

[MANUEL DES JOUEURS⁺]

Par 5hAmAhS

PLAYER'S HANDBOOK®



&

REMERCIEMENT :

Je remercie particulièrement le site aidedd [<http://www.aidedd.org/>] , et tous ses membres qui ont participés aux traductions des Basic Rules et bien plus encore... :

Antoine, Bacryl, Baestir, Ben, Berserker, Blueace, Bobblebuter, Bonjovitch, Dude, Dufy, Ellef13, Evergard, Gahants, Garruth, Globo, Glooping, Jirne, Jyah, Kevetoile, Laz, Le Rouge, Lord Annilhus, Maitre Menator, M0narch, Papyrolf, Pelnor, Pils, Philousk, Pouish, Puncho, Silenttimo, Solanir, Strahd von Zarovich, Stressless, Tirion, Toon, Weus, Xirui, Yok.

FONCTIONNEMENT DES LIENS HYPERTEXTE

Chaque titre présenté vous renvoi à la table des matières, les caractères **gras bleu** & **rouge** vous renvoient aux descriptions avec liens de retour,

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	5	PARTIE 2 : RÈGLES DE JEU.....	171
Des mondes d'aventures	5	CHAP. 7 : LES CARACTÉRISTIQUES	172
Comment jouer	6	Modificateur de Caractéristiques	172
Les aventures	7	Avantage & Désavantage	172
PARTIE 1 : PERSONNAGE	8	Bonus de Maîtrise	172
CHAP. 1 : CRÉATION D'UN PERSONNAGE.....	9	Jets de Caractéristique	173
Au-delà du niveau 1.....	12	Utiliser les Caractéristiques	175
CHAP. 2 : RACES	15	Jets de Sauvegarde	178
Choisir une Race	15	CHAP. 8 : AVENTURE	179
Aarakocra.....	16	Temps.....	179
Aasimar.....	18	Déplacements	179
Demi-Elfe	19	Environnement	181
Demi-Orque	21	Interactions Sociales	183
Drakéïde	23	Repos	184
Elfe	25	Entre les Aventures	184
Génasi	28	CHAP. 9 : COMBAT	186
Gnome	31	L'Ordre de Combat.....	186
Gnome des profondeurs.....	33	Mouvement & Position.....	187
Goliath	35	Les Actions en Combat.....	188
Halfelin.....	37	Réaliser une Attaque.....	190
Humain	39	Abris	191
Nain	42	Dégâts et Soins	191
Tieffelin.....	44	Combat Monté	193
CHAP. 3 : CLASSES	47	Combat Aquatique	194
Barbare	48	PARTIE 3 : RÈGLES DE MAGIE	195
Barde	53	CHAP.10 : LANCEUR DE SORTS	196
Clerc.....	57	Qu'est-ce qu'un Sort ?	196
Druide	65	Incantation d'un Sort	197
Ensorceleur.....	70	CHAP.11 : LES SORTS	200
Guerrier	77	Listes de Sorts	202
Magicien	83	Description de Sorts	212
Moine	92	APPENDICE A: CONDITIONS	288
Paladin	99	APPENDICE B: PANTHÉON	290
Rôdeur	107	APPENDICE C: COSMOLOGIE	294
Roublard	112	Le Plan Matériel	294
Sorcier.....	118	Au-delà du plan Matériel	296
CHAP. 4 : BACKGROUND	126	APPENDICE D: CRÉATURES	299
Détails du Personnage	126	APPENDICE E: 5 FACTIONS RO	307
Inspiration.....	129	FEUILLE DE PERSONNAGE	313
Backgrounds	129		
CHAP. 5 : ÉQUIPEMENT	148		
Équipement de Départ	148		
Richesses	148		
Armures & Boucliers	149		
Armes.....	151		
Matériel d'Aventurier	153		
Outils	156		
Montures et Véhicules	157		
Marchandises Commerciales.....	158		
Dépenses	158		
Babioles	161		
CHAP. 6 : PERSONNALISATION	164		
Multiclassage	164		
Dons.....	166		

INTRODUCTION



Le jeu de rôle **Dungeons & Dragons** baigne dans un univers de combats et de magie. De nombreux jeux de notre enfance sont basés sur l'immersion. Au même titre, D&D s'appuie sur l'imagination. Il s'agit de détailler le château fort par une nuit de tempête et imaginer comment un aventurier réagirait aux défis que représente cette scène.

Maitre du Donjon (MD) : Au-delà des pics escarpés, la route tourne subitement vers l'est et le château de Ravenloft se dresse devant vous. Les pierres effritées laissent régner un lourd silence à votre approche, laissant penser que les petites tours de garde sont à l'abandon. Derrière elles, un large fossé s'enfonce dans un épais brouillard. Un pont-levis permet de franchir l'abîme et mène jusqu'à une arche, débouchant sur la cour intérieure du château. Les chaînes du pont-levis crissent au gré du vent, leurs mailloons luttant en vain contre leur propre poids et la rouille qui les dévore. Du haut des murailles, des gargouilles de pierre ne cachent pas leur sourire malsain et vous suivent inexorablement du regard. Une herse en bois, devenue verte du fait des moisissures, est suspendue à l'entrée du tunnel. Derrière, les portes du château sont ouvertes, marquant la fin de cette lumière éblouissante qui inonde la cour.

Phillip (jouant Gareth) : Je surveille les gargouilles, je pense qu'elles sont plus que de simples statues.

Amy (jouant Riva) : Le pont-levis a l'air abîmé ? Je préfère vérifier. Je pense pouvoir le traverser ou il risque de s'effondrer sous notre poids ?

À la différence d'un monde imaginaire, D&D apporte une structure aux histoires, un moyen d'établir les conséquences de chaque action. Les joueurs utilisent leurs jets de dés pour déterminer le succès ou l'échec de leur attaque, ou si leur personnage arrive à escalader une falaise, échapper aux foudres d'un sort de mage, ou réaliser toute autre tâche périlleuse. Tout est possible, mais les dés rendent certaines issues plus probables que d'autres.

MD : Bon, chacun son tour. Philippe, tu regardes les gargouilles ?

Philippe : Oui. Il y a quelque chose qui pourrait me dire si elles sont juste décoratives ou pas ?

MD : Fais un jet d'Intelligence.

Philippe : Je peux utiliser ma compétence Investigation en bonus ?

MD : Oui !

Philippe (lance un d20) : Bof... sept.

DM : Elles ont l'air décoratives à priori. Ensuite, au tour d'Amy, ton personnage examine le pont ?

Dans D&D, chaque joueur crée un aventurier (un personnage), qui fait partie d'un groupe (des amis en général). Ensemble, le groupe peut explorer un donjon abandonné, une cité en ruine, un château hanté, un temple perdu au cœur de la jungle, ou une grotte s'enfonçant au sein d'une montagne. Les aventuriers peuvent résoudre des énigmes, parler entre eux, combattre des créatures fantastiques, découvrir des objets fabuleux et bien d'autres trésors.

Un joueur, cependant, tient le rôle de Maître du Donjon (MD). Il dirige le scénario et fait office d'arbitre. Le MD crée une aventure pour les personnages, qui évoluent parmi ses dangers et décident du chemin à emprunter. Le MD peut décrire l'entrée du Château de Ravenloft, et les joueurs décident des actions pour leur personnage. Vont-ils tenter de marcher sur le pont-levis ? Faire une cordée pour éviter une chute ? Ou lancer un sort pour faciliter la traversée ?

Le MD décide alors du résultat des tentatives menées par les joueurs et décrit leur déroulement. Le fait que le MD puisse improviser pour répondre à toute tentative des joueurs rend D&D incroyablement flexible, et chaque aventure apporte son lot de surprises et de nouveautés.

Le jeu n'a pas de réelle fin ; lorsqu'une quête est terminée, une autre peut commencer, créant une mécanique appelée **campagne**. De nombreux joueurs continuent leur campagne sur plusieurs mois ou années, retrouvant leurs amis toutes les semaines pour reprendre l'aventure où ils l'avaient laissée. Les aventuriers gagnent en puissance au fur et à mesure que la campagne avance. Chaque monstre abattu, chaque aventure accomplie, et chaque trésor retrouvé permettent non seulement à la campagne de progresser, mais développent également les capacités des personnages. Cette montée en puissance se traduit par le niveau des personnages.

Le concept de gagner ou perdre n'existe pas à D&D, tout du moins pas dans le sens où il est généralement entendu. Ensemble, le MD et les joueurs créent une histoire tissée d'aventures palpitantes et de périls mortels. Parfois un aventurier peut connaître une fin tragique, tomber sous les coups d'un monstre ou d'un ennemi vicieux. Mais même dans ce cas, le groupe peut en appeler à de puissantes magies pour ramener leur camarade à la vie, ou le joueur peut décider de créer un nouveau personnage. Il est toujours possible que le groupe échoue à la tâche qui leur a été confiée, mais si tous les joueurs ont pu s'amuser pour créer cette histoire mémorable, c'est une victoire.

Des mondes d'aventures

Au sein des différents mondes de D&D prennent place monstres, magies, puissants guerriers et aventures extraordinaires. Basé sur une trame médiévale fantastique, l'univers est enrichi de créatures, lieux et rituels pour rendre ces mondes uniques.

Les mondes de D&D se tiennent sur une toile appelée **multivers**, connectés par des liens mystiques et étranges, entre eux et au travers des plans d'existence, comme le plan Élémentaire du Feu et les Profondeurs Infinies des Abysses. Une variété infinie de mondes existent à l'intérieur de ce multivers. Nombre d'entre eux ont été publiés comme éditions officielles de Dungeons & Dragons. Les légendes des Royaumes Oubliés, Dragonlance, Greyhawk, Dark Sun, Mystara et Eberron s'animent toutes au cœur du multivers. En parallèle, des centaines de milliers d'autres mondes ont été créés par les différentes générations de joueurs de D&D pour leurs propres parties. Et au milieu de ce multivers foisonnant de mondes, vous pourriez créer le vôtre.

Tous ces mondes partagent certaines caractéristiques, mais chacun est différent de par son histoire et sa culture, ses monstres et ses races emblématiques, son relief, ses donjons et ses ennemis. Certaines races ont des traits différents entre chaque monde. Par exemple, les halfelins de Dark Sun sont des cannibales habitants dans la jungle, et les elfes des nomades du désert. Certaines races ne sont présentes que dans certaines éditions, comme les forgeliers d'Eberron, des soldats créés et animés pour combattre lors de la Dernière Guerre. Certains univers sont centrés sur une histoire épique, comme la Guerre de la Lance de Dragonlance. Mais tous sont des mondes de D&D, et vous pouvez créer un personnage dans l'un d'entre eux et le faire jouer dans un autre.

Votre MD peut vous faire évoluer dans l'un de ces mondes ou dans celui de sa création. Étant donné la diversité des mondes de D&D, il vaut mieux demander l'accord du MD avant d'utiliser une règle personnalisée qui affecterait le jeu. Dans l'absolu, le MD est l'autorité absolue de la campagne, même si elle prend place dans une édition officielle.

Comment jouer

Jouer à D&D demande de se plier au schéma de règles suivant.

1. Le MD décrit l'environnement. Il dit aux joueurs où ils sont placés, ce qui les entoure et les options qui s'offrent à eux (le nombre de portes dans une pièce, ce qu'il y a sur une table, les personnes présentes dans une taverne, etc.).

2. Les joueurs décrivent ce qu'ils souhaitent faire. Parfois un joueur peut parler au nom du groupe, en disant « *on prend la porte à l'Est* » par exemple. Parfois, les aventuriers mènent des actions différentes : l'un d'eux peut chercher un coffre aux trésors pendant qu'un autre examine des runes gravées sur un mur et un troisième reste à l'affût d'un ennemi potentiel. Le MD n'a pas forcément besoin de définir un ordre, mais il doit écouter chaque joueur et mettre en œuvre toutes ces demandes. Parfois, résoudre une action peut se révéler chose facile. Si un aventurier veut traverser une salle et ouvrir une porte, le MD décrit juste que la porte s'ouvre et ce qui se trouve au-delà. Mais la porte peut être verrouillée, un piège mortel peut être dissimulé au sol, ou d'autres circonstances peuvent se révéler un véritable défi pour le personnage. Dans ce cas, le MD décide de ce qu'il se passe, se basant souvent sur les résultats des dés pour déterminer l'issue des différentes situations.

3. Le MD décrit le résultat des actions des joueurs. Les résultats d'actions mènent souvent à d'autres prises de décision, ce qui nous ramène à la première étape. Ce schéma s'applique que les aventuriers explorent des ruines, s'entretiennent avec un prince ou mènent un combat décisif contre un puissant dragon. Dans certaines situations, surtout en combat, l'action est plus structurée et les joueurs (MD y compris) agissent chacun leur tour pour choisir et réaliser leurs actions. Le plus souvent, le jeu est fluide et souple, s'adaptant à toutes les situations de l'aventure.

La grande partie d'une aventure se déroule dans l'imaginaire des joueurs et du MD, s'inspirant des différentes descriptions. Certains MD utilisent de la musique, des effets sonores ou différentes voix pour renforcer la distinction entre les aventuriers, les monstres et les autres personnages du jeu. Un MD peut éventuellement utiliser un plan et des miniatures pour représenter les créatures impliquées et aider les joueurs à se représenter une scène.

LES DÉS

Le jeu utilise divers dés au nombre de faces différent. Ces dés peuvent être trouvés dans la plupart des boutiques spécialisées.

Par la suite, les différents dés sont cités par la lettre « *d* » suivie du nombre de faces du dé en question : *d4*, *d6*, *d8*, *d10*, *d12*, *d20*, *d100*. Par exemple, un dé à 6 faces sera noté *d6*.

Concernant le *d100*, on jette en réalité deux dés à 10 faces (*2d10*), l'un représentant les unités, l'autre les dizaines. Si vous obtenez un 7 et un 1, vous obtenez 71. En cas de double 0, le résultat est 100, il n'y a pas de résultat 0 sur un *d100*. Il existe cependant des dés de dizaines, notés 10, 20, 30 etc. au lieu des unités classiques.

Lorsqu'un jet de dé est nécessaire, les règles stipulent le nombre et le type de dés à lancer, ainsi qu'un éventuel modificateur. Par exemple *3d8 + 5* signifie que vous devez lancer 3 dés à 8 faces, cumuler leurs résultats et ajouter 5 au total. La fourchette des résultats possibles s'échelonne donc de 8 (*1+1+1+5*) à 29 (*8+8+8+5*).



Il est possible de rencontrer des *d2* ou *d3*. Pour simuler ces lancers, on lance un dé d'un multiple et on divise en arrondissant au supérieur. Pour *1d2* on lance *1d4*, les résultats 1 et 2 feront 1, les résultats 3 et 4 feront 2. De même pour *1d3* on lancera *1d6*.

LE D20

Le coup d'épée blesse-t-il le dragon ou glisse-t-il simplement le long de ses écailles solides comme l'acier ? L'ogre se laisse-t-il berner par ce coup de bluff ? Est-ce que le personnage arrive à traverser cette rivière malgré le courant violent ? Est-ce qu'il peut éviter une partie de l'explosion de cette boule de feu, ou va-t-il subir tous les dégâts de la déflagration ? Dans le cas où l'issue d'une action est incertaine, le système de jeu D&D s'appuie sur les jets de *d20*.

Chaque personnage ou monstre dans le jeu dispose de 6 **caractéristiques**, qui sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme, allant généralement de 3 à 18. Les monstres peuvent avoir des valeurs qui descendent jusqu'à 1 ou qui montent jusqu'à 30. Ces caractéristiques, et les **modificateurs** qui en sont issus, sont la base de presque tous les *d20* que le joueur doit lancer pour un monstre ou un personnage.

Les jets de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde sont les trois principales utilisations des jets de *d20*, formant le cœur des règles de base et suivent les étapes suivantes.

1. Lancer le dé et ajouter un modificateur. C'est généralement un modificateur lié à l'une des 6 caractéristiques, auquel s'ajoute parfois un autre bonus lié aux talents particuliers du personnage. (Voir [Chap.1](#) pour plus de détails pour chaque caractéristique...)

2. Appliquer bonus et pénalités. Une compétence de classe, un sort, une situation particulière ou tout autre effet qui peut influer sur le résultat, en bien ou en mal.

3. Comparer le total à une valeur cible. Si le total est supérieur ou égal à la valeur cible, le jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde est un succès. Dans le cas contraire, c'est un échec. Le MD est habituellement celui qui détermine la valeur cible et annonce aux joueurs le résultat.

La valeur cible pour un jet de caractéristique ou de sauvegarde est appelée **Degré de Difficulté (DD)**. La valeur cible pour une attaque est appelée **Classe d'Armure (CA)**.

Cette règle gouverne la résolution de la plupart des actions dans D&D. Le [Chap.7](#) donne des règles plus détaillées pour l'utilisation du *d20* dans le jeu.

AVANTAGE & DÉSAVANTAGE

Parfois un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde se fait dans des conditions particulières qui entraînent un avantage ou un désavantage. L'avantage reflète des circonstances favorables à une action (et par conséquent au *d20*), le désavantage implique le contraire. L'un comme l'autre nécessite de lancer deux fois le *d20*. Sur un avantage, le meilleur des deux jets sera conservé ; sur un désavantage, ce sera le moins bon. Par exemple vous obtenez 17 et 5, un désavantage conclura sur 5, un avantage sur 17.

Des règles plus détaillées pour les avantages et désavantages sont présentées au [Chap.7](#).

LE PARTICULIER AVANT LE GÉNÉRAL

Vous trouverez ci-après les règles qui définissent le système de jeu. Ceci étant, de nombreux traits raciaux, compétences de classes, sorts, objets magiques, capacités de monstres et autres éléments de jeu peuvent aller contre ces règles ou en dévier, en un mot ce sont des exceptions. La règle à retenir est : si un cas particulier va à l'encontre des règles générales, le cas particulier l'emporte.

Ces exceptions sont largement minoritaires. Par exemple, la plupart des aventuriers ne savent pas manier l'arc long, mais

tous les elfes des bois le peuvent grâce à un trait racial. Certains exemples sont plus évidents. Les aventuriers ne peuvent pas passer à travers les murs, mais certains sorts le permettent. La magie représente la plus grande source d'exceptions aux règles générales.

ARRONDIR À L'INFÉRIEUR

Il existe une autre règle à savoir. Lorsqu'un nombre est divisé et que le résultat n'est pas entier (essayez de diviser 15 par 2 pour voir...), celui-ci est toujours arrondi à l'inférieur (notre 15/2 donnera un 7).

Les aventures

Un groupe de personnages qui s'embarque pour une aventure gérée par un MD, voilà le cœur du jeu de rôle D&D. Chaque personnage va apporter ses talents spécifiques au groupe et à l'aventure sous forme de caractéristiques, de talents, d'avantages raciaux, d'équipement et d'objets magiques. Chaque personnage est différent et complémentaire de par ses forces et ses faiblesses. Les aventuriers doivent coopérer pour pouvoir progresser dans l'aventure.

L'aventure est l'essence du jeu, une histoire avec un début, un milieu, et une fin. Une aventure peut avoir été créée par le MD ou achetée puis remodelée pour correspondre à ses besoins ou ses attentes. Dans tous les cas, chaque aventure se doit d'être fantastique, qu'elle se passe dans les souterrains d'un donjon, dans un château à l'abandon, au plus profond de la jungle ou dans une ville en plein essor. Elle met en scène un large panel de personnages, ceux créés par les joueurs certes, mais également les personnages non-joueurs (PNJ). Ces derniers peuvent être des commanditaires, alliés ou ennemis, des mercenaires ou toute autre figure alimentant la trame de fond de l'aventure. Souvent, l'un des PNJ est un ennemi dont les plans sont le fil de l'aventure.

Tout au long de leur périple, les personnages sont confrontés à toute une panoplie d'ennemis, d'objets et de situations qu'ils vont devoir gérer à leur manière. Parfois les aventuriers et les monstres feront au mieux pour tuer ou capturer l'adversaire en combat. À d'autres moments, les personnages pourront discuter avec une créature (ou un objet magique) dans un but précis. Et souvent, ils devront résoudre des énigmes, contourner un obstacle, retrouver un objet disparu ou démêler une situation épingleuse. Et bien sûr, le groupe voyage à travers le(s) monde(s), toujours en décident de la route à suivre.

Les aventures varient en longueur et en difficulté. Une aventure courte peut présenter quelques défis tout en restant jouable sur une seule session. Une aventure plus longue peut impliquer des centaines de combats, d'interactions et de défis, sans compter des dizaines de sessions de jeu, étalées sur plusieurs mois ou années. Habituellement, une aventure prend fin lorsque les personnages décident de revenir à un mode de vie standard pour profiter du fruit de leur dur labeur. Mais ce n'est pas la fin de l'histoire. Une aventure représente un épisode dans une série de télévision, elle-même faite d'une multitude de scènes. Une campagne représente l'ensemble de la série – un fil d'aventures mises bout à bout, avec un groupe d'aventuriers qui suit l'histoire depuis ses débuts jusqu'à sa conclusion.

LES TROIS PILIERS DE L'AVENTURE

Les aventuriers peuvent entreprendre toute action imaginée par les joueurs, mais il convient généralement de classer leurs activités en 3 catégories : l'exploration, les interactions sociales et le combat.

L'exploration inclut à la fois les déplacements du groupe à grande ou petite échelle à travers le monde et l'environnement, l'interaction avec les objets et les situations qui demandent une

certaine attention. Cette partie du jeu demande parfois des concessions aux joueurs pour ce qui est des actions qu'ils souhaitent mener, afin que le MD puisse en déterminer le résultat. À grande échelle, cela peut représenter une journée pendant laquelle les aventuriers vont traverser une vaste plaine ou chercher leur chemin parmi les ramifications d'un souterrain. À plus petite échelle, on peut imaginer un aventurier abaissant un levier dans un donjon pour en connaître les effets.

Les interactions sociales consistent à faire discuter un aventurier avec quelqu'un (ou quelque chose) d'autre. Il peut s'agir d'exiger d'un éclaireur capturé qu'il révèle l'entrée du repaire des gobelins, récupérer des informations d'un prisonnier rescapé, demander grâce auprès d'un chef de guerre orque, ou convaincre un miroir magique de vous dévoiler un espace lointain.

Les règles contenues dans les Chap.7 et 8 exploration et d'**interaction sociale**, comme le font de nombreuses capacités de classe dans le Chap.3 et traits de personnalité dans le Chap.4.

Les combats impliquent des attaques armées, le lancement de sorts, les manœuvres tactiques, et concrètement tout ce qui peut être mis en œuvre pour battre son adversaire, que ce soit pour le tuer, le capturer ou le faire fuir. Le combat est le segment de D&D le plus structuré, avec une attribution de tours de jeu afin que chaque créature ait la possibilité d'agir. Même dans le cadre d'une bataille rangée, il y a toujours de nombreuses opportunités pour les personnages de tenter des actions originales comme dévaler un escalier en surfant sur son bouclier, examiner l'environnement à la recherche du levier qui engloutira l'ennemi dans un piège, et dialoguer avec les différentes parties, amies ou ennemis (ou tiers !).

LA MAGIE & SES MERVEILLES

Peu d'aventures de D&D se déroulent sans magie. Qu'elle soit bénéfique ou néfaste, la magie se présente fréquemment sur la route des aventuriers, elle fait l'objet dans les **Chap.10** et **Chap.11**.

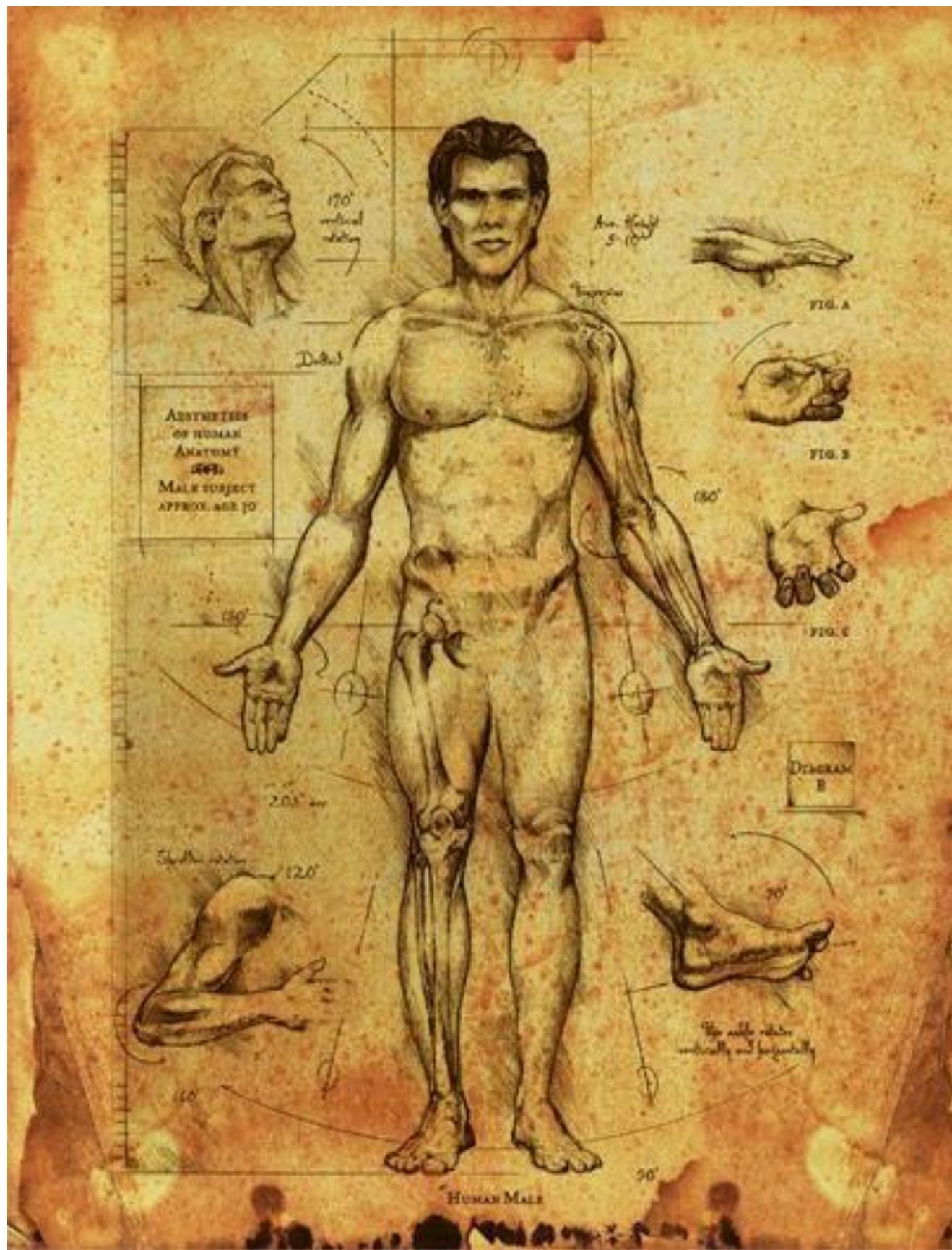
Dans les mondes de D&D, les utilisateurs de magie sont rares comparativement à l'ensemble de la population de par leur talent extraordinaire. Pour le commun des mortels, la magie se résume souvent à quelques apparitions mineures ou anodines, un monstre fantastique, une prière exaucée, un golem servant de garde du corps à un magicien.

Pour les aventuriers, cependant, la magie est l'une des clés de leur survie. Sans la magie curative des prêtres et des paladins, ils succomberaient rapidement à leurs blessures. Grâce aux enchantements des bardes et des prêtres, les guerriers sont investis d'une puissance hors du commun. Sans les sortilèges des magiciens et des druides, la moindre menace deviendrait mortelle.

Mais la magie est également l'instrument favori de vos ennemis. Nombre d'aventuriers se retrouvent pris dans les rouages d'une terrible machination de lanceurs de sorts utilisant leurs pouvoirs pour quelques sombres desseins. Un chef de culte cherchant à réveiller un dieu sommeillant au fond des mers, une sorcière kidnappant de jeunes gens pour aspirer leur vigueur, ou un magicien fou qui tenterait d'élever une armée d'automates animés d'une étincelle de vie, un dragon qui commencerait un rituel pour s'élever en avatar de destruction ; et ce ne sont que quelques exemples des périls auxquels les aventuriers pourraient devoir faire face. Avec la magie à leurs côtés, sous forme de sorts ou d'objets magiques, les aventuriers sont parés à tout danger !

Traduit par solanir

PARTIE 1 : PERSONNAGE



CHAP. 1 : CRÉATION D'UN PERSONNAGE



La première étape d'une partie de Dungeons & Dragons est d'imaginer et de se créer son propre personnage. Un personnage est défini par des statistiques de jeu, des accroches de roleplay, et par votre imagination. Vous choisissez une race (comme humain ou halfelin) et une classe (comme guerrier ou magicien). Vous inventez aussi la personnalité, l'apparence et l'histoire de votre personnage. Une fois cela achevé, votre personnage est votre avatar dans le monde de Dungeons & Dragons.

Avant de vous plonger dans la première étape ci-après, imaginez le type d'aventurier que vous voulez jouer. Vous pouvez être un courageux combattant, un roublard furtif, un clerc dévot ou un mage flamboyant. Ou encore vous pouvez choisir d'interpréter un personnage moins conventionnel, comme un robuste roublard aimant le combat rapproché, ou un tireur d'élite préférant abattre ses cibles de loin. Vous aimez la littérature fantasy impliquant des nains ou des elfes ? Essayez-vous à interpréter un personnage d'une de ces races. Vous voulez que votre avatar soit l'aventurier le plus coriace à la table de jeu ? Regardez donc la classe de guerrier. Si vous ne savez pas par où commencer, jetez un œil aux illustrations pour trouver votre inspiration.

Une fois que vous avez imaginé votre personnage, suivez les étapes ci-après dans l'ordre, en faisant les choix qui illustrent le mieux votre personnage. Le concept de votre personnage pourra évoluer en fonction de vos choix au fil de la création. Le plus important est de créer un personnage que vous aurez plaisir à jouer.

Au travers de cette section, nous utilisons le terme **feuille de personnage** pour indiquer toute solution qui vous permet de prendre note des éléments de votre personnage, que ce soit une feuille de personnage à proprement parler, un fichier informatique ou un bloc-notes classique. Une feuille de personnage officielle D&D est un bon point de départ, pour savoir quoi noter et comment l'utiliser pendant le jeu.

CRÉATION DE BRUENOR

Chaque étape de la création d'un personnage est illustrée par un encart, où un joueur nommé Bob crée son personnage nain, Bruenor.

1. CHOISIR UNE RACE

Tout personnage appartient à une race, l'une des nombreuses espèces intelligentes du monde de D&D. Les races les plus communes pour les personnages joueurs sont les elfes, les halfelins, les humains et les nains. Certaines races sont divisées en sous-races, comme les nains des montagnes ou les elfes des bois. Le chapitre 2 fournit plus information sur ces **races** ainsi que les races les moins répandues comme les drakéides, les gnomes, les demi-elfes, demi-orques et les tieffelins.

Le choix de la race est une contribution importante à l'identité de votre personnage, indiquant son apparence générale et les talents naturels communs à ses membres, qu'ils soient culturels ou ancestraux. La race de votre personnage lui donne des traits raciaux, comme des sens spéciaux, la maîtrise de certaines armes ou certains outils, la maîtrise de certaines compétences, ou la capacité à utiliser certains sorts mineurs. Ces traits s'accordent parfois avec les aptitudes de certaines classes (voir étape 2). Par exemple le trait racial des halfelins pied-légers en font des roublards d'exceptions, et les haut-elfes ont tendance à être de puissants magiciens. Quelquefois, jouer contre nature peut

aussi être plaisant. Par exemple, un paladin demi-orque ou un magicien nain des montagnes sont des personnages inhabituels, mais ils peuvent être mémorables.

Votre race modifie aussi une ou plusieurs des caractéristiques de votre personnage (voir étape 3). Notez ces modificateurs et souvenez-vous de les appliquer.

Notez les traits accordés par votre race sur la feuille de personnage. N'oubliez pas de noter aussi les langues connues, ainsi que votre vitesse de déplacement de base.

CRÉATION DE BRUENOR, ÉTAPE 1

Bob décide qu'un nain des montagnes bourru représenterait bien le personnage qu'il veut jouer. Il note tous les traits raciaux des nains sur sa feuille de personnage, ainsi que sa vitesse de base de 7,50 mètres et les langues connues : le commun et le nain.

2. CHOISIR UNE CLASSE

Tout aventurier est membre d'une classe. Une classe dépeint la vocation d'un personnage, quels talents spécifiques il possède, et les tactiques les plus couramment employées par ses membres lors d'une exploration de donjons, pour combattre les monstres, ou s'engager dans d'intenses négociations. Les classes de personnages sont décrites dans le **Chap.3**.

Votre personnage bénéficie d'un certain nombre d'avantages découlant du choix de la classe. Nombre de ces avantages sont des **capacités de classes** – des aptitudes (comme lancer des sorts) qui diffèrent votre personnage des membres des autres classes. Vous gagnez aussi un certain nombre de **maîtrises** : pour des armures, des armes, des compétences, des jets de sauvegardes et quelquefois des outils. Vos maîtrises définissent la plupart des choses pour lesquelles votre personnage est particulièrement compétent, de l'usage de certaines armes à savoir raconter des mensonges convaincants.

Sur votre feuille de personnage, notez toutes les aptitudes octroyées par votre classe au niveau 1.

NIVEAU

Généralement, un personnage débute au niveau 1 et progresse en niveau en partant à l'aventure et en gagnant des **points d'expérience** (XP). Au niveau 1, un personnage est inexpérimenté dans le monde des aventuriers, bien qu'il ait pu être un soldat ou un pirate et avoir déjà affronté le danger par le passé.

Débuter au niveau 1 marque l'entrée de votre personnage dans la vie d'aventurier. Si vous avez déjà une expérience du jeu, ou si vous rejoignez une campagne existante, votre MD peut décider de vous faire débuter à un niveau plus élevé, considérant que votre personnage a déjà vécu des aventures harassantes.

CONSTRUCTION RAPIDE

Chaque description de classe du chapitre 3 comporte un encart offrant des suggestions pour construire rapidement un personnage de la classe concernée, indiquant comment attribuer vos plus hautes valeurs de caractéristiques, un background adapté à la classe, et une liste des sorts de départ si besoin.

Notez votre niveau sur votre feuille de personnage. Si vous démarrez à un niveau supérieur au premier, notez les aptitudes supplémentaires de votre classe pour les niveaux supérieurs. Notez de même vos points d'expérience. 0 au

niveau 1, et le minimum requis pour un niveau supérieur (voir [Au-delà du niveau 1](#) dans ce même chapitre).

POINTS DE VIE ET DÉ DE VIE

Les points de vie de votre personnage définissent sa résistance au combat ou dans toutes autres situations dangereuses. Vos points de vie sont déterminés par votre Dé de vie (raccourci pour Dé de points de vie).

RÉSUMÉ DES CARACTÉRISTIQUES

Force

Mesure : la puissance physique, l'aptitude athlétique naturelle

Importante pour : Barbare, Guerrier, Paladin

Modificateurs raciaux :

Demi-Orc (+2)	Goliath (+2)
Drakéide (+2)	Humain (+1)
Génasis de terre (+1)	Nain des montagnes (+2)

Dextérité

Mesure : l'agilité, les réflexes, l'équilibre

Importante pour : Moine, Rôdeur, Roublard

<i>Modificateurs raciaux</i> :	Gnome des forêts (+1)
Aarakocra (+2)	Gnome des profondeurs (+1)
Elfes (+2)	Halfelin (+1)
Génasis d'air (+1)	Humain (+1)

Constitution

Mesure : la santé, l'endurance, la force vitale

Importante pour : Toutes les classes

<i>Modificateurs raciaux</i> :	Goliath (+1)
Demi-Orc (+1)	Halfelin corpulent (+1)
Génasis (+2)	Humain (+1)
Gnome des roches (+1)	Nain (+2)

Intelligence

Mesure : l'acuité mentale, le raisonnement, la mémoire

Importante pour : Magicien

<i>Modificateurs raciaux</i> :	Gnome des profondeurs (+2)
Éladrin (+1)	Haut-elfe (+1)
Génasis de feu (+1)	Humain (+1)
Gnome (+2)	Tiefling (+1)

Sagesse

Mesure : la perception, l'intuition, la perspicacité

Importante pour : Clerc, Druide

Modificateurs raciaux :

Aarakocra (+1)	Génasis d'eau (+1)
Aasimar (+1)	Humain (+1)
Elfe des bois (+1)	Nain des collines (+1)

Charisme

Mesure : la force de personnalité, l'éloquence, le leadership

Importante pour : Barde, Ensorceleur, Sorcier

<i>Modificateurs raciaux</i> :	Drow (+1)
Aasimar (+2)	Halfelin pied-léger (+1)
Drakéide (+1)	Humain (+1)
Demi-Elf (+2)	Tiefling (+2)

Au niveau 1, votre personnage possède 1 Dé de vie, et le type de ce dé est défini par votre classe. Vos points de vie de départ sont égaux au maximum de votre Dé de vie, comme indiqué dans la description de votre classe (vous ajouterez aussi votre modificateur de Constitution, qui sera déterminé à l'étape 3). Cette valeur finale est votre nombre de **points de vie maximum**.

Notez vos points de vie sur votre feuille de personnage. De même, notez le type de votre Dé de vie, et le nombre de Dés de vie que vous possédez. Après un repos, vous pouvez dépenser des Dés de vie pour regagner des points de vie (voir [Repos](#) dans le chapitre 8).

BONUS DE MAÎTRISE

Le tableau dans la description de votre classe indique votre bonus de maîtrise, qui est de +2 au niveau 1. Ce bonus s'applique à de nombreuses valeurs que vous noterez sur votre feuille de personnage :

- Jets d'attaque utilisant une arme que vous maîtrisez
- Jets d'attaque pour les sorts que vous lancez

- Jets de caractéristique pour les compétences que vous maîtrisez
- Jets de caractéristique pour l'usage des outils que vous maîtrisez
- Jets de sauvegardes dont vous avez la maîtrise
- Degré de difficulté des jets de sauvegarde pour résister aux sorts que vous lancez (voir les explications dans la description des classes de lanceurs de sorts)

Votre classe détermine vos maîtrises d'armes, de jets de sauvegardes, de certaines de vos **compétences** (Chap.7) et usages d'**outils** (Chap.5). Votre background vous donne d'autres maîtrises de compétences et d'outils, ainsi que certaines races. Notez toutes ces maîtrises ainsi que votre bonus de maîtrise sur votre feuille de personnage.

Votre bonus de maîtrise ne peut s'appliquer plus d'une fois à un même jet de dés. Parfois, votre bonus de maîtrise peut être modifié (doublé ou divisé par deux, par exemple) avant de l'appliquer. Si une situation semble suggérer que vous pouvez appliquer ou modifier votre bonus plus d'une fois, n'en tenez pas compte. Le bonus de maîtrise ne s'applique ou ne se modifie qu'une seule fois.

CRÉATION DE BRUENOR, ÉTAPE 2

Bob s'imagine Bruenor chargeant dans un combat avec une hache et un casque dont l'une des cornes est manquante. Il fait de Bruenor un guerrier, et note sur sa feuille de personnage les capacités et les maîtrises de son personnage au niveau 1.

En tant que guerrier de niveau 1, Bruenor a 1 Dé de vie, un d10, et débute avec un total de points de vie égal à 10 + son modificateur de Constitution, qu'il indiquera après avoir défini la Constitution de Bruenor à l'étape 3. Bob note aussi le bonus de maîtrise de +2 qui correspond à un personnage de niveau 1.

3. DÉTERMINER LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

La majorité des actions de votre personnage dépend de l'une de ses six caractéristiques : **Force**, **Dextérité**, **Constitution**, **Intelligence**, **Sagesse** et **Charisme**. Chaque caractéristique a une valeur que vous devez noter sur votre feuille de personnage.

Les six caractéristiques et leurs utilisations en jeu sont décrites au [chap.7](#). La table ci-dessus est une référence rapide pour indiquer quelles qualités sont évaluées par chaque caractéristique, quelles races augmentent quelles caractéristiques, et quelles sont les caractéristiques importantes pour chaque classe.

Vous déterminez aléatoirement les six **valeurs de caractéristiques** de votre personnage. Lancez 4d6 et notez la somme des trois meilleurs dés. Faites cinq autres lancers, pour avoir ainsi six valeurs. Si vous voulez aller plus vite, ou si vous n'aimez pas le côté aléatoire pour déterminer les valeurs de caractéristiques, utilisez la série suivante : 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Maintenant, affectez et notez chaque valeur en face de l'une des six caractéristiques, afin d'avoir une valeur en Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Puis appliquez les modificateurs de caractéristiques de votre race.

Déterminez maintenant vos **modificateurs de caractéristiques** en vous référant à la table ci-contre. Pour calculer la valeur d'un modificateur sans utiliser la table, soustrayez 10 à la valeur, et divisez le résultat par 2, en conservant la partie entière inférieure. Inscrivez chaque modificateur à côté de la caractéristique correspondante.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES ET MODIFICATEURS

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

CRÉATION DE BRUENOR, ÉTAPE 3

Bob décide d'utiliser la distribution de valeurs standards (15, 14, 13, 12, 10, 8) pour les caractéristiques de Bruenor. Puisque c'est un guerrier, il met la plus haute valeur, 15, en Force. La valeur suivante, 14, en Constitution. Bruenor pourrait être un casse-cou, mais Bob veut que le nain soit plus vieux, plus sage, et bon leader, il place donc de bonnes valeurs en Sagesse et Charisme. Après avoir fait les modifications dues à la race (augmentation de la Constitution et de la Force de +2), les valeurs et modificateurs de caractéristiques de Bruenor sont les suivants : Force 17 (+3), Dextérité 10 (+0), Constitution 16 (+3), Intelligence 8 (-1), Sagesse 13 (+1), Charisme 12 (+1).

Bob finalise les points de vie de Bruenor : 10 + son modificateur de Constitution (+3) pour un total de 13 points de vie.

OPTION : PERSONNALISATION DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Si votre MD l'autorise, vous pouvez utiliser la méthode suivante pour déterminer vos valeurs de caractéristiques. Cette méthode vous permet de construire un personnage en choisissant une valeur pour chaque caractéristique.

Vous avez 27 points à répartir dans vos caractéristiques. Le coût de chaque valeur est indiqué sur la table ci-dessous. Par exemple, une valeur de 14 coûte 7 points. En utilisant cette méthode, 15 est la plus haute valeur achetable avant d'appliquer les modificateurs raciaux, et vous ne pouvez avoir un score inférieur à 8. Cette méthode vous permet de créer une série de caractéristiques avec 3 valeurs élevées et 3 valeurs faibles (15, 15, 15, 8, 8, 8), une série où les valeurs sont quasiment égales (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou toute autre série entre ces deux extrêmes.

COÛT EN POINT POUR LES CARACTÉRISTIQUES

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

4. DÉcrire SON PERSONNAGE

Une fois déterminée la base de jeu de votre personnage, il est temps de l'étoffer et de lui donner « vie ». Votre personnage a besoin d'un nom. Passez quelques instants à réfléchir à quoi il ressemble et comment il se comporte.

En utilisant les informations du Chap.4 **Personnalité et Background**, vous pouvez façoner l'apparence physique et les traits de personnalités de votre personnage. Choisissez son **alignement** (le compas moral qui guide ses décisions), et ses **idéaux**. Identifiez également ce à quoi votre personnage tient le plus, les **liens**, et les **défauts** qui pourraient un jour l'ébranler.

Le **background** de votre personnage définit son histoire, son occupation habituelle, et sa place dans le monde de D&D. Votre MD peut vous proposer d'autres backgrounds en plus que ceux décrits ici, et peut éventuellement travailler avec vous pour construire un background à la mesure de votre concept de personnage.

Un background donne à votre personnage une aptitude spécifique et la maîtrise de deux compétences, et éventuellement un accès à des langues additionnelles ou la maîtrise de certains outils. Notez toutes ces informations sur la feuille de personnages.



BRUENOR

LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE PERSONNAGE

Prenez en compte les valeurs de caractéristiques et la race de votre personnage pour détailler son apparence et sa personnalité. Un personnage très fort doté d'une faible intelligence devrait penser et agir bien différemment d'un personnage très intelligent, mais ayant peu de force.

Par exemple, une Force importante correspond habituellement à un corps athlétique et robuste, alors qu'un personnage doté d'une Force faible sera efflanqué ou rondouillard.

Une haute Dextérité indiquera probablement souplesse et minceur, à l'inverse, un personnage avec une faible dextérité sera dégingandé et maladroit ou lourd et boudiné.

Un personnage de forte Constitution sera en bonne santé et énergique, à l'inverse, le personnage sera maladif ou fragile.

Une haute Intelligence est l'apanage d'un personnage studieux et très curieux, alors qu'un langage simple ou une mémoire évasive indiquera une faible intelligence.

Un personnage de forte Sagesse aura un bon jugement, de l'empathie et sera conscient de ce qui se passe autour de lui. À l'inverse, le personnage sera étourdi, téméraire ou inconscient.

Une présence gracieuse ou intimidante, couplée à une forte confiance en soi, est l'apanage d'un fort Charisme. À l'opposé, le personnage sera rude, ou peu loquace, ou encore timide.

CRÉATION DE BRUENOR, ÉTAPE 4

Bob continu de remplir la feuille de Bruenor : son nom, son genre (homme), sa taille, son poids et son alignement (Loyal Bon). Sa bonne Force et sa haute Constitution suggèrent qu'il est en bonne santé, athlétique, alors que son Intelligence plus faible indique un manque d'attention.

Bob décide que Bruenor descend d'une noble lignée, mais que son clan fut chassé de ses terres dans la jeunesse du nain. Il a grandi en travaillant comme forgeron dans un village éloigné d'*Icewind Dale*. Mais Bruenor a une destiné héroïque

– il doit reconquérir ses terres – donc Bob choisit le background Héros Populaire. Il note les maîtrises et les aptitudes spéciales conférées par ce background.

Bob a une idée assez précise de la personnalité de Bruenor, il ignore donc les traits de personnalités indiqués dans le background, et note plutôt que Bruenor est un nain attentionné et sensible qui aime ses amis et ses alliés, mais qu'il cache ce cœur tendre derrière un comportement bourru et agressif. Il choisit l'idéal d'Équité dans la liste du background, indiquant ainsi que Bruenor pense que personne n'est au-dessus des lois.

De par son histoire, le lien de Bruenor est évident : il souhaite un jour reprendre *Mithral Hall*, sa terre natale, au dragon des ombres qui en a chassé les nains. Son défaut est lié à sa nature attentionnée - il a un préjugé favorable envers les orphelins et les âmes rétives, et il montre parfois de la miséricorde sans être sûr du résultat.

5. CHOISIR SON ÉQUIPEMENT

Votre classe et votre background déterminent l'**équipement de départ** de votre personnage, y compris ses armes, son armure et tout autre matériel d'aventurier. Notez ce matériel sur votre feuille de personnage, vous en trouverez les descriptions dans le chapitre 5 **équipement**.

Au lieu de choisir les présélections faites pour les classes et backgrounds, vous pouvez acheter et choisir l'équipement de votre personnage. Comme indiqué dans le chapitre 5 **équipement**, vous disposez d'un nombre de **pièces d'or** (po), à dépenser selon votre classe. Des listes d'équipements assez complètes sont présentes dans ce même chapitre. Si vous le souhaitez, votre personnage peut aussi avoir gratuitement une **babiole** (voir fin du Chap.5).

Votre valeur de Force indique ce que vous pouvez porter. Essayez de ne pas acheter un poids total d'équipement de plus de 7,5 fois votre valeur de Force en kilogramme. Le chapitre 7 **utilisation des caractéristiques** précise les règles sur les capacités de charge.

CLASSE D'ARMURE

Votre **classe d'armure** (CA) représente l'aptitude de votre personnage à éviter les coups en combat. Votre armure, votre bouclier et votre modificateur de Dextérité contribuent à votre CA. Tous les personnages ne portent cependant pas d'armure ou n'utilisent pas un bouclier.

Sans armure, ni bouclier, la CA de votre personnage est égale à 10 + son modificateur de Dextérité. Si votre personnage porte une armure et/ou utilise un bouclier, calculez votre CA comme indiqué dans les règles du chapitre 5 **armures**. Notez votre valeur de CA sur votre feuille de personnage.

Votre personnage doit maîtriser le port de l'armure et/ou l'usage du bouclier pour pouvoir bénéficier de leurs pleins effets, vos maîtrises en port d'armure et en utilisation de bouclier sont déterminées par votre classe. Il y a des inconvénients à porter une armure ou à utiliser un bouclier si vous ne possédez pas la maîtrise nécessaire, comme indiqué dans le chapitre 5 **armures**.

Certains sorts et certaines aptitudes de classes peuvent modifier le mode de calcul de votre CA. Si vous avez plusieurs aptitudes qui modifient le mode de calcul de base, vous ne devez en choisir qu'une.

ARMES

Pour chaque arme que le personnage porte, calculez son bonus au toucher et aux dégâts avec cette arme.

Lorsque vous attaquez avec une arme, vous lancez un d20 et ajoutez au résultat votre bonus de maîtrise (seulement si vous

maîtrisez cette arme), puis le modificateur de caractéristique approprié.

- Pour les attaques avec une **arme de corps à corps**, utilisez votre modificateur de Force pour l'attaque et les dégâts. Une arme ayant la propriété finesse, telle une rapière, vous permet d'utiliser la Dextérité au lieu de la Force.
- Pour les attaques avec une **arme à distance**, utilisez votre modificateur de Dextérité pour l'attaque comme pour les dégâts. Vous pouvez cependant utiliser plutôt votre Force pour les armes ayant la propriété lancer, comme les haches.

CRÉATION DE BRUENOR, ÉTAPE 5

Bob inscrit l'équipement de départ de la classe de guerrier et du background de héros populaire. Son équipement de départ comprend une cotte de mailles et un bouclier, qui combinés donne à Bruenor une CA de 18.

Pour les armes du nain, Bob choisit une hache d'armes et deux haches. La hache d'armes est une arme de corps à corps, donc Bruenor utilise son modificateur de Force pour l'attaque comme pour les dégâts. Son bonus d'attaque est égal à son modificateur de Force (+3) plus son bonus de maîtrise (+2), ce qui donne un total de +5. La hache d'armes fait 1d8 de dégâts tranchant, et Bruenor y ajoute son modificateur de Force lorsqu'il touche, pour un total de 1d8+3 de dégâts tranchant. Lorsqu'il lance une de ses haches, Bruenor utilise le même bonus d'attaque que ci-dessus (les haches, en tant qu'armes de lancer, utilisent la Force pour l'attaque et les dégâts), et l'arme fait donc 1d6+3 de dégâts tranchant lorsqu'elle touche.

6. JOUER ENSEMBLE

La plupart des personnages de D&D ne travaillent pas seuls. Chaque personnage joue un rôle au sein d'un **groupe** d'aventuriers qui travaillent ensemble pour un objectif commun. Le travail d'équipe et la collaboration améliorent grandement les chances de votre groupe de survivre aux nombreux périls dans les mondes de D&D. Parlez-en à vos camarades de jeu et à votre MD pour décider si vos personnages se connaissent, comment ils se sont rencontrés, et quelles sortes de quêtes le groupe pourrait entreprendre.

Au-delà du niveau 1

Quand votre personnage participe à des aventures et remporte des challenges, il gagne de l'expérience, qui est représentée par les points d'expériences (XP). Un personnage qui atteint un total spécifique de points d'expérience progresse en capacités. Cette progression s'appelle **gagner un niveau**.

Lorsque votre personnage gagne un niveau, de nouvelles aptitudes de classes s'offrent à lui, comme indiqué dans les descriptions des classes. Certaines de ces aptitudes vous permettent d'augmenter vos valeurs de caractéristiques, soit en augmentant deux de +1, soit en augmentant une de +2. Vous ne pouvez pas augmenter une valeur de caractéristique au-delà de 20. De plus, les bonus de maîtrise progressent à certains niveaux.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous ajoutez un Dé de vie à votre total. Lancez ce dé, ajoutez-y votre bonus de Constitution, et ajoutez le total obtenu à votre maximum de points de vie. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser la valeur fixe indiquée dans la description de votre classe, qui se trouve être la valeur moyenne (arrondie au supérieur) du dé.

Lorsque votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre nombre de points de vie maximum augmente de 1 pour chaque niveau que vous avez atteint. Par exemple, lorsque Bruenor atteint le niveau 8 en tant que guerrier, sa constitution passe de 17 à 18, son modificateur passant ainsi

de +3 à +4. Son nombre de points de vie maximum augmente alors de 8.

La table progression du personnage indique le total de XP nécessaire pour progresser du niveau 1 au niveau 20, ainsi que le bonus de maîtrise pour le niveau concerné. Vérifiez la description de votre classe de personnage pour voir quelles sont les autres progressions obtenues.

ÉCHELONS DE JEU

D&D distingue quatre échelons du jeu. Ces échelons n'ont pas de règle spécifique associée, c'est juste une description générale des changements de niveau d'expérience de jeu en fonction du niveau des personnages.

Dans le **1^{er} échelon** (niveaux 1 à 4), les personnages sont des apprentis aventuriers. Ils apprennent les aptitudes qui définissent leur appartenance à une classe, et font le choix majeur de leur spécialisation au sein de leur classe, ce qui leur apportera certaines spécificités (comme la Tradition arcanique d'un magicien ou l'Archétype martial d'un guerrier). Les dangers qu'ils affrontent sont relativement faibles, du niveau d'un danger pour une ferme locale ou un village.

Au **2^{ème} échelon** (niveaux 5 à 10), les personnages s'affermissent. La plupart des lanceurs de sorts accèdent aux sorts de niveau 3 en démarrant cet échelon, découvrant un nouveau seuil de puissance magique avec des sorts comme *boule de feu* ou *éclair*. À cette étape, la plupart des classes combattantes gagnent la capacité d'attaquer plusieurs fois en 1 round. Ces personnages sont devenus importants, s'opposant aux dangers pouvant menacer des villes ou des royaumes.

Au **3^{ème} échelon** (niveaux 11-16), les personnages ont atteint une puissance qui les place très au-dessus de la populace, et ils se distinguent parmi les aventuriers. Au niveau 11, les lanceurs de sorts ont accès au niveau 6 de sorts, leur offrant un pouvoir inimaginable auparavant. Les autres classes accèdent à des aptitudes leur permettant de faire encore plus d'attaques et d'être encore plus impressionnantes. Ces puissants aventuriers affrontent des menaces au niveau de toute une région, voire d'un continent.

Au **4^{ème} échelon** (niveaux 17-20), les personnages atteignent le summum de leur art, devenant des icônes héroïques ou maléfiques. Le destin des mondes ou même l'ordre fondamental du multivers sont bousculés par leurs aventures.

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Points d'Expérience	Niveau	Bonus de Maîtrise
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3
14000	6	+3
23000	7	+3
34000	8	+3
48000	9	+4
64000	10	+4
85000	11	+4
100000	12	+4
120000	13	+5
140000	14	+5
165000	15	+5
195000	16	+5
225000	17	+6
265000	18	+6
305000	19	+6
355000	20	+6

Traduit par Papyrolf





CHAP. 2 : RACES



Une visite dans l'une des plus grandes cités des mondes de D&D, que ce soit Eauprofonde, la cité libre de Faucon Gris, où même Sigil, la cité des Portes, submergent les sens. L'on entend des discussions dans de multiples langues. Les odeurs des différentes cuisines culturelles se mêlent aux émanations des rues bondées et des conditions sanitaires déplorables. Les bâtiments de diverses architectures et styles se côtoient et indiquent les origines variées des habitants.

Et les gens eux-mêmes—des personnes de tailles, de formes et de couleurs différentes, habillées dans divers styles bariolés—représentent différentes races, des petites halfelins et robustes nains aux elfes sveltes et majestueux se mixant avec de nombreuses ethnies humaines.

Éparpillés parmi ce peuple bigarré, on peut rencontrer des membres d'une race vraiment exotique : un puissant drakéide ici, traçant son chemin dans la foule ; là, un tieffelin narquois espionnant depuis les ombres de la malice dans les yeux. Un groupe de gnomes rit aux éclats, alors que l'un d'eux active un ingénieux jouet de bois, qui se meut de lui-même. Demi-elfes et demi-orques travaillent et vivent aux côtés des humains, sans appartenir pleinement aux races de leur parent respectifs. Et par ici, à l'écart des rayons solaires, se dresse un drow solitaire, un fugitif des mondes sous-terrains, tentant de tracer sa voie dans un monde qui a peur des membres de sa race.

Choisir une Race

Les humains sont les personnages les plus fréquents dans les mondes de D&D, mais ils vivent et travaillent aux côtés de nains, elfes, halfelins et d'innombrables autres espèces fantastiques. Votre personnage appartient à une de ces races.

Toutes les races intelligentes du multiverse ne sont cependant pas appropriées pour être incarnées par un joueur. Les elfes, les halfelins, les humains et les nains sont les races les plus communes pour composer un groupe dans une partie typique. Les autres races et sous-races sont moins fréquentes en tant qu'aventuriers.

Le choix de la race affecte de nombreux aspects de votre personnage. Il établit des qualités fondamentales qui vont marquer toute la carrière d'aventurier de votre personnage. Lorsque vous prenez cette décision, gardez bien à l'esprit le genre de personnage que vous voulez jouer. Par exemple, un halfelin pourrait être un bon choix pour un roublard sournois, un nain fait un bon guerrier rude, et un elfe peut être un parfait maître de la magie des arcanes.

La race de votre personnage affecte non seulement les valeurs de vos caractéristiques et vos traits, mais fournit également d'importants repères pour la construction de l'histoire de votre personnage. La description de chaque race comporte des informations pour vous aider à jouer le rôle de cette race, sa personnalité, son apparence physique, les caractéristiques de sa société et les tendances raciales de son alignement. Ces détails sont des suggestions pour vous aider à réfléchir à votre personnage. Mais les aventuriers peuvent fortement différer de la norme de leur race. Dans ce cas, il est intéressant de se demander pourquoi votre personnage est différent ; cela vous sera utile pour réfléchir au [background](#) et à la personnalité de votre personnage.

TRAITS RACIAUX

La description de chaque race indique les traits raciaux communs aux membres de cette race. Les entrées suivantes sont présentes pour chacune des races décrites.

AJUSTEMENT DE CARACTÉRISTIQUE

Toute race ajuste une ou plusieurs caractéristiques du personnage.

ÂGE

Ce trait indique l'âge à partir duquel un membre de la race est considéré comme adulte, ainsi que son espérance de vie. Cette information peut vous aider à déterminer l'âge de départ de votre personnage en début de jeu. Vous pouvez choisir n'importe quel âge pour votre personnage, qui pourrait par exemple expliquer certaines valeurs de vos caractéristiques. Par exemple, si vous jouez un personnage jeune ou très vieux, l'âge pourrait expliquer une faible valeur de Force ou de Constitution, et un âge avancé pourrait justifier une forte Intelligence ou Sagesse.

ALIGNEMENT

La plupart des races ont une tendance vers certains alignements. Ce n'est pas une obligation pour le joueur, mais expliquer pourquoi son personnage nain est chaotique, par exemple, alors que la société naine est loyale, peut vous aider à mieux définir votre personnage.

TAILLE

Les personnages de la majorité des races sont de taille Moyenne, une catégorie de taille qui englobe des hauteurs d'en gros 1,20 m. à 2,40 m. Quelques races sont de taille Petite (entre 60 cm. et 1,20 m.), et certaines règles de jeu les affectent différemment. La plus importante d'entre elles précise que les personnages de taille Petite ont des difficultés à manier des armes lourdes, comme cela l'est indiqué dans le Chap. 6 [Équipement](#).

VITESSE

Votre vitesse détermine la distance que vous pouvez parcourir lors de [Déplacements](#) et lors des [Combats](#) (voir Chap. 8 & 9).

LANGUES

De part sa race, votre personnage peut parler, lire et écrire certaines langues. Le Chap. 4 [Détails du personnage](#) énumère les langues les plus communes du multiverse de D&D.

SOUS-RACE

Quelques races sont subdivisées en sous races. Un personnage d'une sous race possède les traits de la race « mère » en plus des traits de la sous race choisie. Les relations entre les sous races varient de manière importante selon les races et les mondes dans lesquels ils vivent. Par exemple, dans le monde de campagne de Dragonlance, les nains des montagnes et ceux des collines vivent ensemble en tant que clans différents d'un même peuple, alors que dans les Royaumes Oubliées ces peuples vivent dans des royaumes séparés sous les noms de nains bouclier et nains d'or, respectivement.

Traduit par papyrolf

Aarakocra



Piégés dans les hautes montagnes au sommet de grands arbres, les aarakocras, parfois appelés oiseliens, évoquent la crainte et l'émerveillement. Beaucoup d'aarakocras ne sont même pas originaires du plan Matériel. Ils viennent d'un monde qui se situe au-delà, depuis les panoramas infinis du plan élémentaire de l'Air. Ce sont des immigrants, des réfugiés, des éclaireurs et des explorateurs, leurs avant-postes fonctionnant comme des points d'ancre dans un monde à la fois étrange et exotique.

BEC & PLUME

Vus du sol, les aarakocras ressemblent beaucoup à de grands oiseaux. C'est seulement quand ils descendent pour se percher sur une branche ou pour marcher sur le sol que leur apparence humanoïde se révèle. Lorsqu'ils se tiennent debout, les aarakocras peuvent atteindre 1,50 mètre de haut. Ils possèdent de longues jambes étroites qui se finissent en serres acérées et des plumes couvrent leurs corps.

Leur plumage désigne généralement l'appartenance à une tribu. Celui des mâles est de couleurs vives, avec des plumes rouges, orange ou jaunes. Celui des femelles est de couleurs plus sobres, généralement brun ou gris. Leur tête complète l'apparence aviaire, se rapprochant du perroquet ou de l'aigle avec des variations tribales distinctes.

SURVEILLANTS DU CIEL

Nulle part l'aarakocra n'est plus à l'aise que dans le ciel. Ils peuvent passer des heures dans les airs, et certains y restent des jours, verrouillant leurs ailes et laissant les courants chauds les maintenir en l'air. Dans la bataille, ils se révèlent être des forces aériennes dynamiques et acrobatiques, se déplaçant à une vitesse remarquable et avec grâce, plongeant pour se déchaîner sur leurs adversaires avec des armes ou leurs serres, avant de se retourner et de s'en voler.

Une fois en vol, un aarakocra abandonne le ciel avec réticence. Sur leur plan d'origine, ils peuvent voler pendant des jours ou des mois, n'atterrissong que pour pondre leurs œufs et nourrir leurs petits avant de se lancer à nouveau dans le firmament. Ceux qui s'installent dans le plan Matériel trouvent l'endroit étrange. Ils oublient parfois ou ignorent les distances verticales, et ils n'ont rien d'autre que de la pitié pour ces gens terre à terre forcés de vivre et de travailler dur sur le sol.

TRAITS PARTICULIERS AVIAIRES

La ressemblance des aarakocras avec les oiseaux n'est pas limitée aux caractéristiques physiques. Les aarakocras ont un grand nombre de similitudes avec les oiseaux ordinaires. Ils sont pointilleux sur leur plumage, tendant souvent leurs plumes, nettoyant et grattant les passagers minuscules qu'ils pourraient avoir ramassés. Quand ils daignent descendre du ciel, ils le font souvent près de points d'eau où ils peuvent attraper des poissons et se baigner.

Beaucoup d'aarakocras ponctuent leur discours de gazouillis, des sons qu'ils utilisent pour véhiculer l'accent et les sens cachés, un peu comme un être humain le pourrait à travers des expressions faciales et des gestes. Un aarakocra pourrait être frustré avec des gens qui ne parviennent pas à saisir les nuances ; les menaces d'un aarakocra pourraient être prises comme une plaisanterie et vice versa.

L'idée de propriété déconcerte la plupart des aarakocras. Après tout, qui possède le ciel ? Même lorsqu'on leur explique, ils trouvent d'abord la notion de propriété

mystifiante. En conséquence, un aarakocra qui a peu affaire avec les autres peuples pourrait être une nuisance, tombant du ciel pour arracher du bétail ou piller des récoltes de fruits et de grains. Les objets étincelants et brillants capturent leurs regards. Ils trouvent qu'il est difficile de ne pas récupérer le trésor et de le ramener à leur colonie pour l'embellir. Un aarakocra qui passe des années parmi les autres races peut apprendre à inhiber ces pulsions.

Le confinement terrifie l'aarakocra. Etre mis à terre, pris au piège dans un espace souterrain, ou emprisonnés par le froid du sol est un tourment inflexible auquel seuls quelques aarakocras peuvent résister. Même quand ils sont perchés sur une branche haute ou au repos dans leur maison au sommet d'une montagne, ils apparaissent en alerte, le regard vigilant et prêts à prendre la fuite.

PATRIE

La plupart des aarakocras vivent sur le plan élémentaire de l'Air. Ils entrent parfois sur le plan Matériel, à la poursuite d'ennemis ou pour contrecarrer les desseins de ceux-ci. Un accident pourrait également envoyer un nid d'aarakocras sur ce plan. Quelques-uns trouvent leur chemin vers un tel monde à travers des portails à partir de leur propre plan et établissent des nids sur une haute montagne ou dans la canopée d'une vieille forêt.

Une fois que des tribus d'aarakocras se sont installées dans une zone, elles se partagent un territoire de chasse qui couvre une zone de 160 km de cotés, chaque tribu chassant sur les terres les plus proches de sa colonie, et n'allant plus loin que si le gibier se fait rare.

Une colonie typique se compose d'un grand nid en vignes tissées à toit ouvert. Le plus ancien a le rôle du chef, avec le soutien d'un chaman.

LES AARAKOCRAS DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS

Jamais bien établis dans Faerûn, les aarakocras y possèdent seulement quatre grandes colonies : dans les Monts étoilés au sein de la Haute-forêt, sur les Cornes de la Tempête en Cormyr, dans les Montagnes fendues sur la Portée de Vilhon, et dans les Falaises brumeuses à Chult.

La colonie établie dans les Monts étoilés, la plus proche de la vallée de Dessarin, a toujours été secrète et défendue, les aarakocras étant seulement repérables lors de leurs vols au dessus la Haute-forêt. Un dragon vert cruel et avide a presque éradiqué la population et a dispersé les survivants. Ces aarakocras et leurs descendants ont juré vengeance contre le dragon et peuvent être vu à écumer les terres du Nord et du Cormyr pour trouver des signes de leur ennemi.

La seule colonie restante se trouve sur les pentes des Monts étoilés méridionaux. À la source de la Licorne, le Dernier Aérien est le foyer de plusieurs dizaines d'aarakocras. Récemment, les anciens ont détecté des changements dans les vents dominants, ce qu'ils considèrent comme un mauvais présage.

Contrairement aux aarakocras d'autres mondes sur le plan Matériel, les aarakocras des Royaumes Oubliés voyagent rarement dans le plan élémentaire de l'Air.

GRAND DESSEIN

Les aarakocras aiment jouir de la paix et de la solitude. La plupart d'entre eux ont peu d'intérêt à traiter avec d'autres peuples et encore moins d'intérêt à passer du temps sur le sol. Pour cette raison, il faut des circonstances exceptionnelles pour qu'un aarakocra quitte sa tribu et décide d'entreprendre la vie d'aventurier. Ni les trésors, ni la gloire, ne sont suffisants pour les éloigner de leurs tribus ; une menace grave pour leur peuple, une mission de vengeance, ou la menace d'une

catastrophe est typiquement au cœur du choix de la voie d'aventurier pour un aarakocra.

Deux autres circonstances pourraient pousser un aarakocra vers l'aventure. Tout d'abord, les aarakocras ont des liens historiques avec les Ducs des Vents d'Aqua. Les individus exceptionnels honorent ce lien et pourraient partir à la recherche des pièces manquantes du Bâton en Sept Morceaux, les restes d'un artefact façonnés par les Ducs de Vent il y a des temps immémoriaux pour vaincre le champion monstrueux de la Reine du Chaos, Miska l'Araignée-Loup. Lorsque qu'il fut plongé dans le corps de Miska, le Chaos dans son sang brisa le bâton et dispersa ses morceaux à travers le multivers. Récupérer les morceaux signifie gagner l'honneur et l'estime des Vaati qui l'ont forgé et pourrait permettre de restaurer une arme puissante pour la défense contre les agents du mal élémentaire.

Deuxièmement, les aarakocras sont les ennemis jurés des élémentaires de terre, en particulier les gargouilles qui servent Ogrémoch, le Prince de la Terre. Le mot aarakocra pour gargouille est vaguement traduit comme "caillou volant" et les batailles entre aarakocras et gargouilles ont fait rage à travers les plans élémentaires de la Terre et de l'Air, débordant même parfois sur le plan Matériel. Les aarakocras sur ce plan pourraient quitter leurs colonies afin de prêter mains fortes à d'autres humanoïdes luttant contre les cultes de la terre et contrecarrant leurs objectifs.



NOMS D'AARAKOCRAS

Comme dans beaucoup de leurs discours, les noms aarakocras incluent des clics, des trilles et des sifflets, au point que les autres peuples passent un moment difficile à essayer de les prononcer. Typiquement, un nom a de deux à quatre syllabes et les sons agissent comme connecteurs. En interagissant avec les autres races, les aarakocras peuvent utiliser des surnoms utilisés par de gens qu'ils ont rencontré ou des formes abrégées de leurs noms et prénoms.

Les aarakocras des deux sexes peuvent avoir un de ces noms courts : Aera, Aial, Aur, Deekek, Errk, Heehk, Ikki, Kleeck, Oorr, Ouss, Quaf, Quierk, Salleek, Urreek, ou Zeed.

TRAITS

En tant qu'aarakocra, vous avez certains traits en commun avec votre peuple. Être capable de voler à grande vitesse à partir du niveau 1 est exceptionnellement efficace dans certaines circonstances, et extrêmement dangereux dans d'autres. En conséquence, jouer un aarakocra nécessite une attention particulière de votre MD.

Ajustement de caractéristique. Votre Dextérité augmente de +2, et votre Sagesse augmente de +1.

Age. Les aarakocras atteignent leur maturité à 3 ans.

Comparé aux humains, un aarakocra ne vit pas plus de 30 ans.

Alignement. La plupart des aarakocras sont bons et ne choisissent que rarement entre la loi et le chaos. Les chefs et les combattants penchent du côté loyal, alors que les explorateurs et les aventuriers sont plutôt chaotiques.

Taille. Les aarakocras font environ 1,50 mètre de haut. Ils sont minces et dotés d'un corps léger qui pèse entre 40 et 50 kg. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base est de 7,50 m. par round.

Athlète naturel. Vous maîtrisez la compétence Athlétisme.

BACKGROUNDS D'AARAKOCRAS

Les backgrounds les plus appropriés pour les aarakocras sont l'étranger [outlander], l'ermite et le sage.

Les petites colonies d'aarakocras sont insulaires et distantes les unes des autres, et seuls quelques aarakocras vivent loin de leurs perchoirs. Dans les Monts étoilés de la Haute-forêt, dans les Royaumes Oubliés, pas plus de quelques dizaines d'aarakocras vivent loin des nids de leurs familles. Ceux qui le font sont généralement des rôdeurs ou des guerriers, patrouillant constamment pour repérer les menaces extérieures.

Vol. Vous avez une vitesse de vol de 15 m. par round. Pour utiliser cette vitesse, vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde.

Serre. Vous maîtrisez vos armes naturelles, lesquelles infligent 1d4 de dégâts tranchants.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun, l'aarakocra et l'aérien.

Traduit par Garruth

Aasimar

Alors que les tieffelins ont du sang démoniaque dans leurs veines, les aasimars sont des descendants d'êtres célestes. Ils ressemblent généralement à la quintessence des humains avec des cheveux brillants, une peau impeccable, et des yeux perçants. Les Aasimars tentent souvent de passer pour des humains afin de redresser les torts et défendre la bonté sur le plan matériel, sans attirer une attention excessive sur leur patrimoine céleste. Ils cherchent à s'intégrer dans la société, même si elle les porte aux nues, faisant d'eux des leaders vénérés et d'honorables héros.

Vous pouvez décider d'utiliser l'aasimars comme contrepoint du tieffelin. Les deux races pourraient même être un reflet étrange d'un grand conflit entre les forces du bien et du mal dans votre campagne.

Voici nos objectifs de base pour l'aasimar:

- Les Aasimars devraient être des prêtres et des paladins efficaces.
- Les Aasimars devraient être aux célestes et aux humains ce que sont les tieffelins aux démons et aux humains.

Étant donné que les aasimars et les tieffelins sont comme les deux faces d'une même médaille, le tieffelin fait un bon point de départ pour arriver aux traits de la nouvelle race. Puisque nous voulons que les aasimars soient des paladins et des prêtres efficaces, il est logique d'améliorer leur Sagesse et leur Charisme plutôt que leur Intelligence et leur Charisme.

Comme les tieffelins, les aasimars ont la vision dans le noir. Au lieu d'avoir une résistance aux dégâts de feu, nous leur donnons une résistance aux dommages radiant pour refléter leur nature céleste. Cependant, les dommages radiants ne sont pas aussi commun que les dégâts de feu, ainsi nous leur accordons également la résistance aux dommages nécrotique, ce qui les rend performant pour faire face à des morts-vivants.

Le trait Héritage Infernal du tieffelin est un bon modèle pour un trait similaire pour refléter un héritage céleste magique en remplaçant les sorts du tieffelin avec des sorts de niveau similaire qui correspondent plus étroitement aux ascendances célestes de l'aasimars .Cependant , la résistance élargi des aasimars pourrait nous obliger à limiter ce trait à de sorts utilitaires basiques.

En remplissant les détails restants, nous nous retrouvons avec les traits raciaux suivants pour l'aasimars:

Ajustement de caractéristique. Votre Sagesse augmente de +1 et votre Charisme de +2.

Age. Les aasimars vieillissent au même rythme que les humains, mais ont une espérance de vie un peu plus longue.

Alignement. En raison de leur héritage céleste, les aasimars sont souvent bons. Cependant, certains aasimars tombent dans le mal, rejetant leur héritage.

Taille. Les aasimars sont bâtis comme des humains bien proportionnés. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 m. par round.

Vision dans le noir. Grâce à votre héritage céleste, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discerner pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Résistance Céleste. Vous avez la résistance aux dégâts radiant et aux dégâts nécrotiques.

Héritage Céleste. Vous connaissez le sort mineur **lumière**. Quand vous atteignez niveau 3, vous pouvez lancer le sort **restauration partielle** une fois par jour et vous le récupérez

après un repos long. Quand vous atteignez le niveau 5, vous pouvez lancer le sort **lumière du jour** une fois par jour comme un sort de niveau 3, et vous le récupérez après un repos long. Le charisme est votre caractéristique magique pour lancer ces sorts.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le céleste.

[DM286]

Traduit par Garruth



Demi-Elfe



Clignant des yeux face au soleil couchant, Flint distingua la silhouette d'un homme qui marchait sur le sentier. Prudent, il se mit à l'ombre d'un grand pin pour mieux voir. L'homme se mouvait avec la gracieuse souplesse héritée des elfes, mais son corps avait la force et la carrure de quelqu'un appartenant au monde des humains. Sa capuche verte abritait une barbe auburn et un visage tanné. Il portait un arc en bandoulière et une épée au flanc. Ses vêtements de cuir souple étaient frappés des motifs complexes qu'affectionnaient les elfes. Mais aucun elfe sur Krynn n'avait de barbe...

...Aucun elfe. Mais...

« Tanis ? » interrogea Flint.

« Lui-même. » Le nouveau venu arbora un large sourire et ouvrit grand les bras. Flint fut soulevé de terre. Le nain serra son vieil ami un instant, puis reprenant un peu de dignité, se dégagea de l'étreinte du demi-elfe.

-Margaret Weis & Tracy Hickman,
Les Dragons du Crépuscule d'Automne

Fréquentant deux mondes, mais n'appartenant vraiment à aucun des deux, les demi-elfes combinent ce que certains disent être les meilleures qualités de leurs parents elfes et humains : la curiosité et la créativité humaine, et une ambition tempérée par des sens raffinés, l'amour de la nature et les goûts artistiques des elfes. Certains demi-elfes vivent parmi les humains, un peu en marge de par leurs différences physiques et émotionnelles, en regardant vieillir leurs amis et leurs proches alors que le temps les touche à peine. D'autres vivent chez les elfes, devenant adultes alors que leurs pairs continuent de vivre comme des enfants, s'agitant de plus en plus dans ces royaumes elfiques intemporels. Beaucoup d'autres demi-elfes, incapables de s'intégrer dans quelle société que ce soit, choisissent une vie d'errance solitaire, ou rejoignent d'autres marginaux et exclus pour partager une vie d'aventures.

DEUX MONDES

Pour les humains, un demi-elfe ressemble à un elfe, et pour un elfe il paraît humain. Bien qu'ils soient par la taille proche de leurs parents, ils ne sont jamais aussi sveltes que les elfes ou aussi robustes que les humains. Leur taille varie entre 1,50 et 1,80 mètre, avec un poids situé entre 50 et 90 kilos, les hommes étant légèrement plus grands et plus lourds que les femmes. Les hommes demi-elfes possèdent une pilosité faciale, et se laissent parfois pousser la barbe pour dissimuler leur héritage elfique. La complexion et les caractéristiques physiques d'un demi-elfe sont un mélange entre celles de leurs parents humains et elfes, montrant ainsi une variété encore plus prononcée que celle observée chez les deux espèces. Ils ont généralement les yeux de leur parent elfe.

DIPLOMATES OU VAGABONDS

Les demi-elfes n'ont pas de terres leurs appartenant, bien qu'ils soient les bienvenus dans les cités humaines, et presque autant acceptés dans les les forêts elfiques. Dans les grandes cités ou régions où elfes et humains interagissent régulièrement, les demi-elfes sont parfois assez nombreux pour former une petite communauté. Ils apprécient la compagnie d'autres demi-elfes, les seules personnes pouvant réellement comprendre ce que c'est que de vivre entre ces deux mondes.

Dans la plupart des coins du monde par contre, les demi-elfes sont tellement peu nombreux que l'un d'eux pourrait passer des années sans rencontrer un seul de son espèce. Certains demi-elfes préfèrent éviter la compagnie, voyageant à travers les étendues sauvages en tant que trappeurs, forestiers, chasseurs ou aventuriers, visitant ainsi des contrées oubliées. Comme les elfes, ils sont entraînés par une soif de voyage liée à leur grande longévité. D'autres, au contraire, se jettent dans les méandres de la société, se servant de leur charisme et de leurs talents sociaux innés pour exceller en tant que diplomates ou escrocs.

NOMS DEMI-ELFES

Les demi-elfes suivent les conventions humaines ou elfiques. Comme pour souligner le fait qu'ils n'appartiennent à aucune société, les demi-elfes élevés parmi les humains reçoivent souvent un nom elfique, tandis que ceux élevés parmi les elfes prennent souvent un nom humain.

D'EXCELLENTS AMBASSADEURS

Beaucoup de demi-elfes apprennent dès le plus jeune âge à s'entendre avec tout le monde, désamorçant les situations de conflits et trouvant des points de concordance. Leur race les a dotés de la grâce des elfes sans leur nature distante, et l'enthousiasme des hommes sans leur effronterie. Ils font souvent de remarquables ambassadeurs et entremetteurs (sauf sans doute entre elfes et hommes, chacun le soupçonnant de favoriser l'autre parti).

TRAITS

Votre personnage demi-elfe a des capacités en commun avec les elfes, et d'autres qui sont uniques aux demi-elfes.

Ajustement de caractéristique. Votre Charisme augmente de +2 et deux autres caractéristiques de votre choix augmentent de +1.

Age. Les demi-elfes vieillissent au même rythme que les humains, et atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans. Ils vivent cependant beaucoup plus longtemps que les humains, dépassant souvent les 180 ans.

Alignement. Les demi-elfes partagent l'aspect chaotique de leur patrimoine elfique. Ils apprécient à la fois la liberté individuelle et l'expression créative, ne démontrant aucune passion d'être des dirigeants ni aucun désir d'être de simples suiveurs. Ils n'aiment pas les règles, ne répondent pas aux demandes des autres, et peuvent parfois se révéler peu fiables, ou tout du moins imprévisibles.

Taille. Les demi-elfes ont plus ou moins la même taille que les humains, de 1,50 à 1,85 mètres. Votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 m. par round.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang elfe, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 m. dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir,

vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Héritage des fées. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et l'immunité contre le sommeil magique.

Versatilité. Vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun, l'elfe, et une langue supplémentaire de votre choix.

Traduit par Pils et blueace



Demi-Orque



Le chef de guerre Mhurren s'arracha de sa couche de fourrures et des bras de ses femmes, et mis un court haubert de mailles d'acier renforcées sur son torse musclé. Il se levait avant la plupart de ses guerriers, car le sang humain coulait fortement en lui, et il trouvait la lumière du jour moins gênante que la plupart des membres de sa tribu. Parmi les Crânes Sanglants, un guerrier était jugé par sa force, sa féroce et son esprit. L'ascendance humaine n'était pas un défaut pour un guerrier, à condition qu'il soit tout aussi fort, résistant et sanguinaire que ses parents pur-sang. Les demi-orques qui étaient plus faibles que leurs camarades orques ne faisaient pas long feu chez les Crânes Sanglants, ni chez toute autre tribu d'orques d'ailleurs. Mais parfois un peu de sang humain donnait à un guerrier le bon mélange de ruse, d'ambition et d'auto-discipline pour briller, comme c'était le cas pour Mhurren. Il était le maître d'une tribu qui pouvait rassembler deux mille lances, et le chef le plus redoutable de Thar.

-Richard Baker, *Magelame*

Que se soit unis sous la direction d'un puissant sorcier ou lors de trêves après des années de conflit, les tribus orques et humaines forment parfois des alliances, unissant leurs forces en une horde encore plus grande qui engendre la terreur dans les terres civilisées proches. Et lorsque ces alliances sont scellées par des mariages, des demi-orques naissent. Certains deviennent de fiers chefs de tribus orques, leur sang humain leur donnant un avantage sur leurs rivaux orques. Certains s'aventurent dans le monde afin de prouver leur valeur chez les humains ou d'autres races plus civilisées. Beaucoup d'entre eux deviennent alors des aventuriers, acquérant la grandeur à travers leurs hauts faits et la notoriété à travers leurs coutumes barbares et leur fureur sauvage.

BALAFRÉ & SOLIDE

La pigmentation grisâtre, le front incliné, la mâchoire saillante, les dents proéminentes et la carrure imposante des demi-orques rendent leur ascendance orque visible de tous. Les demi-orques mesurent entre 1,80 et 2,10 mètres et pèsent généralement entre 90 et 125 kg.

Les orques considèrent également les cicatrices des batailles comme des marques d'orgueil et les cicatrices ornementales comme des choses d'une grande beauté. D'autres cicatrices, par contre, signalent un orque ou un demi-orque comme étant un ancien esclave ou un exilé en disgrâce. Tous les demi-orques ayant vécu parmi ou près d'orques portent des cicatrices, qu'elles soient des marques d'humiliation ou d'orgueil, racontant leurs exploits et les blessures du passé.

Un demi-orque vivant parmi les humains peut afficher avec fierté ses cicatrices ou les cacher honteusement.

LA MARQUE DE GRUUMSH

Le dieu borgne Gruumsh a créé les orques, et même les orques qui se détournent de son culte ne peuvent s'échapper totalement de son influence. La même chose est vraie pour les demi-orques, même si leur sang humain modère l'impact de leur ascendance orque. Certains demi-orques entendent les murmures de Gruumsh dans leurs rêves, les appelants à libérer la rage qui bouillonne en leur sein. D'autres sentent l'exultation de Gruumsh quand ils rejoignent la mêlée, se réjouissant avec lui ou tremblant de peur et de dégoût. Les demi-orques ne sont pas mauvais par nature, mais le mal se tape en leur sein, qu'ils l'embrassent ou se rebellent contre lui.

Car au-delà de la rage de Gruumsh, les demi-orques ressentent puissamment les émotions. La rage n'accélère pas que leur pouls, elle rend leur corps brûlant. Une insulte pique comme de l'acide, et la tristesse sape leur force. Mais ils rient bruyamment et de bon cœur, et les plaisirs corporels simples comme manger, boire, lutter, jouer des percussions ou danser sauvagement remplissent leur cœur de joie. Ils ont tendance à être coléreux et parfois maussades, plus enclins à l'action qu'à la contemplation et au combat qu'à l'argumentation. Les demi-orques les plus accomplis sont ceux qui ont assez de maîtrise de soi pour se débrouiller dans un pays civilisé.

TRIBUTS & TAUDIS

Les demi-orques vivent le plus souvent parmi les orques. Parmi les autres races, les humains sont les plus susceptibles d'accepter les demi-orques, et les demi-orques vivent presque toujours dans les terres humaines lorsqu'ils ne vivent pas parmi les tribus d'orques. Que se soit en faisant leurs preuves dans des tribus barbares sauvages ou en grappillant pour survivre dans les bidonvilles des grandes villes, les demi-orques obtiennent leur place par leur force physique, leur endurance et leur rude détermination qu'ils héritent de leur ascendance humaine.

NOMS DEMI-ORQUES

Les demi-orques ont généralement des noms appropriés à la culture dans laquelle ils ont été élevés. Un demi-orque qui veut s'intégrer parmi les humains pourrait échanger un nom orque pour un nom humain. Et certains demi-orques avec des noms humains décident d'adopter un nom orque guttural parce qu'ils pensent que cela les rend plus intimidant.

Noms masculins : Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk.

Noms féminins : Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda.

ACCEPTÉ AVEC RÉTICENCE

Tout demi-orque cherche un moyen de se faire accepter de ceux qui haïssent les orques. Certains sont réservés, essayant de ne pas attirer l'attention sur eux-mêmes. Quelques-uns démontrent piété et bonhomie aussi publiquement qu'ils le peuvent (que de telles manifestations soient ou non authentiques). Et certains essaient simplement d'être si durs que les autres cherchent à les éviter.

TRAITS DEMI-ORQUES

Votre personnage demi-orque possède certains traits qui lui viennent de son ascendance orque.

Ajustement de caractéristique. Votre Force augmente de +2 et votre Constitution augmente de +1.

Age. Les demi-orques deviennent matures un peu plus vite que les humains, atteignant l'âge adulte aux environs de 14 ans. Ils vieillissent sensiblement plus rapidement et vivent rarement plus de 75 ans.

Alignement. Les demi-orques héritent une tendance vers le chaos de leurs parents orques et ne sont pas fortement inclinées vers le bien. Les demi-orques élevés chez les orques et désireux de passer leur vie parmi eux sont habituellement d'alignement mauvais.

Taille. Les demi-orques sont un peu plus larges et costauds que les humains et mesurent de 1,55 à bien plus de 1,85 mètre. Votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 m. par round.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang orque, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 m. dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Menaçant. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation.

Endurance tenace. Lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie, mais pas tué sur le coup, vous pouvez remonter à 1 point de vie. Vous devez terminer un repos long pour pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

Attaques sauvages. Lorsque vous réalisez un coup critique lors d'une attaque avec une arme au corps à corps, vous pouvez jeter l'un des dés de dégâts une deuxième fois et l'ajouter aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'orque. L'orque est une langue rude et grinçante qui utilise beaucoup de consonnes dures. Elle ne possède pas d'alphabet propre, et lorsque quelqu'un veut écrire quelque chose en orque, il utilise l'alphabet nain.



Traduit par Garruth

Drakéïde



Son père se tenait sur la première des trois marches qui descendaient du portail, immobile. Les écailles de son visage avaient pâli sur les bords, mais Clanless Mehen avait toujours l'air de pouvoir renverser un ours géant à mains nues. Sa vieille armure usée avait disparu, remplacée par une armure d'écaille violette avec de fins traits argentés et brillants. Il y avait également un blason sur son bras, le symbole d'une maison étrangère. L'épée dans son dos était la même, cependant, celle qu'il portait même avant qu'il n'ait recueilli les jumelles abandonnées dans des langes aux portes de Arush Vayem.

Durant toute sa vie, Farideh avait su que lire les expressions du visage de son père était une compétence qu'elle avait eue de la chance d'apprendre. Un humain qui ne pouvait pas repérer les changements dans ses yeux ou dans ceux d'Havilar ne verrait certainement qu'une indifférence draconique transparaître sur le visage de Clanless Mehen. Mais le glissement des écailles, l'arc d'une crête, le jeu de ses yeux, l'ouverture de ses dents - le visage de son père en disait long.

Mais toutes ses écailles, cette fois, semblaient complètement immobiles - l'indifférence d'un dragon, même pour Farideh.

- Erin M. Evans, *L'adversaire*

Nés de dragons, comme leur nom le laisse entendre [NDT : le suffixe *-ide* désignant une lignée], les drakéïdes marchent fièrement dans un monde qui les accueille avec une incompréhension craintive. Façonnés par les dieux draconiques ou les dragons eux-mêmes, à l'origine les drakéïdes ont éclos d'œufs de dragons pour ensuite former une race à part entière qui combine les meilleurs attributs des dragons et des humanoïdes. Certains drakéïdes sont de fidèles serviteurs des vrais dragons, d'autres forment les rangs des soldats dans de grandes guerres, et d'autres encore se trouvent à la dérive, sans vocation claire dans la vie.

FIERS PARENTS DES DRAGONS

Les drakéïdes ressemblent beaucoup à des dragons sous forme humanoïde, bien qu'ils leurs manquent des ailes et une queue. Les premiers drakéïdes avaient des écailles de teintes vives correspondant aux couleurs de leurs parents draconiques, mais des générations de croisements ont créé une apparence plus uniforme. Leurs petites écailles fines sont généralement de la couleur du cuivre ou du bronze, tirant parfois vers l'écarlate, le brun-rouille, l'or ou le vert-de-gris. Ils sont grands et solidement bâti, faisant souvent près de 1,95 mètre et pesant plus de 150 kilos. Leurs mains et leurs pieds

sont puissants, semblables à des serres griffues dotées de trois doigts et d'un pouce sur chaque main.

Le sang d'un type particulier de dragon coulent très fortement dans certains clans drakéïdes. Ceux-ci leur offrent souvent des écailles qui correspondent davantage à celles de leur ancêtre dragon - rouge vif, vert, bleu ou blanc, noir brillant ou d'étincelant éclats d'or, d'argent, d'étain, de cuivre ou de bronze.

CLANS AUTONOMES

Pour tout drakéïde, le clan est plus important que la vie elle-même. Les drakéïdes doivent dévouement et respect à leur clan par-dessus tout, même les dieux. La conduite de chaque drakéïde se reflète sur l'honneur de son clan, et le déshonorer peut entraîner l'expulsion et l'exil. Chaque drakéïde connaît son poste et sa fonction au sein du clan, et les exigences d'honneur maintiennent les limites de cette position.

Un entraînement continu pour l'auto-amélioration reflète l'autosuffisance de la race dans son ensemble. Les drakéïdes estiment la compétence et l'excellence en toute chose. Ils détestent l'échec, et poussent leurs efforts à l'extrême avant qu'ils ne renoncent à quelque chose. Un drakéïde qui recherche la maîtrise d'une compétence particulière en fait l'objectif de sa vie entière. Les membres d'autres races qui partagent le même engagement arrivent facilement à gagner le respect d'un drakéïde.

Bien que tous les drakéïdes s'efforcent d'être auto-suffisant, ils reconnaissent que de l'aide est parfois nécessaire dans les situations difficiles. Mais la meilleure source pour une telle aide est le clan, et quand un clan a besoin d'aide, il se tourne vers un autre clan drakéïde avant de demander de l'aide à d'autres races, ou même aux dieux.

NOMS DRAKÉÏDES

Les drakéïdes ont des noms personnels donnés à leur naissance, mais donnent le nom de leur clan en premier comme marque d'honneur. Un nom d'enfance ou un surnom est souvent utilisé chez leurs camarades comme un terme descriptif ou un terme d'affection. Le nom peut rappeler un événement ou être centré sur une habitude.

Noms masculins : Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn.

Noms féminins : Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Flavilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit.

Noms d'enfance : Climber, Earbender, Leaper, Pious, Shieldbiter, Zealous.

Nom de clan : Clethinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit.

DRACONIENS

Dans l'univers de Dragonlance, les adeptes de la déesse du mal Takhisis ont appris un rituel sombre qui leur a permis de corrompre des œufs de dragons métalliques, donnant naissance à des drakéïdes maléfiques appelés draconiens. Cinq types de draconiens, correspondant aux cinq types de dragons métalliques, se sont battus pour Takhisis dans la Guerre de la Lance : les auraks (or), les baz (étain), les bozak (bronze), les kapak (cuivre) et les sivak (argent). En lieu et place de leur souffle draconique, ils possèdent des capacités uniques et magiques.

TRAITS

Ajustement de caractéristique. Votre Force augmente de +2 et votre Charisme de +1.

Age. Les jeunes drakéïdes grandissent rapidement. Ils marchent juste quelques heures après l'éclosion, atteignent la taille et le développement d'un enfant humain de dix ans à l'âge de 3 ans, et sont adultes à 15 ans. Ils vivent environ 80 ans.

Alignement. Les drakéïdes ont une tendance pour les extrêmes, et choisissent consciemment un côté ou l'autre dans la guerre cosmique entre le bien et le mal, représenté par Bahamut et Tiamat respectivement. La plupart des drakéïdes sont bons, mais ceux qui penchent du côté de Tiamat peuvent être des méchants terribles.

Taille. Les drakéïdes sont plus grands et plus lourds que les humains, mesurant plus de 1,80 mètre pour un poids moyen de près de 115 kilos. Votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 m. par round.

Ascendance draconique. Vous avez une ascendance draconique. Choisissez un type de dragon dans la table ci-dessous. Votre arme de souffle et votre résistance aux dégâts sont déterminés par le type de dragon, comme indiqué dans la table.

Arme de souffle. Vous pouvez utiliser votre action pour expirer une énergie destructrice. Votre ascendance draconique détermine la taille, la forme et le type de dégâts de votre souffle. Lorsque vous utilisez votre arme de souffle, toute créature dans la zone de l'expiration doit faire un jet de sauvegarde, dont le type est déterminé par votre ascendance draconique. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise. En cas d'échec, la créature prend 2d6 dégâts, et la moitié en cas de réussite. Les dégâts augmentent à 3d6 au niveau 6, 4d6 au niveau 11, et 5d6 au niveau 16. Après avoir utilisé votre arme de souffle, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

ASCENDANCE DRACONIQUE

Dragon	Type de dégâts	Arme de souffle
Noir	Acide	ligne de 1,50 x 9 m. (JdS de Dex.)
Bleu	Électricité	ligne de 1,50 x 9 m. (JdS de Dex.)
Laiton	Feu	ligne de 1,50 x 9 m. (JdS de Dex.)
Bronze	Électricité	ligne de 1,50 x 9 m. (JdS de Dex.)
Cuivre	Acide	ligne de 1,50 x 9 m. (JdS de Dex.)
Or	Feu	cône de 4,50 m. (JdS de Dex.)
Vert	Poison	cône de 4,50 m. (JdS de Con.)
Rouge	Feu	cône de 4,50 m. (JdS de Dex.)
Argent	Froid	cône de 4,50 m. (JdS de Con.)
Blanc	Froid	cône de 4,50 m. (JdS de Con.)

Résistance aux dégâts. Vous obtenez la résistance au type de dégâts associé à votre ascendance draconique.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le draconique. Le draconique passe pour être l'une des plus anciennes langues et est souvent utilisé dans l'étude de la magie. La langue semble cassante pour la plupart des autres créatures, et comprend de nombreuses consonnes dures et sifflantes.



Elfe



« Jamais je n'aurais imaginé qu'une telle beauté puisse exister » dit doucement Lunedor. La journée de marche fut difficile, mais finalement, la récompense allait au-delà de leurs rêves. Les compagnons étaient perchés en haut d'une falaise qui surplombait la fabuleuse cité de Qualinost.

Quatre tours allongées s'élevaient à chaque coin de la cité, comme autant de fuseaux brillants, leur luisante pierre blanche marbrée d'éclats argentés. D'élegantes arches flottaient dans l'air, s'élançant de tour en tour. Construites par d'anciens forgerons nains, elles étaient assez solides pour soutenir le poids d'une armée, et pourtant elles paraissaient si délicates que le frôlement d'un oiseau suffirait à les déséquilibrer. Ces arches lumineuses étaient les seules limites de la cité ; aucun mur qui ceinturait Qualinost. La cité elfique ouvrait ses bras aimables vers la nature sauvage.

- Margaret Weis & Tracy Hickman,
Dragons d'un crépuscule automnal

Les elfes sont des créatures magiques d'une extraordinaire grâce, habitant le monde sans en faire totalement partie. Ils vivent dans des lieux d'une beauté éthérée, au cœur d'anciennes forêts ou dans des tours scintillantes d'une lumière féerique, là où une douce musique flotte dans l'air et où de subtiles effluves embaument la brise. Les elfes aiment la nature et la magie, l'art et l'artisanat, la musique et la poésie, et les bonnes choses de ce monde.

SVELTES & GRACIEUX

Avec leur grâce surnaturelle et leurs traits fins, les elfes paraissent d'une beauté envoûtante aux yeux des humains et des membres des autres races. Ils sont légèrement plus petits qu'un humain moyen. Leur taille varie entre 1,50 m. et 1,80 m. Ils sont plus sveltes que les humains, pesant entre 45 et 65 kg. Hommes et femmes sont de tailles similaires et les hommes sont à peine plus massifs que les femmes.

La couleur de peau des elfes comprend les variantes humaines ainsi que des teintes de cuivre, de bronze et une couleur blanche bleutée. Les cheveux peuvent être verts ou bleus, et les yeux comme des bassins d'or ou d'argent liquide. Les elfes sont glabres et imberbes. Ils privilégient les vêtements élégants de couleurs vives et apprécient le port de bijoux à la fois simples et jolis.

UNE PERSPECTIVE INTEMPORELLE

Les elfes peuvent vivre plus de 700 ans, ce qui leur donne une large perspective sur les événements qui ont bouleversé l'existence des peuples à l'espérance de vie plus courte. Ils sont plus souvent amusés qu'excités et plus enclin à la curiosité qu'à l'avidité. Ils ont tendance à rester distants et imperturbables lors d'incidents mineurs. Toutefois, lorsqu'ils

poursuivent un objectif, lors d'une aventure ou dans l'apprentissage d'une nouvelle compétence artistique, les elfes peuvent se montrer tenaces et déterminés. Ils sont lents à former de nouvelles amitiés ou inimités, mais encore plus lents à les oublier. Ils répliquent aux insultes anodines par le dédain et aux insultes sérieuses par la vengeance.

LES ROYAUMES FORESTIERS CACHÉS

La plupart des elfes demeurent dans de petits villages forestiers camouflés à travers les arbres. Les elfes chassent le gibier, font la cueillette et cultivent les légumes. Leurs compétences et leur magie leurs permettent de vivre en autarcie sans avoir à défricher et labourer la terre. Ce sont des artisans doués qui fabriquent des vêtements finement tissés et des objets d'art. Les contacts avec le monde extérieur sont ordinairement limités bien qu'un petit nombre d'elfes gagnent leur vie en échangeant des œuvres artisanales contre des métaux (l'exploitation minière ne les intéresse pas).

Les elfes rencontrés hors de leurs propres territoires sont habituellement des ménestrels, des artistes ou des erudits. La noblesse humaine s'arrache les services de tuteurs elfiques pour l'enseignement de l'escrime ou de la magie à leur progéniture.

EXPLORATION & AVENTURE

Les elfes partent à l'aventure pour voir le monde. Puisqu'ils vivent si longtemps, ils peuvent profiter de siècles entiers pour explorer et découvrir. Ils tolèrent mal le rythme de la société humaine, qui est strictement organisée au quotidien mais constamment en mutation d'une décennie à l'autre. De fait, ils choisissent des carrières qui les laissent libres de voyager à leur propre rythme. Les elfes apprécient mettre en pratique leurs prouesses martiales ou faire l'acquisition de pouvoirs magiques toujours plus puissants, ce que la vie d'aventurier leur permet. Certains se joindront à un groupe de rebelles combattant l'oppression tandis que d'autres pourraient devenir les parangons de principes moraux.

NOMS ELFES

Les elfes sont considérés comme des enfants jusqu'à ce qu'ils se déclarent eux-mêmes adultes, aux alentours de leur premier siècle d'existence. Avant ce moment, ils sont appelés par leur nom d'enfant.

En se déclarant adulte, un elfe choisit un nom d'adulte, bien que ceux qui l'ont connu enfant persistent à utiliser son nom d'enfant. Chaque nom d'elfe adulte est une création unique. Toutefois, il peut refléter les noms d'individus respectés ou d'autres membres de la famille. Peu de distinctions existent entre le nom d'un homme et d'une femme. Le regroupement suivant n'exprime qu'une tendance générale. De plus, tous les elfes portent un nom de famille qui est typiquement la combinaison d'autres termes elfiques. Certains elfes voyageant avec des humains traduisent leur nom de famille dans la langue commune. D'autres préserveront la version elfique.

Noms d'enfant : Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall.

Noms d'adulte masculins : Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis.

Noms d'adulte féminins : Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethrynnna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia.

Nom de famille (traduction en langue commune) : Amakiir (Fleur de gemme), Amastacia (Fleur d'étoile), Galanodel (Murmure de lune), Holimion (Rosée de diamant), Ilphelkiir (Bourgeon de gemme), Liadon (Feuille argentée), Melianne (Talon de chêne), Náilo (Brise nocturne), Siannodel (Ruisseau de lune), Xiloscient (Pétale d'or).

HAUTAINS MAIS GRACIEUX

Malgré le fait qu'ils puissent être hautains, les elfes sont généralement gracieux même avec ceux qui ne sont pas à la hauteur de leurs attentes, autrement dit, avec tous les non-elfes. Ils peuvent toutefois trouver du bon chez à peu près tout le monde.

Nains. « Les nains sont des lourdauds ternes et maladroits. Mais ce qu'il leur manque en humour, en sophistication et en manières, ils le compensent par leur bravoure. Et je dois l'admettre, leurs meilleurs artisans produisent un ouvrage dont la qualité rivalise avec celle des elfes ».

Halfelins. « Les halfelins sont des gens de plaisirs simples et ce n'est pas une qualité à mépriser. Ils font preuve de bonté et ils se soucient des uns et des autres. Ils prennent soin de leurs jardins et ont prouvé qu'ils étaient plus résistants qu'ils ne le laissent paraître lorsque le besoin se fait sentir ».

Humains. « Toute cette précipitation, leur ambition et leur motivation à réaliser quelque chose avant la fin de leur courte vie ; les entreprises humaines paraissent si futiles quelques fois. Mais lorsque vous vous attardez sur leurs réalisations, vous êtes en mesure d'apprécier leurs accomplissements. Si seulement ils pouvaient ralentir et apprendre quelques raffinements ».

TRAITS ELFES

Ajustement de caractéristique. Votre Dextérité augmente de +2.

Age. Bien que les elfes atteignent la maturité physique à peu près au même âge que les humains, pour les elfes la définition de l'âge adulte dépend plus de l'expérience que l'on peut avoir du monde que de la croissance physique. Un elfe prétend généralement à l'âge adulte et à un nom d'adulte aux alentours de ses 100 ans et peut vivre jusqu'à 750 ans.

Alignement. Les elfes aiment la liberté, la variété et l'autodétermination, c'est pourquoi ils penchent fortement vers les aspects les plus doux du chaos. Ils apprécient et protègent la liberté d'autrui autant que la leur, et sont le plus souvent bons.

Taille. Les elfes mesurent entre 1,50 m. et 1,80 m. et sont élancés. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 m [30 ft] par round.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir à 18 m. dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Sens affûtes. Vous maîtrisez la compétence Perception.

Héritage des fées. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et l'immunité contre le sommeil magique.

Transe. Les elfes n'ont pas besoin de dormir. Au lieu de cela, ils méditent profondément, restant à demi conscient, 4 heures par jour (le mot commun pour désigner cette méditation est « transe »). En méditant, vous pouvez rêver, tant bien que mal ; ces rêves sont en fait des exercices mentaux qui deviennent un réflexe après des années de pratique. Après un repos de ce type, vous obtenez les mêmes avantages qu'un humain après 8 heures de sommeil.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'elfique. L'elfique est fluide, possède de subtiles intonations

et une grammaire complexe. La littérature elfe est riche et variée, et leurs chansons et poèmes sont célèbres parmi les autres races. Beaucoup de bardes apprennent cette langue afin de pouvoir ajouter des ballades elfiques à leur répertoire.

Sous race. D'anciens clivages du peuple elfique ont abouti à trois sous races principales : les haut-elfes, les elfes des bois et les elfes noirs, plus communément appelés drows. Dans certains mondes, ces sous races sont elles mêmes subdivisées (comme les elfes solaires et les elfes lunaires des Royaumes Oubliés), et vous pouvez si vous le souhaitez choisir une de ces subdivisions.

HAUT-ELFE

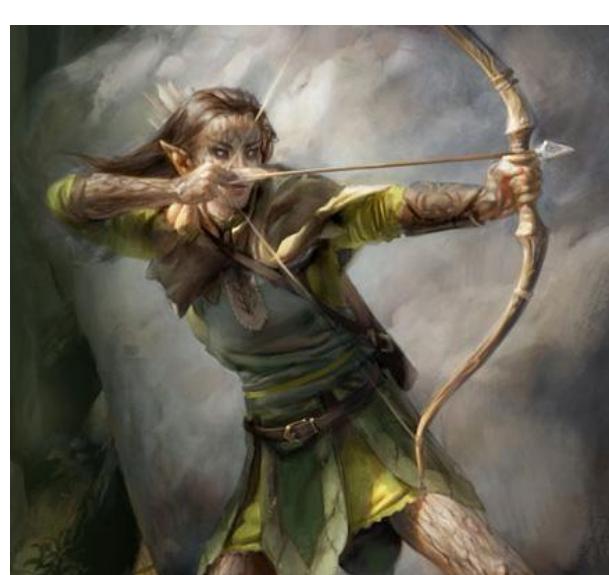
En tant que haut-elfe, vous avez l'esprit vif et connaissez les rudiments de la magie. Notez qu'il existe deux sortes de hauts-elfes. Les premiers (les elfes du soleil) sont hautains et solitaires, se pensant supérieurs aux non-elfes et même aux autres elfes. Les seconds (les elfes de la lune), plus communs et plus conviviaux, sont souvent rencontrés chez les humains et les autres races. Les elfes du soleil ont la peau couleur bronze et les cheveux couleur cuivre, noir ou or. Leurs yeux sont de couleur or, d'argent ou noir. Les elfes de la lune sont beaucoup plus pâles. Ils ont souvent les cheveux blanc-argenté, noir ou bleu, mais diverses nuances de blond, brun et roux ne sont pas rares. Leurs yeux sont bleus ou verts et mouchetés d'or.

Ajustement de caractéristique. Votre Intelligence augmente de +1.

Armes elfes. Vous obtenez la maîtrise des épées (longues et courtes) et des arcs (longs et courts).

Sorts mineurs. Vous connaissez un sort mineur de votre choix parmi la liste des sorts mineurs de magicien. L'Intelligence est votre caractéristique magique pour lancer ce sort.

Langue additionnelle. Vous parlez, lisez et écrivez une langue additionnelle de votre choix.



ELFE DES BOIS

En tant qu'elfe des bois, vous avez des sens aiguisés et une forte intuition. Vous vous déplacez rapidement et discrètement dans vos forêts. Les elfes des bois (également appelés elfes sauvages, elfes verts ou elfes des forêts) sont reclus et méfiants envers les non-elfes. La peau des elfes de bois tend à être cuivrée, parfois avec des traces de vert. Leurs cheveux tendent vers le brun et le noir, mais peuvent parfois aussi être blonds ou cuivrés. Leurs yeux sont verts, bruns ou noisette.

Ajustement de caractéristique. Votre Sagesse augmente de +1.

Armes elfes. Vous obtenez la maîtrise des épées (longues et courtes) et des arcs (longs ou courts).

Pied flottant. Votre vitesse de déplacement passe à 10,50 m. [35 ft].

Camouflage de la nature. Vous pouvez tenter de vous cacher avec juste quelques branchages, une forte pluie, de la neige qui tombe, de la brume ou autre phénomène naturel.



ELFE NOIR (DROW)

Issus d'une ancienne sous-race d'elfes à la peau sombre, les drows ont été banni de la surface du monde pour avoir suivi la déesse Lolth sur la voie du mal et de la corruption. Maintenant, ils ont construit leur propre civilisation dans les profondeurs de l'Outreterre, calquée sur le Chemin de Lolth. Aussi appelés elfes noirs, les drows ont la peau noire comme de l'obsidienne polie et les cheveux blancs ou jaunes pâles. Ils ont souvent des yeux très pâles (si pâles qu'on les croit quelquefois blancs), dans des tons lilas pâle, argent, rose ou bleu. Ils ont tendance à être plus petits et plus minces que la plupart des elfes.

Ajustement de caractéristique. Votre Charisme augmente de +1.

Vision dans le noir supérieure. Votre vision dans le noir est étendue à 36 mètres.

Sensibilité à la lumière du soleil. Vous avez un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue quand vous, la cible de l'attaque ou ce que vous essayez de détecter est exposé à la lumière du soleil.

Magie drow. Vous connaissez le sort mineur *lumières dansantes*. Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer le sort *feu féerique* une fois après un repos long. Lorsque vous atteignez le niveau 5, vous pouvez aussi lancer le sort *ténèbres* une fois après un repos long. Le Charisme est votre caractéristique magique pour lancer ces sorts.

Armes drows. Vous obtenez la maîtrise des rapières, des épées courtes et des arbalètes de poing.



L'OBSCURITÉ DES DROWS

S'il n'y avait une exception notable, la race drow serait universellement vilipendée. Pour la plupart, ils sont une race de maraudeurs adorateurs de démons logeant dans les profondeurs souterraines de l'Outreterre, émergeant que les nuits les plus noires afin de piller et de massacrer les habitants de la surface qu'ils méprisent. Leur société est dépravée et préoccupé par la faveur de Lolth, l'araignée-déesse, qui encourage les meurtres et l'extermination de familles entières afin que les maisons nobles assoient leur position.

Pourtant un drow, au moins, a brisé le moule. Dans le monde des Royaumes Oubliés, Drizzt Do'Urdan, le ranger du Nord, a prouvé sa qualité comme un défenseur généreux du faible et de l'innocent. En rejetant son héritage et à la dérive dans un monde qui le considère avec terreur et haine, Drizzt est un modèle pour les quelques drows qui marchent dans ses pas, essayant de trouver une vie en dehors de la société maléfique de leurs citées de l'Outreterre.

Les drows grandissent dans la croyance que les races demeurant à la surface sont inférieures, sans valeur, sauf en tant qu'esclaves. Les drows qui développent une conscience ou qui trouvent nécessaire de coopérer avec les membres d'autres races ont beaucoup de mal à surmonter ce préjugé, en particulier quand ils sont si souvent les cibles finales de cette haine.

ÉLADRIN

[DM286]

Créatures magiques liées fortement à la nature, les éladrins vivent dans le royaume au reflet de la Féerie. Leurs villes se croisent parfois sur le plan matériel, apparaissant brièvement dans des vallées montagneuses ou des clairières forestières profondes avant de disparaître de nouveau dans la Féerie.

Les sous-races elfiques dans le *Manuel des Joueurs* comprennent une augmentation de caractéristique, la maîtrise d'armes, et deux ou trois traits supplémentaires. Compte tenu de l'histoire des éladrins et leur nature magique, une augmentation de l'Intelligence du personnage éladrin est appropriée. Il n'y a pas besoin de modifier la formation aux armes de base partagée par les hauts-elfes et les elfes des bois.

Une capacité qui définit les éladrins, et qui les distingue des autres elfes, est leur capacité à passer à travers les frontières entre les plans, disparaître pendant un moment avant de réapparaître ailleurs. Dans le jeu, ce qui se reflète dans une utilisation limitée du sort *Foulée brumeuse*. Puisque *Foulée brumeuse* est un sort de niveau 2, cette capacité est assez puissante pour que la sous-race n'ait pas besoin de traits supplémentaires. Cela nous laisse avec les capacités suivantes pour la sous-race éladrine:

Ajustement de caractéristique. Votre Intelligence augmente de +1.

Armes elfes. Vous obtenez la maîtrise des épées (longues et courtes) et des arcs (longs et courts).

Pas des Fées. Vous pouvez lancer le sort *Foulée brumeuse* une fois en utilisant ce trait. Vous récupérez cette capacité lorsque vous finissez un repos court ou long.



Génasi



La plupart du temps, on considère les autres plans comme des royaumes distants et lointains, mais l'influence planaire peut être ressentie partout dans le monde. Elle se manifeste parfois dans des êtres qui, par le hasard de leur naissance, portent le pouvoir des plans dans leur sang. Les génasis sont ce genre d'êtres, progénitures de génies et de mortels.

Les plans élémentaires sont souvent inhospitaliers pour les natifs du plan Matériel : terres dévastées, flammes ardentes, cieux infinis et mers interminables rendent les visites dans ces lieux dangereuses, même pour de courtes périodes. Les puissants génies, en revanche, ne font pas face à de telles difficultés lorsqu'ils s'aventurent dans le monde des mortels. Ils s'adaptent facilement au mélange des éléments sur le plan Matériel et le visite parfois, de leur propre volonté ou constraint magiquement. Certains génies peuvent prendre l'apparence de mortels et voyager incognito.

Durant ces visites, un mortel peut taper dans l'œil d'un génie. Une amitié se crée, une romance naît et parfois des enfants viennent au monde. Ces enfants sont des génasis : des individus liés à deux mondes, mais n'appartenant à aucun. Certains génasis sont le fruit d'une union entre un mortel et un génie, d'autres ont deux génasis pour parents et quelques rares, qui comptent un génie plus haut dans leur arbre généalogique, manifestent un héritage élémentaire en sommeil depuis des générations.

Occasionnellement, des génasis sont le résultat d'une exposition à une poussée d'énergie élémentaire, par des phénomènes tels qu'une éruption en provenance des plans intérieurs ou une convergence planaire. L'énergie élémentaire sature toute créature dans la zone, pouvant altérer suffisamment leur nature que leurs enfants d'une union avec un autre mortel naissent génasis.

HÉRITIER DU POUVOIR ÉLÉMENTAIRE

Les génasis ont un double héritage. Ils ressemblent à des humains mais avec des couleurs de peaux inhabituelles (rouge, verte, bleue ou grise) et quelque chose semble bizarre chez eux. Le sang élémentaire qui coule dans leurs veines se manifeste différemment chez chaque génasi, souvent sous forme de pouvoir magique.

La silhouette d'un génasi peut généralement être confondue avec celle d'un humain. Les descendants de la terre ou de l'eau sont un peu plus lourds, ceux de l'air et du feu, plus légers. Un génasi pourra conserver des traits de son parent mortel (les oreilles pointues d'un elfe, la corpulence trapue et les cheveux épais d'un nain, les petites mains et petits pieds d'un halfelin, les très gros yeux des gnomes, etc.).

Les génasis n'ont quasiment jamais de contact avec leur parent élémentaire. Les génies ont rarement d'intérêt pour leurs progénitures mortelles, les considérants comme des accidents.

Beaucoup ne ressentent absolument rien pour leurs enfants génasis. Certains génasis alors vivent comme des parias, forcés à l'exil à cause de leur apparence inquiétante et leur magie singulière, ou dirigent des barbares humanoïdes et des cultes étranges dans des terres sauvages. D'autres occupent des positions de grande influence, surtout dans des lieux où les êtres élémentaires sont vénérés. Quelques rares génasis quittent le plan Matériel pour trouver refuge dans la famille de leur parent génie.

SAUVAGE & CONFIANT

Les génasis manquent rarement de confiance, se considérant de taille à franchir quasiment tous les obstacles sur leur chemin. Cela peut se manifester par une élégante confiance en soi pour un génasi et par de l'arrogance pour un autre. Une telle confiance en soi peut leur faire occulter les risques et leurs grands projets les mènent souvent vers des problèmes. Trop d'échecs peuvent même altérer la perception que les génasis ont d'eux-mêmes, les obligeant constamment à s'améliorer, à parfaire leurs talents et à perfectionner leurs compétences.

COMMUNAUTÉS

En tant qu'êtres rares, les génasis peuvent passer leur vie entière sans rencontrer un seul autre être de leur genre. Il n'y a aucune grande ville, ni aucun grand empire génasi. Les génasis appartiennent très rarement à leur propre communauté et adoptent généralement les cultures et sociétés dans lesquelles ils sont nés. Plus leur apparence est étrange, plus ils rencontrent de difficultés. Beaucoup de génasis se fondent dans les populations grouillantes des villes habituées à une grande variété d'individus, là où leurs différences ne font que rarement se lever un sourcil.

LES GÉNASIS SUR ATHAS

Bien que tout univers incluant un ou plusieurs plans élémentaires puisse inclure des génasis, sur Athas, le monde de Dark Sun, les forces élémentaires détiennent une plus grande influence que sur d'autres mondes. En tant qu'individus touchés par le pouvoir élémentaire, les génasis sont considérés comme des devins, des prophètes et des élus. La naissance d'un génasi, qu'il soit esclave, noble ou membre d'une tribu du désert, est un événement de bon augure. La plupart des athasiens croient que tout génasi est destiné à la grandeur ou à l'infamie.

Ceux vivant sur la frontière, en revanche, rencontrent plus de difficultés. Les gens, dans ces endroits, acceptent beaucoup moins les différences. Parfois, un accueil plutôt froid ou un regard suspicieux sont ce que les génasis peuvent espérer de mieux. Dans les lieux les plus rétrogrades, ils sont confrontés à l'ostracisme, voire même à la violence des gens qui les prennent pour des démons. Face à cette vie difficile, ces génasis cherchent la solitude dans la nature, élisant domicile dans les montagnes ou les forêts, près de lacs ou sous terre.

La plupart des génasis de l'air et du feu dans les Royaumes Oubliés sont les descendants de djinns ou d'efrits ayant autrefois régné sur le Calimshan. Lorsque ces dirigeants ont été renversés, leurs enfants planaires furent dispersés. Pendant des milliers d'années, les lignées de ces génasis se sont répandues dans les autres nations. Bien que loin d'être communs, les génasis de l'air et du feu se trouvent plus souvent dans les régions occidentales de Faerûn, le long de la côte depuis Calimshan jusqu'à la Côte des épées au nord et vers le Mitan Occidental à l'est. Certains se trouvent toujours dans leur pays d'origine.

Au contraire, les génasis de l'eau et de la terre n'ont pas d'histoire spécifique. Il est difficile pour ces individus de remonter leur ascendance et occasionnellement, ces lignages peuvent sauter une ou deux générations. Beaucoup de génasis de la terre sont originaires du nord et se sont dispersés depuis ces lieux. Les génasis de l'eau proviennent des zones côtières, la plus grande concentration d'entre eux venant des régions entourant la mer des Étoiles déchues.

Le continent lointain de Zakhara est seulement connu dans les légendes pour la plupart des habitants de Faerûn. Là-bas, des génies et des lanceurs de sorts concluent des marchés et des générasis peuvent résulter de ces pactes. Ces générasis ont été sources de bonheur et de malheur dans l'histoire de ces terres.

BACKGROUNDS DE GÉNASIS

Chaque sous-race de générasi a son propre tempérament, rendant certains backgrounds plus appropriés que d'autres.

Les *génasis de l'air* sont fiers de leur patrimoine, parfois au point d'être arrogants. Ils peuvent être flamboyants et sont désireux d'avoir un public. Ils restent rarement au même endroit pendant longtemps, toujours à la recherche d'un nouvel espace pour voir et respirer. Les générasis de l'air qui ne vivent pas dans les villes, favorisent des terres ouvertes telles que les plaines, les déserts, et de hautes montagnes. Les backgrounds adaptés sont : charlatan, amuseur et noble.

Les *génasis de la terre* sont plus retirés et leur connexion à la terre les empêche d'être à l'aise dans la plupart des villes. Leur taille peu commune et leur force les imposent naturellement comme soldats cependant, et, avec leur attitude stoïque, ils peuvent encourager les autres et devenir de grands meneurs d'hommes. Beaucoup de générasis de la terre vivent sous terre, où ils peuvent être dans leur élément favori. Quand ils sortent de leurs grottes, ils peuvent errer dans les collines et les montagnes ou revendiquer de vieilles ruines. Les backgrounds adaptés sont : ermite, étranger et soldat.

Les *génasis du feu* se créent souvent des problèmes avec leurs températures de feu. Comme leurs cousins, les générasis de l'air, ils affichent parfois leur supériorité sur les gens ordinaires. Mais comme ils veulent aussi que les autres partagent la haute opinion qu'ils ont d'eux-même, ils cherchent constamment à améliorer leur réputation. Les backgrounds adaptés sont : criminel, héros du peuple et noble.

Les *génasis de l'eau* ont presque tous une certaine expérience à bord ou à proximité de navires de haute mer. Ils font d'excellents marins et pêcheurs. Comme les générasis de la terre, cependant, les générasi de l'eau préfèrent le calme et la solitude. Les larges rivages sont leur habitat naturel. Ils vont là où ils veulent, font ce qu'ils veulent, et se sentent rarement liés à quoi que ce soit. Les backgrounds adaptés sont : ermite et marin.

NOMS GÉNASIS

Les générasis utilisent les noms usuels des peuples qui les ont élevés. Ils peuvent, par la suite, adopter un nom spécial faisant référence à leur héritage, tel que Flamme, Charbon-Ardent, Vague ou Onyx.

TRAITS

Votre personnage générasi a certaines caractéristiques communes avec tous les autres générasis.

Ajustement de caractéristique. Votre Constitution augmente de +2.

Age. Les générasis vieillissent au même rythme que les humains et atteignent l'âge adulte vers la fin de l'adolescence. En revanche, ils vivent un peu plus vieux que les humains, jusqu'à 120 ans.

Alignement. Indépendants et autonomes, les générasis tendent vers un alignement neutre.

Taille. Les générasis sont aussi diversifiés que leurs parents mortels mais mesurent généralement une taille similaire à celle des humains, entre 1,50 et 1,80 m. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 m. par round.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le primordial. Le primordial est une langue gutturale avec des syllabes rudes et des consonnes dures.

Sous-races. Quatre principales sous-races de générasis existent dans les mondes de D&D : les générasis de l'air, de la terre, du feu et de l'eau. Choisissez l'une de ces sous-races.

GÉNASIS DE L'AIR

En tant que générasi de l'air, vous êtes le descendant d'un djinn. Aussi changeantes que la météo, vos humeurs passent du calme à la sauvagerie et à la violence sans avertissement, mais ces tempêtes ne durent jamais bien longtemps.

Les générasis de l'air ont généralement la peau, les yeux et les cheveux de couleur bleue claire. Une faible mais constante brise les accompagne, ébouriffant leurs cheveux et agitant leurs vêtements. Certains générasis de l'air parlent avec une voix soufflée et marquée par un léger écho. Quelques-uns affichent d'étranges motifs sur leur peau ou produisent des cristaux sur leur crane.

Ajustement de caractéristique. Votre Dextérité augmente de +1.

Souffle sans fin. Vous pouvez retenir votre respiration indéfiniment tant que vous n'êtes pas incapable d'agir.

Se mêler au vent. Vous pouvez lancer le sort *lévitation* une fois, sans composante matérielle, et vous regagnez la capacité de le relancer ainsi après un long repos. La Constitution est la caractéristique pour lancer ce sort.

GÉNASIS DE LA TERRE

En tant que générasi de la terre, vous êtes le descendant du cruel et avide Dao, bien que vous ne soyez pas nécessairement mauvais. Vous avez hérité d'un certain contrôle sur la terre, d'une force supérieure et d'un pouvoir solide. Vous avez tendance à éviter les décisions irréfléchies, prenant le temps nécessaire pour considérer toutes les options avant de passer à l'action.

L'élément de la terre se manifeste différemment d'un individu à l'autre. Certains générasis de la terre ont de la poussière qui émane constamment de leur corps et de la boue s'accroche à leur vêtement, n'arrivant jamais à être propre quelle que soit la fréquence de leurs bains. D'autres sont aussi brillants et polis que des gemmes, leur couleur de peau est brune foncée ou noire et leurs yeux ont l'éclat des agates. Les générasis de la terre peuvent aussi avoir une peau lisse comme le métal, de la couleur du fer terne avec des points de rouilles, de l'aspect de la pierre grossière ou recouverte de minuscules cristaux enchaînés. Les plus impressionnantes ont des fissures sur le corps d'où luit une faible lueur.

Ajustement de caractéristique. Votre Force augmente de +1.

Marche de la terre. Vous pouvez vous déplacer sur des terrains difficiles faits de pierre ou de terre sans dépenser de mouvement supplémentaire.

Fusionner avec la pierre. Vous pouvez lancer le sort *passage sans trace* une fois, sans composante matérielle, et vous regagnez la capacité de le relancer ainsi après un long repos. La Constitution est la caractéristique pour lancer ce sort.

GÉNASIS DU FEU

En tant que générasi du feu, vous avez hérité de l'humeur instable et de l'esprit vif de l'efrit. Vous avez tendance à être impatient et impulsif. Plutôt que de cacher votre apparence particulière, vous exultez dans celle-ci.

Quasiment tous les générasis du feu ont une température corporelle élevée, comme s'ils brulaient de l'intérieur. Cette impression est renforcée par leur couleur de peau dans les tons rouge flamme, noir comme le charbon ou gris comme la cendre. Les plus proches des humains physiquement auront des cheveux rouge vif, frémissant lors d'émotions extrêmes, alors que des spécimens plus atypiques arborent de véritables flammes dansantes sur leur tête. La voix d'un générasi du feu peut sonner comme le crépitement d'un feu et leurs yeux flamboient lors qu'ils s'énervent. Certains émettront une légère odeur de souffre.

Ajustement de caractéristique. Votre Intelligence augmente de +1.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir à 18 m. dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Vos liens avec le plan élémentaire de l'air rendent votre vision dans le noir inhabituelle : tout ce que vous voyez dans le noir sera dans une nuance de rouge.

Résistance au feu. Vous avez la résistance aux dégâts de feu.

Atteindre le brasier. Vous pouvez lancer le sort mineur *flamme*. Une fois le 3ème niveau atteint, vous pouvez lancer le sort *mains brûlantes* une fois comme un sort de niveau 1 et vous regagnez la capacité de le relancer ainsi après un long repos. La Constitution est la caractéristique pour lancer ce sort.

GÉNASIS DE L'EAU

Le clapotis des vagues, les embruns de la mer portés par le vent, les profondeurs océaniques, toutes ces choses sont chères à votre cœur. Vous errez librement et êtes fier de votre indépendance, à tel point que certains vous considèrent comme égoïste.

La plupart des génasis de l'eau semblent toujours être à peine sorti d'un bain, avec des perles d'humidité sur leur peau ou dans leurs cheveux. Ils sentent la pluie fraîche ou l'eau claire. Leur peau est communément bleue ou verte et leurs yeux sont souvent très grands et de couleur bleue ou noire. Les cheveux d'un génasi de l'eau flottent librement, se balançant et s'agitant comme s'ils étaient sous l'eau. Certains ont une voix avec des nuances évoquant le chant des baleines ou un ruissellement d'eau.

Ajustement de caractéristique. Votre Sagesse augmente de +1.

Résistance à l'acide. Vous avez la résistance aux dégâts d'acide.

Amphibie. Vous pouvez respirer l'air et l'eau.

Nage. Votre vitesse de nage est de 9 m.

Appeler le vague. Vous pouvez lancer le sort mineur *manipulation de l'eau*. Une fois le 3ème niveau atteint, vous pouvez lancer le sort *création ou destruction d'eau* une fois comme un sort de niveau 2 et vous regagnez la capacité de le relancer ainsi après un long repos. La Constitution est la caractéristique pour lancer ce sort.

Traduit par pouish



Gnome



Mince et les cheveux blonds, la peau couleur noix et les yeux d'un surprenant bleu turquoise, Burgell mesurait à peine la moitié d'Aeron et devait monter sur un tabouret pour pouvoir regarder par le judas. Car comme la plupart des habitations d'Oeble, cet immeuble était construit pour les humains, et les habitants plus petits devaient faire face à cet inconfort du mieux qu'ils le pouvaient.

Mais au moins, la grandeur relative de l'appartement permit à Burgell de contenir tout son équipement de gnome. La pièce de devant était son atelier, et contenait un nombre d'outils déconcertant : marteaux, ciseaux, scies, outils de crocheting, verres teintés, loupes de bijoutier, sans oublier des pots qui contenaient des ingrédients en poudre ou déchiquetés pour lancer des sorts. Un gros chat gris, le familier du magicien, était recroqueillé au sommet d'un grimoire. Il ouvrit les yeux, lança à Aeron un regard jaune dédaigneux, puis sembla retourner dormir.

- Richard Lee Byers, *Le Bouquet Noir*

Un bourdonnement constant d'activités imprègne les terriers et les quartiers des communautés gnomes. Et certains sons plus forts ponctuent ce bourdonnement : un craquement d'engrenages ici, une petite explosion là, un cri de surprise ou de triomphe, mais surtout des éclats de rire. Les gnomes prennent plaisir à la vie, et profitent de chaque instant, d'une invention, d'une exploration, d'une recherche, d'une création ou d'une lecture.

EXPRESSION DYNAMIQUE

L'énergie et l'enthousiasme des gnomes pour la vie transparaît au travers de chaque pouce de la surface de son petit corps. Les gnomes ont une taille moyenne d'un peu plus d'un mètre et un poids moyen de 20 à 23 kg. Un large sourire éclaire habituellement leur visage bronzé, hâlé, sous leur nez proéminent, et leurs yeux lumineux pétillent d'excitation. Leurs cheveux clairs ont tendance à partir dans toutes les directions, comme s'ils représentaient la grande curiosité des gnomes face à leur environnement.

La personnalité d'un gnome s'affiche dans son apparence générale. La barbe d'un gnome mâle contrastera avec sa chevelure ébouriffée en étant soigneusement peignée, bien que souvent coiffée en fourche ou en pointe. Le tissu de teinte brune de leurs vêtements, bien que de qualité modeste, est souvent rehaussé de broderie ou de pierres brillantes.

ENTHOUIASME DÉBORDANT

Pour autant que les gnomes soient concernés, être en vie est une chose merveilleuse, et ils profitent joyeusement de chaque instant de leur 300 à 500 ans d'espérance de vie. Les

humains s'inquièteraient de s'ennuyer dans une vie si longue, et les elfes prennent le temps d'apprécier les beautés du monde durant de longues années, alors que les gnomes semblent plutôt être inquiets de ne pas avoir malgré tout assez de temps pour faire ou voir tout ce qu'ils souhaiteraient.

Les gnomes parlent rapidement, comme s'ils n'arrivaient pas à exprimer suffisamment vite toutes leurs pensées. Bien qu'ils donnent leur avis et idées sur nombreux de sujets, ils restent à l'écoute des autres, ponctuants la discussion d'exclamations de surprise et d'appréciation.

Bien qu'ils apprécient les blagues de toutes sortes, et particulièrement les calembours et les canulars, ils sont aussi appliqués lors des tâches plus sérieuses qu'ils entreprennent. De nombreux gnomes sont des ingénieurs, des alchimistes, des bricoleurs ou des inventeurs compétents. Ils ne s'inquiètent pas de faire des erreurs et rient d'eux mêmes, n'hésitant pas à prendre des risques audacieux et à rêver en grand.

DES TERRIERS LUMINEUX

Les gnomes habitent dans des terres boisées et vallonnées. Ils logent sous-terre mais prennent plus souvent l'air frais que les nains, appréciant les joies de la vie à la surface aussi souvent que possible. Leur habitat est soigneusement dissimulé par des constructions astucieuses et des illusions simples. Les visiteurs bienvenus sont rapidement conduits dans leurs terriers lumineux et chaleureux. Et ceux qui ne sont pas bienvenus auront quand à eux bien du mal à trouver les terriers en premier lieu.

Les gnomes qui s'installent dans les territoires humains sont souvent des tailleurs de pierres, des ingénieurs, des sages ou des réparateurs/bricoleurs. Certaines familles humaines emploient des tuteurs gnomes, s'assurant ainsi que leurs enfants reçoivent une éducation mêlant un apprentissage sérieux et de joyeux plaisirs. Un tuteur gnome, au cours de sa longue vie, pourra s'occuper de plusieurs générations d'une famille humaine.

NOMS GNOMES

Les gnomes adorent les noms, et la plupart en ont plusieurs. La mère d'un gnome, mais aussi son père, ses oncles et ses tantes tout comme l'ancien du clan, lui donnent un nom, et à ceux-ci peuvent s'ajouter différents surnoms qui pourraient rester dans le temps. Les noms d'un gnome sont régulièrement des variantes de ceux d'ancêtres ou de distants cousins, mais ils peuvent aussi être une pure nouveauté. Lorsqu'ils traitent avec les humains ou d'autres races qui peuvent avoir du mal avec les noms, un gnome apprend à ne pas utiliser plus de trois de ses noms : un nom patronymique, un nom de clan et un surnom, choisissant dans chaque catégorie celui qui est le plus amusant à prononcer.

Noms masculins : Alston, Alvyn, Boddylock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook

Noms féminins : Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna

Noms de clans : Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

Surnoms : Aleslosh, Ashhearth, Badger, Cloak, Doublelock, Filchbatter, Fnipper, Ku, Nim, Oneshoe, Pock, Sparklegem, Stumbleduck

VOIR LE MONDE

Curieux et impulsifs, les gnomes partent à l'aventure pour voir le monde ou pour le plaisir d'explorer. Amoureux des gemmes et d'autres objets fins, certains gnomes voient l'aventure comme une façon rapide de s'enrichir. Indépendamment de ce qui les lancent sur les routes de l'aventure, les gnomes qui adoptent ce mode de vie y prennent autant de plaisir que pour toutes autres activités qu'ils entreprendraient, parfois au grand dam de leurs compagnons d'aventures.

TOUJOURS CONTENT

Il est rare qu'un gnome soit hostile ou maléfique, sauf s'il a subit de graves injustices. Les gnomes savent que la plupart des races n'apprécient pas leur sens de l'humour, mais ils apprécient la compagnie, comme ils apprécient toutes tâches auxquelles ils s'attellent.



TRAITS GNOMES

Votre personnage gnome possède certaines caractéristiques en commun avec tous les autres gnomes.

Ajustement de caractéristique. Votre Intelligence augmente de +2.

Age. Les gnomes vieillissent au même rythme que les humains, et la plupart passent à l'âge adulte aux alentours de 40 ans. Ils peuvent vivre 350 ans, voire jusqu'à 500 ans.

Alignement. Les gnomes sont généralement d'alignement bon. Ceux qui tendent vers la loi sont des sages, des ingénieurs, des chercheurs, des universitaires, des chercheurs ou des inventeurs. Ceux qui tendent vers le chaos sont des ménestrels, des escrocs, des errants ou des bijoutiers fantaisistes. Les gnomes ont bon cœur, et même les plus filous parmi eux sont plus ludiques que vicieux.

Taille. Les gnomes mesurent entre 90 cm. et 1,20 m. pour un poids aux alentours de 18 kg. Votre taille est Petite (P).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 7,50 m par round.

Vision dans le noir. Habitué à vivre sous terre, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 m. dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discerner pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Connaissance gnome. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le gnome. La langue gnome, qui utilise l'alphabet nain, est

connue pour ses traités techniques et ses catalogues de connaissances sur le monde naturel.

Sous race. Choisissez une des deux sous races proposées ci-après.

GNOME DES FORÊTS

Les gnomes des forêts se réunissent dans des communautés cachées au sein des forêts, souvent loin des routes et des chemins de la civilisation. Timides et discrets, ces gnomes évitent la confrontation autant que possible en utilisant l'illusion et la ruse pour se cacher des menaces ou pour masquer leur fuite si elles ont été débusquées. Les gnomes des forêts ont tendance à être amicaux avec les autres habitants des bois, et considèrent les elfes et les fées bonnes comme leurs alliés les plus importants. Ils se lient aussi d'amitié avec les petits animaux de la forêt, sur lesquels ils comptent pour obtenir des informations sur les menaces qui pourraient planer sur leurs terres.

Ajustement de caractéristique. Votre Dextérité augmente de +1.

Illusionniste naturel. Vous connaissez le sort mineur *illusion mineure*. L'Intelligence est votre caractéristique magique pour lancer ce sort..

Parle avec les petits animaux. À l'aide de sons et de gestes, vous pouvez communiquer des idées simples à des bêtes de taille P ou plus petite. Les gnomes des forêts aiment les animaux et traitent de manière bienveillante comme un animal domestique tout animal qu'ils peuvent trouver (écureuils, blaireaux, lapins, taupes, picidés, etc...).

GNOME DES ROCHES

Les gnomes des roches établissent leurs communautés dans les collines et les montagnes, là où ils peuvent avoir accès aux matériaux dont ils ont besoin pour construire et bricoler. Ces maîtres artisans sont inégalés lorsqu'on parle de tailler des gemmes ou de mécanique et autres merveilles technologiques. Leurs réalisations sont recherchées dans le monde entier.

Ajustement de caractéristique. Votre Constitution augmente de +1.

Ingénieur. Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence (Histoire) en relation avec l'alchimie, des objets magiques ou des dispositifs technologiques, ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Bricoleur. Vous possédez la maîtrise des outils d'artisans de rétameur. En utilisant ces outils, vous pouvez passer 1 heure et dépenser pour 10 po de matériaux pour construire un mécanisme de taille Très petite (TP), de CA 5 et 1 pv. Le dispositif cesse de fonctionner après 24 heures, ou si vous utilisez une action pour le démonter ; à ce moment, vous pouvez récupérer les matériaux que vous avez utilisés pour le créer. Vous pouvez avoir jusqu'à trois de ces dispositifs actifs à la fois. Lorsque vous créez un mécanisme, choisissez l'une des options suivantes :

Jouet mécanique : le jouet représente un animal ou une personne, comme une grenouille, une souris, un oiseau ou un soldat, sur des roulettes. Lorsqu'il est placé sur le sol, il se déplace de 1,50 m. chaque tour dans une direction aléatoire et fait des bruits en fonction de la créature qu'il représente.

Allume feu : le mécanisme produit une toute petite flamme qui peut être utilisée pour allumer une bougie ou une torche au prix d'une action.

Boîte à musique : lorsqu'on l'ouvre, la boîte reproduit une chanson (toujours la même) à un volume modéré jusqu'à la fin du morceau ou avant si la boîte est refermée.

Traduit par papyrolf et blueace

Gnome des profondeurs

Les gnomes des forêts et les gnomes des roches sont les gnomes les plus fréquemment rencontrés sur les terres du monde de la surface. Mais il existe une autre sous-race de gnomes que les habitants de la surface ne rencontrent que rarement : les gnomes des profondeurs, aussi connus comme les svirfnebelins. Sur leurs gardes, et se méfiant des étrangers, les svirfnebelins sont rusés et taciturnes, mais peuvent être tout aussi bons, loyaux et compatissants que leurs cousins de la surface.

NÉS DANS LES PROFONDEURS DE LA TERRE

Les svirfnebelins ressemblent plus à des créatures de pierre que de chair. Leur peau coriace est généralement grise, brune ou d'une teinte brun-grisâtre qui agit comme un camouflage naturel avec la roche qui les entoure. Leurs corps sont déformés par les muscles ou la graisse dure, et ils sont plus lourds que leur petite taille le suggère ; les svirfnebelins pèsent souvent 50 kg ou plus, mais dépassent rarement de beaucoup les 90 cm. de haut.

Les males svirfnebelins sont chauves dès la petite enfance, bien que les adultes puissent se laisser pousser la barbe ou des moustaches raides. Les femelles ont la tête couverte de cheveux, et elles attachent généralement leurs cheveux en arrière sous forme de tresses ou les coupent court pour qu'ils ne gênent pas quand elles travaillent.

Les svirfnebelins sont bien adaptés à leur existence souterraine. Ils ont une excellente vision dans le noir, et beaucoup d'entre eux ont des talents magiques qui rivalisent avec les sorts innés des drows et des duergars. Ils sont étonnamment forts pour leur taille, endurant des labours et des dangers qui abattraient la plupart des autres personnes.

MAÎTRES MINEURS

Malgré leur nature réservée, les svirfnebelins ne sont pas sans joie. Ils admirent le travail habile et l'artisanat délicat, comme tout autre gnome. L'amour des svirfnebelins pour les pierres précieuses de toutes sortes est inconditionnel, et ils cherchent hardiment des pierres précieuses dans les tunnels les plus profonds et les plus sombres. Ils sont aussi experts en joaillerie, maîtres mineurs, et mettent les rubis au-dessus de toutes les autres pierres précieuses.

HABITANTS DES PROFONDEURS

Les svirfnebelins sont connus comme les gnomes des profondeurs parce qu'ils choisissent de vivre loin sous la surface de la terre. La plupart des svirfnebelins n'ont jamais vu la lumière du jour. Leurs maisons sont des bastions bien cachés par des passages labyrinthiques et des illusions astucieuses. De vastes réseaux de tunnels creusés ceinturent la plupart des colonies svirfnebelins, gardés par des pièges mortels et des sentinelles cachées. Une fois qu'un voyageur a traversé les défenses extérieures, les tunnels s'ouvrent dans de merveilleuses cavernes-villes taillées dans la roche environnante avec un soin exquis. Les svirfnebelins sont austères dans leur confort par rapport à leurs cousins de la surface, mais ils sont très fiers de leur travail de la pierre.

Les gnomes des profondeurs font aussi de leur mieux pour rester cachés. Même si un voyageur de la surface réussit à trouver une communauté de svirfnebelins, gagner leur confiance peut être encore plus difficile. Ces rares voyageurs qui parviennent à apprivoiser les gnomes des profondeurs

trouvent en eux des alliés fidèles et courageux contre n'importe quel ennemi.

ÉCLAIREURS ET ESPIONS

Les gnomes de surface choisissent souvent la vie d'aventurier par pure curiosité pour le monde qui les entoure, désireux de voir de nouvelles choses et de rencontrer de nouvelles personnes. Par comparaison, la plupart des svirfnebelins ont très peu envie de voyager et s'éloignent rarement de chez eux. Ils voient le monde de la surface comme un lieu déconcertant, sans frontières et remplis de dangers inconnus. Néanmoins, quelques svirfnebelins comprennent qu'il est nécessaire de se renseigner sur ce qui se passe à la surface près de leurs refuges cachés. En conséquence, certains svirfnebelins deviennent éclaireurs, espions, messagers, et s'aventurent à l'extérieur, faisant de leur mieux pour éviter d'attirer l'attention. Ces voyageurs sont notamment peu diserts au sujet de leur lieu d'origine et de ce qu'ils font sur place, mais quelques-uns finissent par apprendre à faire confiance au bon cœur des habitants du monde de la surface.

Certains deviennent des commerçants qui traitent avec les autres races sur et sous terre. Les drow, les duergars et les autres peuples savent que les svirfnebelins sont généralement neutres dans leurs perspectives et généralement honnêtes dans leurs relations. Servir comme intermédiaires entre des races trop hostiles pour traiter directement entre elles peut être lucratif, et cela est très utile pour les défenses ; les intermédiaires svirfnebelins ont tendance à en savoir plus sur les rumeurs et les menaces entre marchands rivaux que quiconque.

NOMS DES GNOMES DES PROFONDEURS

Les svirfnebelins préfèrent des noms moins flamboyants que ceux de leurs cousins gnomes des roches ou gnomes des forêts. Les noms de clan reflètent les compétences ou la profession d'une famille particulière à laquelle ils sont associés, et changent parfois en cas de réussite individuelle remarquable dans une autre profession.

Noms masculins : Belwar, Brickers, Durthmeck, Firble, Krieger, Kronthud, Schneltheck, Schnicktick, Thulwar, Walschud.

Noms féminins : Beliss, Durthee, Fricknarti, Ivridda, Krivi, Lulthiss, Nalvarti, Schnella, Thulmarra, Wirsidda.

Noms de clan : Crystalfist, Gemcutter, Ironfoot, Rockhewer, Seamfinder, Stonecutter.

TRAITS

Lorsque vous créez un personnage gnome, vous pouvez choisir le gnome des profondeurs comme une alternative aux sous-races du Manuel des Joueurs. Pour soucis de simplification, les traits du gnome et du gnome des profondeurs sont combinés ici.

Ajustement de caractéristique. Votre Intelligence augmente de +2, et votre Dextérité augmente de +1.

Age. Les gnomes des profondeurs ont une plus petite espérance de vie que les autres gnomes. Ils grandissent à la même vitesse que les humains et sont considérés comme des adultes à 25 ans. Ils vivent de 200 à 250 ans, bien qu'à cause du dur labeur et des dangers de l'Outreterre la mort les réclame généralement bien avant.

Alignement. Les svirfnebelins croient que leur survie dépend de l'art d'éviter les conflits avec d'autres créatures et

de ne pas se faire d'ennemis, leur alignement favori est Neutre. Ils veulent rarement du mal aux autres, et sont peu susceptibles de prendre des risques au nom de ceux-ci.

Taille. La taille d'un svirfnebelins typique se situe entre 90 et 105 cm. et il pèse de 40 à 60 kg. Votre taille est Petite.

Vitesse. Votre vitesse de base est de 7,50 m.

Vision dans le noir supérieure. Votre vision dans le noir a une portée de 36 m.

Connaissance gnome. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Teint pierreux. Vous avez l'avantage aux jets de Dextérité (Discréption) pour vous cacher sur un terrain rocheux.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun, le gnome, et le commun des profondeurs. Le dialecte de svirfnebelins est plus guttural que celui des gnomes de la surface, et la plupart des svirfnebelins ne connaissent que peu le commun, mais ceux qui traitent avec des étrangers (ce qui vous inclut en tant qu'aventurier) apprennent assez de commun pour communiquer.

DON OPTIONNEL

Si votre MD permet l'utilisation des dons, votre gnome des profondeurs a accès au don spécial suivant.

MAGIE DES SVIRFNEBELINS

Pré-requis : Gnome (gnome des profondeurs)

Vous avez hérité de la capacité innée de lanceur de sorts de vos ancêtres. Cette capacité vous permet de jeter sur vous-même **antidétection** à volonté, sans avoir besoin d'une composante matérielle. Vous pouvez aussi jeter une fois chacun des sorts suivants grâce à cette capacité :

cécité/surdité, flou et déguisement. Vous retrouvez la capacité de lancer ces sorts lorsque vous avez terminé un repos long. L'Intelligence est votre caractéristique magique pour lancer ces sorts et vous les lancez toujours au plus bas niveau possible.

LES GNOMES DES PROFONDEURS DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS

Dans les Royaumes Oubliés, les gnomes des profondeurs vivent dans un monde souterrain périlleux connu sous le nom d'Outreterre. Ce labyrinthe de cavernes et de tunnels est le foyer de créatures parmi les plus craintes de Faerûn. Pour cette raison, les svirfnebelins qui y habitent sont beaucoup plus méfiants que leurs parents d'autres univers. Ils accueillent rarement des étrangers en leurs seins, et ceux avec qui ils doivent avoir affaire sont tenus à distance. Toutefois, si on a la chance d'être intégré par des gnomes des profondeurs, ceux-ci seront des amis pour la vie. Pour les svirfnebelins de l'Outreterre, la véritable confiance est une denrée beaucoup plus précieuse que l'or.

Traduit par Garruth



Goliath

ELDERWORLD
PLAYER'S
COMPANION
EVE

Sur les plus hauts sommets, loin au-dessus des pentes où les arbres poussent et où l'air est raréfié et les vents glacials hurlent, habitent les goliaths solitaires. Peu de gens peuvent se vanter d'avoir vu un goliath, et encore moins peuvent prétendre avoir lié amitié avec eux. Les goliaths déambulent dans un royaume sombre de roche, de vent et de froid. Leurs corps sont comme sculptés dans la pierre de la montagne et leur donnent une grande puissance physique. Leurs esprits suivent les vents vagabonds, tels des nomades errant de sommets en sommets. Leurs coeurs sont imprégnés du regard froid de leur royaume glacial, laissant à chaque goliath la responsabilité de gagner sa place dans la tribu ou de mourir en essayant.

ESPRIT DE COMPÉTITION

Chaque jour apporte un nouveau défi à un goliath. Nourriture, eau et abri sont rares dans les montagnes les plus élevées. Une seule erreur peut entraîner la perte de toute une tribu, tandis que l'effort héroïque d'un individu peut assurer la survie de l'ensemble du groupe.

Les goliaths mettent en avant l'autosuffisance et la compétence individuelle. Ils ont une compulsion à compter les points, notant leurs actions et pointant leurs réalisations pour les comparer à celles des autres. Les goliaths aiment gagner, mais ils voient la défaite comme un aiguillon pour améliorer leurs compétences.

Cette passion pour la compétition a un côté sombre. Les goliaths sont des concurrents féroces, mais par-dessus tout, ils sont amenés à dépasser leurs efforts passés. Si un goliath tue un dragon, il ou elle devra ensuite en chercher un encore plus grand et plus puissant au combat. Quelques aventuriers goliaths atteignent un âge avancé, bien que la plupart trouve la mort en tentant de dépasser leurs accomplissements passés.

FAIR-PLAY

Pour un goliath, la compétition n'existe que si elle se situe dans un cadre de jeu équivalent. Ces concours mesurent le talent, le dévouement et l'effort, ces facteurs qui déterminent la survie dans leur territoire d'origine, et ne s'appuient pas sur des objets magiques, de l'argent ou d'autres éléments qui pourraient faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. Les goliaths comptent heureusement avec ces avantages, mais ils prennent soin de rappeler qu'un tel avantage peut toujours être perdu. Un goliath qui se repose trop sur eux peut devenir négligent, ce qui mène droit au désastre dans les montagnes.

Ce trait se manifeste le plus fortement lorsque les goliaths interagissent avec d'autres personnes. La relation entre les paysans et les nobles intrigue un goliath. Si un roi n'a pas l'intelligence ou le leadership pour mener la société, il est clair que la personne la plus talentueuse dans le royaume devrait prendre sa place. Les goliaths gardent rarement de telles opinions pour eux-mêmes, et se moquent de ces pantins qui s'appuient sur les structures ou les règles de la société pour se maintenir au pouvoir.

LA SURVIE DES PLUS FORTS

Parmi les goliaths, un adulte qui ne peut pas contribuer à la tribu est expulsé, et un goliath seul a peu de chance de survivre, en particulier les plus faibles et les plus vieux. Les goliaths ont peu de pitié pour les adultes qui ne peuvent pas prendre soin d'eux-mêmes, cependant une personne malade

ou blessée est soignée, à cause de la notion qu'ont les goliaths du fair-play.

Un goliath handicapé de façon permanente doit encore pouvoir apporter sa contribution pour la tribu. En général, un tel goliath meurt en tentant de le faire, ou il se dérobe dans la nuit à la recherche de son froid destin.

À certains égards, la tendance des goliaths à se surpasser alimente l'inévitable sombre du déclin et de la mort. Un goliath préfère plutôt mourir au combat, à l'apogée de sa force et de son adresse, plutôt que d'endurer la lente décomposition de la vieillesse. Peu de personnes ont fait la rencontre d'un goliath vieillissant, et même ces goliaths qui ont quitté leur tribu sont aux prises avec l'envie de renoncer à leur vie comme à la décrépitude de leurs compétences physique.

En raison de leurs prises de risque, les tribus goliaths souffrent d'un manque chronique d'expérience offerte par les dirigeants à long terme. Ils comptent sur la sagesse innée de leurs chefs, car ils ne peuvent que rarement compter sur la sagesse acquise avec l'âge.

NOMS DE GOIATHS

Chaque goliath a trois noms : un nom de naissance attribué par la mère et le père du nouveau-né, un surnom attribué par le chef de la tribu, et un nom de famille ou de clan. Un nom de naissance fait jusqu'à trois syllabes. Le nom de clan fait cinq syllabes ou plus et fini par une voyelle.

Les noms de naissance sont rarement liés au genre. Les goliaths voient les femmes et les hommes comme égaux en toutes choses, et ils trouvent que les sociétés ayant des rôles répartis par sexe sont déroutantes ou digne de moquerie. Pour un goliath, la personne qui est la meilleure à une tache devrait être celui chargé de la faire.

Le surnom d'un goliath est une description qui peut changer suivant les caprices d'un chef ou d'un aîné. Il se réfère à un acte remarquable, un succès ou un échec, commis par le goliath. Les goliaths assignent et utilisent des surnoms à leurs amis d'autres races, et le changent pour se référer aux actes notables d'un individu.

Les goliaths énoncent leurs trois noms lorsqu'ils se présentent, d'abord le nom de naissance, puis le surnom, et enfin le nom du clan. Durant les conversations courantes, ils n'utilisent que leur surnom.

Nom de naissance : Aukan, Eglath, Gae-Al, Gauthak, Ilikan, Keothi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Maveith, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak.

Surnom : Bearkiller, Dawncaller, Fearless, Flintfinder, Horncarver, Keeneye, Lonehunter, Longleaper, Rootsmasher, Skywatcher, Steadyhand, Threadtwister, Twice-Orphaned, Twistedlimb, Wordpainter.

Nom de clan : Anakalathai, Elanithino, Gathakanathi, Kalagiano, Katho-Olavi, Kolae-Gileana, Ogolakanu, Thuliaga, Thunukalathi, Vaimei-Laga.

TRAITS

Les goliaths partagent un certain nombre de traits en commun

Ajustement de caractéristique. Votre Force augmente de +2, et votre Constitution de +1.

Age. Les goliaths ont une durée de vie comparable à celle des humains. Ils entrent dans l'âge adulte en fin d'adolescence et vivent habituellement moins d'un siècle.

Alignement. La société goliath, avec ses rôles et ses tâches claires, a un fort penchant loyal. Leurs sens d'équité, équilibré

avec un accent sur l'autonomie et la responsabilité personnelle, les poussent vers la neutralité.

Taille. Les goliaths font entre 2,10 et 2,40 m. et pèsent entre 140 et 220 kg. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 m. par round.

Athlète naturel. Vous maîtrisez la compétence Athlétisme.

Endurance de la pierre. Vous pouvez vous concentrer pour éviter occasionnellement une blessure. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour lancer un d12. Ajoutez votre modificateur de Constitution au nombre obtenu, et réduisez les dommages de ce total. Après avoir utilisé ce trait, vous ne pouvez l'utiliser à nouveau que lorsque vous aurez terminé un repos court ou long.

Puissamment bâtit. Vous comptez comme une taille plus grande pour déterminer votre capacité de charge et le poids que vous pouvez pousser, traîner ou soulever.

Montagnard. Vous êtes acclimaté à la haute altitude, y compris à des altitudes supérieures à 6000 m. Vous êtes aussi naturellement adaptés aux climats froids, comme décrit dans le chapitre 5 du *Guide du Maître*.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le géant.

Traduit par Garruth



Halfelin



Regis l'halfelin, l'unique représentant de sa race à des centaines de kilomètres à la ronde, croisa les doigts derrière sa tête et s'adossa contre le tapis moussu d'un tronc d'arbre. Regis était petit, même aux yeux de ceux de sa toute petite race, si bien que le duvet de sa chevelure brune et bouclée atteignait à peine la marque des trois pieds. Mais son ventre était bien rebondi par son affection pour un bon repas, voire plusieurs, selon les occasions qui se présentaient à lui. Le bâton sinueux qui lui servait de canne à pêche s'élevait au-dessus de lui, coincé entre deux de ses orteils, et suspendu au-dessus d'un lac tranquille, se reflétant parfaitement sur la surface vitreuse du Maer Dualdon.

- R.A. Salvatore, *L'Éclat de cristal*

Le confort à la maison est ce à quoi aspire la plupart des halfelins : un endroit où s'installer dans une paix sereine, loin des monstres errants et des confrontations armées ; un feu ardent et un repas copieux ; un breuvage fin et une conversation raffinée. Bien que certains halfelins vivent leurs jours isolés dans des communautés agricoles, d'autres forment des bandes nomades en constant déplacement, attirés par les grands chemins et les vastes horizons pour découvrir les merveilles de nouvelles terres et de nouveaux peuples. Mais même ces itinérants aiment la paix, la nourriture, un foyer et un chez-soi, même si ce chez-soi est un chariot cahotant sur une route poussiéreuse ou un radeau flottant au gré du courant.

PETITS & PRAGMATIQUES

Les tout petits halfelins survivent dans un monde rempli de créatures plus grandes qu'eux en évitant d'être remarqués ou en évitant les offenses. Mesurant près de 90 cm., ils paraissent plutôt inoffensifs et ainsi, ils ont réussi à survivre depuis des siècles à l'ombre des empires et en marge des guerres et des remous politiques. Ils ont tendance à être trapus, pesant entre 18 et 20 kilos.

Les halfelins ont un teint de peau variant de bronzé à pale avec un ton rougeaud. Leur chevelure est habituellement brune ou sablée et bouclée. Ils ont les yeux bruns ou de couleur noisette. Les hommes halfelins portent souvent de longues rouflaquettes mais la barbe est rare et la moustache, encore plus. Ils aiment les vêtements simples, confortables et pratiques, préféablement de couleurs vives.

Le pragmatisme des halfelins va au-delà de leur habillement. Ils se soucient des besoins de base et des plaisirs simples. Ils n'ont aucun intérêt à l'ostentation. Même le plus riche des halfelins garde ses trésors sous clef, dans un cellier plutôt qu'à la vue de tous. Ils ont un don pour trouver les solutions les plus simples aux problèmes et ont peu de patience pour l'indécision.

AIMABLES & CURIEUX

Les halfelins sont des gens affables, chaleureux et joyeux. Ils cherissent les liens de famille et l'amitié ainsi que le confort du foyer, n'entretenant que peu de rêves d'or et de gloire. Les plus téméraires parmi eux s'aventurent généralement dans le monde pour des raisons liées à la communauté, l'amitié, l'envie de voyager ou la curiosité. Ils aiment découvrir de nouvelles choses, même les plus simples, comme une nourriture exotique ou un style particulier de vêtements.

Les halfelins sont aisément émus par la pitié et ils détestent voir la souffrance d'un être vivant. Ils sont généreux et partagent sans compter, même dans les temps plus difficiles.



SE FONDRE DANS LA FOULE

Les halfelins sont aptes à s'insérer dans une communauté d'humains, de nains ou d'elfes, en se rendant utiles et bienveillants. La combinaison de leur discréption innée et de leur nature modeste contribue à éviter une attention indésirable.

Ils collaborent promptement avec les autres et sont très fidèles à leurs amis, qu'ils soient halfelins ou non. Mais ils peuvent aussi se montrer remarquablement féroces quand leurs amis, leurs familles ou leurs communautés sont menacés.

TRADITIONS PASTORALES

La plupart des halfelins vivent dans de petites communautés pacifiques avec de grandes exploitations agricoles et des bosquets bien gardés. Ils n'ont jamais construit un royaume de leur propre chef ni même possédé beaucoup de terres au-delà de leurs comtés tranquilles. Ils ne reconnaissent pas la noblesse et la royauté, préférant les conseils des anciens de la famille pour les guider. Cet accent mis sur la famille et la communauté a permis aux halfelins de maintenir leurs traditions durant des milliers d'années, sans être affectés par l'ascension et la chute des empires.

Beaucoup de halfelins vivent parmi les autres races, où leur travail acharné et leur fidélité leurs offrent de bonnes récompenses et le confort. Certaines communautés considèrent le voyage comme un mode de vie, conduisant des chariots ou guidant des embarcations d'un endroit à l'autre sans posséder un domicile fixe.

EXPLORATION OPPORTUNISTE

Les halfelins qui ont pris le chemin de l'aventure l'ont généralement fait pour défendre leurs communautés, aider leurs amis ou explorer un vaste et merveilleux monde. Pour eux, l'aventure est moins une carrière qu'une chance ou une nécessité.

NOMS HALFELINS

Un halfelin possède un prénom, un nom de famille et parfois un surnom. Les noms de famille sont souvent des surnoms qui ont si bien collé qu'ils ont été transmis durant des générations.

Noms masculins : Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnian, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Noms féminins : Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Noms de famille : Ramasse brosse, Bon baril, Flacon vert, Haute colline, Tombe colline, Pendu du pré, Feuille de thé, Pas d'épines, Lance pavé, Sous la branche.

TRAITS HALFELINS

Ajustement de caractéristique. Votre Dextérité augmente de +2.

Age. Un halfelin atteint l'âge adulte à 20 ans et a une longévité de 150 ans environ.

Alignement. La plupart des halfelins sont loyaux. En règle générale, ils ont bon cœur et sont sympathiques, ne supportent pas de voir les autres souffrir et n'ont aucune tolérance pour l'oppression. Ils sont aussi très ordonnés et respectent les traditions, s'appuyant lourdement sur le soutien de leur communauté et le confort de leurs vieilles habitudes.

Taille. Les halfelins mesurent environ 90 cm. de haut pour un poids aux alentours de 18 kg. Votre taille est Petite (P).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 7,50 m [25 ft] par round.

Chanceux. Lorsque vous obtenez un 1 au dé d'un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé et devez alors utiliser ce nouveau résultat.

Vaillant. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Agilité halfeline. Vous pouvez passer dans l'espace de toute créature d'une taille supérieure à la votre.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le halfelin. La langue halfeline n'est pas secrète, mais les halfelins sont réticents à la partager avec d'autres. Ils écrivent très peu, donc ils ne possèdent pas un riche corpus de littérature. Leur tradition orale, cependant, est très forte. Presque tous les halfelins parlent le commun pour converser avec les gens qui partagent les terres qu'ils habitent ou sur lesquelles ils voyagent.

Sous race. Les pied-légers et les corpulents sont plutôt deux branches d'une même famille que réellement des sous races. Choisissez l'une des subdivisions proposées ci-après.

HALFELIN PIED-LÉGER

En tant que halfelin pied-léger, vous pouvez facilement vous cacher, en utilisant même d'autres personnes comme abri. Vous avez tendance à être affable et à bien vous entendre avec les autres. Les halfelins pied-léger sont ceux qui ont le plus migré et sont donc la sous race la plus commune. Ils sont les plus enclins à voyager de tous les halfelins, et vivent souvent avec d'autres races ou embrassent une vie de nomade.

Ajustement de caractéristique. Votre Charisme augmente de +1.

Discretion naturelle. Vous pouvez tenter de vous cacher si vous vous trouvez derrière une créature d'une taille supérieure à la votre.

HALFELIN CORPULENT

En tant que halfelin corpulent, vous êtes plus robuste que la moyenne et possédez une certaine résistance au poison. Certains disent que les corpulents ont du sang nain. Ce sont les plus communs au sud des Royaumes Oubliés.

Ajustement de caractéristique. Votre Constitution augmente de +1.

Résistance du corpulent. Vous obtenez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et la résistance contre les dommages de type poison.

AFFABLES ET POSITIFS

Les halfelins tentent de s'entendre avec tout le monde et hésitent longuement avant de faire de quelconques généralisations, surtout si elles sont négatives.

Nains. « Les nains sont de loyaux amis. Vous pouvez compter sur eux pour tenir parole. Mais un sourire de temps en temps, ça ne leur ferait pas de mal. N'est-ce pas ? ».

Elfes. « Quelle beauté ! Leurs visages, leur musique, leur grâce, et le reste. On pourrait croire qu'ils sortent tout droit d'un rêve merveilleux. Mais impossible de savoir ce qui se trame derrière ce visage souriant, sûrement plus qu'ils ne laissent paraître ».

Humains. « Les humains nous ressemblent tellement. Quelques uns d'entre eux, à tout le moins. Mettez le nez hors des châteaux et des donjons. Discutez avec les fermiers et les éleveurs et vous y trouverez des gens biens, des gens solides. Non pas que les barons et les soldats soient des gens mauvais, vivre selon ses convictions est tout à fait admirable. En protégeant leurs terres, ils nous protègent également ».

Traduit par Puncho et blueace

Humain



C'étaient les histoires d'un peuple sans repos qui depuis longtemps avait embarqué sur les mers et les rivières, d'abord pour piller et terroriser, puis pour s'installer. Pourtant, il y avait une énergie, une passion pour l'aventure, qui chantait à chaque page. Loin dans la nuit Liriel lisait, de bougies en précieuses bougies.

Elle n'avait jamais accordé beaucoup d'attention aux humains, mais ces histoires la fascinaient. Dans ces pages jaunies se mêlaient des histoires de héros audacieux, d'animaux étranges et féroces, de puissants dieux primitifs, et une magie qui faisait partie intégrante de ce pays lointain.

- Elaine Cunningham, *Fille du drow*

Dans la plupart des mondes, les humains sont la plus jeune des races communes, la dernière à être apparue et celle dotée de la plus faible longévité par rapport aux nains, aux elfes et aux dragons. Peut-être du fait de leurs vies plus courtes, ils s'efforcent d'atteindre autant d'objectifs qu'ils peuvent pendant les années qui leurs sont données. Ou peut-être sentent-ils qu'ils ont quelque chose à prouver aux races plus anciennes, et c'est pourquoi ils construisent de puissants empires basés sur la conquête et le commerce. Mais quelle que soit la raison qui les pousse de l'avant, les humains sont les innovateurs, les bâtisseurs et les pionniers de leurs mondes.

UN LARGE SPECTRE

Avec leur penchant pour les migrations et les conquêtes, il y a plus de diversités physiques chez les humains que chez les autres races communes. Il n'y a pas d'humain moyen. Un individu peut mesurer un peu moins de 1,60 mètre à plus de 1,90 mètre, et peser de 55 à 120 kilos. La couleur de leur peau varie du presque noir au blanc le plus pâle, et la couleur de leurs cheveux du noir au blond, qu'ils soient bouclés, frisés ou raides, les hommes arborant parfois une pilosité faciale plus ou moins épaisse. De nombreux humains ont une petite quantité de sang non-humain dans leurs veines, révélant des ascendances elfe, orque, ou d'autres lignages. Les humains atteignent l'âge adulte peu avant vingt ans et vivent rarement plus d'un siècle.

VARIÉTÉ EN TOUTES CHOSES

Les humains sont les plus adaptables et les plus ambitieux de toutes les races communes. Leurs goûts, leurs morales et leurs coutumes varient grandement en fonction des nombreux pays où ils se sont installés. Lorsqu'ils s'installent quelque part, ils construisent des cités faites pour durer à travers les âges, et de grands royaumes pouvant perdurer de longs siècles. Même si un humain a une espérance de vie relativement courte, les nations et cultures humaines préservent leurs traditions, dont certaines remontent bien au-delà de la mémoire des humains. Ils vivent pleinement le moment présent – ce qui les rend parfaitement adaptés à la vie d'aventurier – mais font également des plans pour le futur, cherchant toujours à laisser

derrière eux un héritage. En tant qu'individu ou groupe, les humains sont opportunistes, font preuve d'adaptabilité et sont toujours prêts à changer de système politique ou social.

INSTITUTIONS DURABLES

Lorsque chez les elfes et les nains, un individu seul peut prendre la responsabilité de garder un lieu particulier ou un puissant secret, les humains fondent des ordres et des institutions pour de pareilles intentions. Lorsque, dans les clans nains et halfelins, les anciens transmettent les traditions aux jeunes générations, les temples, les gouvernements, les librairies et les codes de lois gravent les traditions humaines dans le marbre de l'histoire. Les humains rêvent d'immortalité, mais (à l'exception des rares qui recherchent la non-vie ou l'ascension divine pour échapper aux griffes de la mort) ils cherchent à y parvenir en veillant à ce que l'on se souvienne d'eux une fois partis.

Bien que certains humains soient xénophobes et vivent dans des sociétés refermées sur elles-mêmes, les terres humaines accueillent de nombreux non-humains en comparaison du nombre d'humains vivant sur les terres des autres races.

EXEMPLAIRES DANS L'AMBITION

Les humains qui recherchent l'aventure sont les individus les plus audacieux et ambitieux de cette race audacieuse et ambitieuse. Ils cherchent dans le regard de leurs contemporains le reflet de leur gloire, en amassant pouvoir, fortune et célébrité. Plus encore que chez les autres peuples, les humains défendent des causes plutôt que des territoires ou des groupes.

NOMS HUMAINS & ETHNIES

Avec autant de diversités par rapport aux autres cultures, les humains, en tant que race, n'ont pas de noms typiques. Certains parents humains donnent à leurs enfants des noms issus d'autres langues, tels que des noms nains ou elfes (prononcés plus ou moins correctement), mais la plupart nomment leurs enfants en fonction de leurs cultures régionales ou des traditions de leurs ancêtres.

La culture matérielle et les caractéristiques physiques des humains peuvent changer radicalement d'une région à une autre. Dans les Royaumes Oubliés par exemple, l'habillement, l'architecture, la cuisine, la musique et la littérature, diffèrent selon que l'on se trouve dans les Marches d'Argent au nord-ouest du continent, ou dans les lointains royaumes du Turmish ou de l'Impiltur plus à l'est. Et ces différences s'accentuent encore plus vers le lointain Kara-Tur. Leurs traits physiques varient cependant plutôt en fonction des flux migratoires des premiers humains, ce qui fait que l'on trouve dans les Marches d'Argent toutes les variations de colorations et de caractéristiques physiques du genre humain.

Dans les Royaumes Oubliés, neuf groupes ethniques humains sont recensés, bien que plus d'une douzaine d'autres ethnies peuvent aussi être trouvées dans certaines régions spécifiques de Faerûn. Ces groupes, et les noms typiques de leurs membres, peuvent être utilisés pour un humain comme source d'inspiration, quel que soit votre univers.

LE DEUXIÈME MEILLEUR AMI DE TOUT LE MONDE

Tout aussi facilement qu'ils se mélangent entre ethnies, les humains se mélangent sans problème aux autres races. Ils s'entendent avec presque tout le monde, même s'ils ne sont pas pour autant proches de beaucoup d'entre eux. Les humains font de bons ambassadeurs, diplomates, magistrats, marchands et fonctionnaires de toutes sortes.

Nains. « C'est un peuple robuste, fidèle en amitié, et qui n'a qu'une parole. Mais leur avidité pour l'or sera leur chute, pour sûr ».

Elfes. « Il est préférable de ne pas aller se promener dans les bois elfes. Ils n'aiment pas les intrus, et vous avez de grandes chances d'être ensorcelé ou truffé de flèches. Pourtant, si un elfe parvient à passer au-delà de sa damnée fierté raciale et vraiment vous traiter comme un égal, vous pouvez apprendre beaucoup d'eux ».

Halfelins. « Il est difficile de résister à un repas dans une maison de halfelin, si vous ne vous fracassez pas la tête au plafond avant. La nourriture est bonne et les histoires devant un beau feu de cheminée sont palpitantes. Si les halfelins avaient une once d'ambition, ils pourraient vraiment parvenir à quelque chose ».

CALISHITE

Plus petits et fins que la majorité des autres humains, les calishites ont la peau les yeux et les cheveux brun-sombre. On les trouve principalement au sud-ouest de Faerûn.

Prénoms calishites masculins : Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmem, Sudeiman, Zasheir

Prénoms calishites féminins : Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida

Noms de famille : Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

CHONDATHAN

Les chondathiens sont minces, mates de peau, avec des cheveux bruns allant du presque blond au presque noir. La plupart sont grands et ont les yeux vert ou noisette, mais ces traits ne sont pas forcément universels. Les descendants de ce peuple sont prédominants dans les territoires centraux de Faerûn, et sur le pourtour de la Mer Intérieure.

Prénoms chondathiens masculins : Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd

Prénoms chondathiens féminins : Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele

Noms de famille : Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag

DAMARIEN

Établis à l'origine dans le nord-ouest de Faerûn, les damariens sont d'une taille et d'une carrure moyennes, avec un teint allant du mate au plus clair. Leurs cheveux sont généralement bruns ou noirs et la couleur de leurs yeux varie énormément d'un individu à l'autre, bien que la couleur noisette soit la plus commune.

Prénoms damariens masculins : Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor

Prénoms damariens féminins : Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora

Noms de famille : Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag

ILLUSKIEN

Les illuskiens sont grands, avec le teint clair et les yeux bleus ou gris-acier. La majorité d'entre eux ont les cheveux noir-corbeaux, mais ceux qui habitent dans l'extrême nord-ouest de Faerûn ont les cheveux blonds, roux ou châtain-clair.

Prénoms illuskiens masculins : Ander, Blath, Bran, frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth

Prénoms illuskiens féminins : Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra

Noms de famille : Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windrivver

MULAN

Prévalant sur les côtes est et sud-est de la Mer Intérieure, les mulans sont généralement grands, minces, avec le teint olivâtre et des yeux noisettes ou bruns. Leurs cheveux vont du noir au châtain foncé, mais sur les terres où ils sont prédominants, beaucoup, ainsi que la totalité des nobles, se rasant intégralement le crâne.

Prénoms mulans masculins : Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethot, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur

Prénoms mulans féminins : Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis

Noms de famille : Ankhala, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uthrankt

RASHEMI

Principalement installés à l'est de la Mer Intérieure, et souvent mélangés aux mulans, les rashemis sont généralement petits, robustes et musclés. Ils ont habituellement la peau sombre, les yeux noirs et d'épais cheveux noirs.

Prénoms rashemis masculins : Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak

Prénoms rashemis féminins : Fyeverra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tamith, Yuldra

Noms de famille : Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

SHOU

Les shous forment l'ethnie la plus nombreuse et la plus puissante du continent de Kara-Tur, situé loin à l'est de Faerûn. Ils ont une couleur de peau qui tire sur le jaune et le bronze, avec des cheveux noirs et des yeux noirs. Les noms de famille shous sont normalement placés avant les prénoms.

Prénoms shous masculins : An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen

Prénoms shous féminins : Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai

Noms de famille : Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

TETHYRIAN

Rependus le long de la Côte des Épées, à l'ouest de Faerûn, les téthyriens sont d'une taille et d'une stature moyenne, avec une peau sombre qui tend à devenir plus claire chez ceux qui vivent le plus au nord. La couleur de leurs cheveux et de leurs yeux varie grandement, mais les cheveux châtain et les yeux bleus sont les plus courants. Les téthyriens utilisent essentiellement des noms d'origine chondathiens.

TURAMI

Natifs de la côte sud de la Mer Intérieure, le peuple turami est généralement grand et musclé, avec une peau de couleur acajou, des cheveux noirs et frisés, et des yeux noirs.

Prénoms turamis masculins : Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero

Prénoms turamis féminins : Belama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda

Noms de famille : Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

TRAITS HUMAINS

Ajustement de caractéristique. Toutes vos caractéristiques augmentent de +1.

Age. Les humains atteignent l'âge adulte peu avant 20 ans et vivent moins d'un siècle.

Alignment. Les humains ne tendent vers aucun alignement en particulier. Le meilleur et le pire se trouvent parmi eux.

Taille. Les humains ont des tailles et des complexions très variables, pouvant mesurer depuis 1,50 mètre jusqu'à bien plus de 1,80 mètre. Quelle que soit votre taille à l'intérieur de cette plage, votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 m. par round.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et une langue supplémentaire de votre choix. Les humains apprennent généralement les langues des peuples avec lesquels ils traitent, y compris les dialectes obscurs. Ils sont friands de saupoudrer leur discours avec des mots empruntés à d'autres langues comme les malédictions orques, les expressions musicales elfiques, les expressions militaires naines, et ainsi de suite.

OPTION TRAITS HUMAIN

Si votre MD utilise la règle optionnelle des dons, il peut vous autoriser à utiliser cette variante des traits pour les humains, qui remplace le +1 à toutes les caractéristiques.

Ajustement de caractéristique. Deux caractéristiques différentes de votre choix augmentent de +1.

Compétences. Vous gagnez la maîtrise d'une compétence de votre choix.

Don. Vous obtenez un don de votre choix.

Traduit par dude et blueace



Nain



« *T'es en r'tard l'elfe* » émit l'accent rugueux d'une voix familière. Bruenor Martelrix escalada le dos de son ennemi abattu, négligeant le fait que le monstre imposant s'était affaissé sur son elfe d'ami. Malgré l'inconfort accru, le long nez pointu et maintes fois brisé ainsi que la barbe grisonnante mais toujours aussi rousse flamboyante du nain étaient une vision tout de même bienvenue aux yeux de Drizzt. « J'me doutais bien que j'te trouverais dans la mouise si j'venais te chercher ! »

- R.A. Salvatore, *L'Éclat de cristal*

De riches royaumes d'une ancienne magnificence, des halls creusés aux racines mêmes des montagnes, l'écho des pioches et des marteaux dans les mines profondes et les forges ardentes, un engagement au clan et à la tradition ainsi qu'une intense haine des gobelins et des orques, ce sont les traits communs qui unissent tous les nains.

PETITS & SOLIDES

Téméraires et robustes, les nains sont reconnus être aussi habiles en tant que guerriers, mineurs ou artisans de la pierre et du métal. Malgré leur taille ne dépassant pas 1,50 mètre, les nains sont larges et compacts au point de peser autant qu'un humain mesurant près d'un mètre de plus. Leur courage et leur endurance rivalisent facilement avec ceux des personnes plus grandes.

Le teint de peau des nains varie du brun foncé à des tons plus pâles avec un soupçon de rouge, mais la teinte la plus commune est le brun clair ou la couleur de l'ocre foncé, comme certains tons de la terre. Leur chevelure, portée longue mais simplement stylisée, est habituellement noire, grise ou brune, bien que les nains plus pâles aient souvent les cheveux roux. Les hommes accordent une grande valeur à leur barbe et l'entretiennent avec grand soin.

LONGUE MÉMOIRE, LONGUES RANCUNES

Les nains peuvent vivre plus de 400 ans. Ainsi, les nains les plus âgés se remémorent souvent un monde bien différent. Par exemple, certains des plus vieux nains demeurant à la Citadelle Felbarr (dans l'univers des Royaumes Oubliés) se souviennent du jour, il y a plus de trois siècles, où les orques firent la conquête de la forteresse et les chassèrent vers un exil qui dura plus de 250 ans. Cette longévité leur confère une perspective sur le monde qui échappe aux races dont l'espérance de vie est plus courte, comme les humains et les halfelins.

Les nains sont aussi solides et endurants que les montagnes qu'ils affectionnent, résistant au passage des siècles avec une endurance stoïque et de minimes changements. Ils respectent les traditions de leurs clans, qui remontent jusqu'à leurs ancêtres, au moment de la fondation de leurs plus anciens bastions alors que le monde était encore jeune. Et ils n'abandonnent pas facilement leurs traditions. Une part de

ces traditions est le dévouement aux dieux des nains, qui prônent les idéaux nains du travail industriel, de l'habileté au combat et du dévouement à la forge.

Individuellement, un nain est déterminé et loyal, fidèle à sa parole et résolu dans ses actions au point d'être considéré comme un entêté. De nombreux nains possèdent un sens accru de la justice et oublient lentement le mal qu'on leur a fait subir. Un affront fait à un nain est un affront fait à tous les nains de son clan. Ce qui débute comme la vengeance d'un nain peut dégénérer en guerre de clans.

CLANS & ROYAUMES

Les royaumes nains s'étendent loin sous les massifs montagneux où les nains exploitent des mines de pierres et de métaux précieux pour en faire des objets merveilleux. Ils aiment la beauté et les qualités artistiques des métaux précieux et des bijoux raffinés à un point tel que certains nains succombent à l'avarice. S'il existe une richesse qu'ils ne peuvent trouver sous leurs montagnes, ils l'obtiennent par le commerce. Comme ils n'apprécient pas les bateaux, ce sont plutôt des humains et des halfelins entreprenants qui font le négoce des biens d'origine naine le long des voies maritimes. Les membres fiables des autres races sont bien accueillis dans les établissements nains, bien que certaines zones ne leur soient pas accessibles.

L'unité principale de la société naine est le clan, et les nains apprécient hautement la valeur d'une position sociale. Même ceux qui vivent loin de leurs propres royaumes cherissent leur identité et leur affiliation clanique, et savent reconnaître les nains avec qui ils sont liés. Il n'est pas rare d'entendre un nain invoqué le nom d'un ancêtre en jurant ou en prêtant serment. Ne pas faire partie d'un clan est le pire sort qui puisse arriver à un nain.

Les nains hors de chez eux sont généralement des artisans, plus particulièrement des forgerons, des armuriers ou des bijoutiers. Certains sont mercenaires ou gardes du corps, recherchés pour leur courage et leur loyauté.

DIEUX, OR & CLAN

Les nains qui s'adonnent à la vie d'aventurier peuvent être motivés par le désir de trésors, pour son propre gain, pour une raison spécifique ou même par altruisme, pour aider les autres. D'autres nains sont poussés à la demande d'un dieu ou par l'inspiration d'une divinité, en réponse à un appel ou simplement par désir d'apporter la gloire à l'un des dieux nains. Le clan et l'ascendance sont aussi des motivateurs importants. Un nain pourrait tenter de rétablir l'honneur perdu d'un clan, venger un vieil affront subi par le clan ou gagner une nouvelle position dans le clan après un exil. Ou bien un nain pourrait chercher la hache que portait un puissant ancêtre, perdue sur le champ de bataille il y a de nombreux siècles.

LENT À FAIRE CONFIANCE

Les nains s'entendent relativement bien avec les autres races. "La différence entre une connaissance et un ami est d'environ cent ans" est un adage nain qui peut n'être qu'une hyperbole mais qui souligne à quel point il peut être difficile d'obtenir la confiance d'un nain pour un membre d'une race à la faible longévité, comme les humains.

Elfes. « Il n'est pas sage de se fier aux elfes. On ne peut pas dire ce qu'un elfe fera. Lorsque le marteau rencontre la tête de l'orque, ils peuvent aussi bien se mettre à chanter qu'à dégainer l'épée. Ils sont volages et frivoles. Toutefois, deux choses peuvent être dites à leur propos. Peu nombreux sont leurs artisans mais ils font du très bon

travail. Et quand les orques ou les gobelins dévalent la montagne, il est bon de savoir qu'un elfe assure vos arrières ».

Halfelins. « Soit, ce sont des gens plaisants. Mais montrez-moi un héros halfelin. Un empire, une armée triomphante. Ou au moins un trésor transcendant les âges fabriqué par les mains d'un halfelin. Il n'y en a pas. Comment les prendre au sérieux ? »

Humains. « Vous prenez le temps d'apprendre à connaître une humaine qu'elle se retrouve déjà sur son lit de mort. Si vous êtes chanceux, elle a de la famille, une fille ou une petite fille peut-être, qui, comme elle, ont des bonnes mains et un bon cœur. Là, vous pouvez vous faire amie d'une humaine. Puis les regarder partir ! S'ils convoitent quelque chose, ils vont le chercher, que ce soit le butin d'un dragon ou un trône impérial. Ce genre de détermination est admirable, même si ça peut les mettre dans le pétrin plus d'une fois ».

NOMS NAINS

Le nom d'un nain lui est donné par un ancien du clan, conformément à la tradition. Chaque nom est utilisé et réutilisé à travers les générations, car le nom d'un nain appartient au clan et non pas à la personne. S'il fait honte à son nom ou le salit, le clan privera le nain de son nom, et la loi naine interdit à toute personne ainsi dépouillée de son nom d'utiliser un autre nom nain à sa place.

Noms masculins : Adrik, Alberich, Baer, Barendd, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

Noms féminins : Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristyrd, Ilde, Lifrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Noms de clan : Balderk, Dankil, Gorunn, Holderhek, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

TRAITS NAINS

Ajustement de caractéristique. Votre Constitution augmente de +2.

Age. Les nains vieillissent au même rythme que les humains, mais sont considérés comme jeunes jusqu'à ce qu'ils atteignent l'âge de 50 ans. En moyenne, ils vivent environ 350 ans.

Alignement. La plupart des nains sont d'alignement loyal, croyant fermement aux avantages d'une société bien ordonnée. Ils tendent également à être bons, ont un fort sens du fair-play et la ferme conviction que tout le monde mérite de partager les avantages d'un ordre juste.

Taille. Les nains mesurent entre 1,20 m. et 1,50 m. pour un poids aux alentours de 70 kg. Votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 7,50 m [25 ft] par round. Votre vitesse n'est pas réduite par le port d'une armure lourde.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir à 18 m. dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discerner pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Résistance naine. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et obtenez la résistance contre les dommages de type poison.

Armes naines. Vous obtenez la maîtrise des haches, des haches d'armes, des **marteaux légers** et des marteaux de guerre.

Maîtrise des outils. Vous obtenez la maîtrise d'un des outils suivant au choix : outils de forgeron, outils de brasseur ou outils de maçon.

Connaissance de la pierre. Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence (Histoire) en relation avec l'origine d'un

travail lié à la pierre, considérez que vous maîtrisez la compétence Histoire et ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le nain. La langue naine comporte de nombreuses consonnes dures et sons gutturaux, et ces caractéristiques se retrouvent lorsqu'un nain parle une autre langue.

Sous race. Choisissez une des deux sous races proposées ci-après.



NAIN DES COLLINES

En tant que nain des collines, vous avez les sens aiguisés, une forte intuition et une résistance remarquable.

Ajustement de caractéristique. Votre Sagesse augmente de +1.

Robustesse naine. Votre nombre de pv maximum augmente de 1 à chaque niveau.

NAIN DES MONTAGNES

En tant que nain des montagnes, vous êtes fort et robuste, et habitué à une vie difficile en terrain accidenté. Vous êtes probablement plus grand que la moyenne (pour un nain) et votre peau est plus claire.

Ajustement de caractéristique. Votre Force augmente de +2.

Entrainement aux armures. Vous maîtrisez les armures légères et intermédiaires.

DUERGAR

Dans des villes au profond de l'Outreterre vivent les duergars, ou nains gris. Ces marchands d'esclaves vicieux et discrets attaquent le monde en surface pour faire des prisonniers, puis vendre leurs proies aux autres races de l'Outreterre. Ils ont des capacités magiques innées pour devenir invisibles et prendre temporairement la taille d'un géant.

Traduit par Puncho et blueace

Tieffelin



« Mais tu vois la manière dont les autres te regardent, enfant du diable ».

Ces grands yeux noirs, froid comme une tempête de neige, toisaient directement son cœur et le soudain sérieux dans sa voix l'ébranla. « Que peuvent-ils en dire ? » demanda t'il. « Qu'un seul, c'est une curiosité, que deux, c'est une conspiration »

« Et que trois, c'est une malédiction » finit t'elle. « Tu crois que c'est la première fois que j'entend ce discours stupide ? »

« Non, je sais ».

Quand il croisa son regard furieux, il ajouta « Ce n'est pas comme si que je sondais le fond de ton esprit, chère enfant. C'est le fardeau que tout tieffelin se doit de porter. Certains l'ignorent, certains en font leur fierté, et d'autres se révèlent grâce à lui ». Il pencha encore sa tête, la jaugeant, avec cette étincelle dans le regard. « Tu le combats, n'est ce pas ? Comme une petite chatte sauvage, j'en prends le pari. Le moindre accroc et le moindre commentaire est prétexte à affûter tes griffes ».

- Erin M. Evans, *Brimstone Angels*

Être accueilli par des regards suspicieux et des murmures, souffrir insultes et violences à chaque coin de rue, croiser le doute et la peur dans chaque regard, tel est le lot quotidien du tieffelin. Et pour remuer le couteau dans la plaie, les tieffelins ont conscience que tout cela vient d'un pacte passé il y a plusieurs générations qui imprégnait leur lignée de l'essence d'Asmodée, le seigneur des neuf enfers. Leur apparence et leur nature ne sont pas le fruit de leur volonté, mais la conséquence d'un péché ancien duquel eux-mêmes, leurs enfants et toute leur descendance, seront toujours redevables.

LIGNÉE INFERNALE

Les tieffelins descendent d'une lignée humaine et, dans l'absolu, ils ressemblent toujours aux humains. Malgré tout, leur héritage infernal a laissé une marque claire et indélébile sur leur apparence. Les tieffelins possèdent comme attribut le plus marquant de larges cornes, qui peuvent apparaître sous une grande variété de formes : certains ont les cornes courbées d'un bétail, d'autres les longues cornes d'une gazelle, et d'autres encore ont les cornes en spirales de l'antilope. Ils ont aussi une fine queue mesurant entre 120 et 150 centimètres de long qui fouette l'air ou s'enroule autour de leurs jambes quand ils deviennent agacés ou nerveux. Leurs canines sont particulièrement pointues et leurs yeux d'une couleur unique – noirs, jaunes, argent ou or – sans sclère ni pupille discernable. La couleur de leur peau couvre toute la palette des couleurs humaines, mais intègre aussi plusieurs nuances de rouges. Leurs cheveux, descendants de

derrière leurs cornes, sont généralement sombres, plutôt noirs ou bruns, ou parfois rouge sombre, bleu ou pourpre.

AUTONOMES & PRUDENTS

Les tieffelins survivent en petites minorités que l'on trouve généralement dans les cités et les villes humaines, la plupart du temps dans les quartiers les plus difficiles au sein desquels ils grandissent pour devenir des escrocs, des voleurs ou des seigneurs du crime. Il arrive parfois qu'ils vivent dans des enclaves aux côtés d'autres minorités parmi lesquelles ils trouvent plus de respect.

N'ayant pas de nations, les tieffelins savent qu'ils doivent se faire leur place dans ce monde et se montrer forts pour survivre. Ils ne sont pas prompts à faire confiance à ceux qui se revendent être leurs amis, mais quand un de leurs compagnons lui montre la confiance qu'il lui porte, le tieffelin lui rend toujours cette confiance. Et quand un tieffelin a donné sa loyauté, il sera à vie un ami solide ou un allié fiable.

NOMS TIEFFELINS

Les noms tieffelins se classent en trois grandes catégories. Les tieffelins nés dans une culture étrangère portent généralement des noms qui reflètent cette origine culturelle. Certains portent des noms dérivés du langage infernal, transmis à travers les générations, qui reflètent cet héritage maudit. Et les plus jeunes, soucieux de se trouver une place dans ce monde, adopte un nom qui représente une vertu, ou un autre concept, et tentent ensuite de personnaliser ce concept. Pour les autres, c'est un sombre destin.

Nom infernaux masculins : Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai.

Nom infernaux féminins : Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta.

Nom « vertueux » : Art, Charogne, Chant, Credo, Désespoir, Excellence, Peur, Gloire, Espoir, Idéal, Musique, Nullepart, Ouvert, Poésie, Quête, Hasard, Révérence, Chagrin, Témérité, Tortment, Las.

DÉFIANCE RÉCIPROQUE

Les gens ont tendance à se montrer prudents avec les tieffelins, jugeant que leur héritage infernal a laissé sa trace sur leur personnalité et leur moralité autant que sur leur apparence. Les commerçants gardent un œil attentif sur leurs biens quand un tieffelin entre dans leur boutique, la garde d'une ville pourra suivre un moment un tieffelin, et les démagogues blâment les tieffelins présents pour chaque événement qui sort de l'ordinaire. La réalité, cependant, est que ce lignage n'affecte pas leur personnalité à un tel degré. Des années à gérer la défiance a laissé des marques sur la plupart des tieffelins, et ils y répondent de manières variées. Certains adoptent les pires traits des stéréotypes, là où d'autres montrent à l'opposé leur vertu. La plupart sont très conscients de la manière dont on les perçoit depuis leur jeunesse, et dépassent le préjugé par le charme ou l'intimidation.

TRAITS TIEFFELINS

Les tieffelins partagent certains traits raciaux comme résultat de leur ascendance infernale.

Ajustement de caractéristique. Votre Intelligence augmente de +1 et votre Charisme de +2.

Age. Les tieffelins vieillissent au même rythme que les humains, mais ont une espérance de vie un peu plus longue.

Alignment. Les tieffelins n'ont pas une tendance naturelle au mal, mais beaucoup d'entre eux s'y retrouvent tout de même. Maléfiques ou non, leur nature indépendante les orientent vers les alignements chaotiques.

Taille. La taille et la corpulence des tieffelins sont similaires à celles des humains. Votre taille est Moyenne.

Vision dans le noir. Grâce à votre héritage infernal, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 m. dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Résistance infernale. Vous avez la résistance aux dégâts de feu.

Héritage infernal. Vous connaissez le sort mineur **thaumaturgie**, issu de la liste de sorts des clercs. Quand vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer le sort **représaille infernale** une fois après un repos long comme un sort de niveau 2. Quand vous atteignez le niveau 5, vous pouvez aussi lancer le sort **ténèbres** une fois après un repos long. Le Charisme est votre caractéristique magique pour lancer ces sorts.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'infernal.



Traduit par ben



CHAP. 3 : CLASSES



Les aventuriers sont des personnes extraordinaires poussées par la soif de l'excitation vers une vie que d'autres n'oseraient jamais imaginer. Ce sont des héros, contraints d'explorer les endroits les plus sombres et d'aborder des défis que les femmes et les hommes communs ne pourraient surmonter.

La classe est la première définition de ce que votre personnage peut faire. C'est plus qu'un métier, c'est la vocation de votre personnage. La classe définit la manière dont vous pensez le monde et interagissez avec lui, ainsi que votre relation avec les autres et avec les autorités. Un guerrier, par exemple, pourrait voir le monde en termes pragmatiques de stratégie et de manœuvres, et se considérer comme un simple pion dans un jeu beaucoup plus grand que lui. Un clerc, en revanche, peut se considérer comme un serviteur dans le plan d'un dieu ou dans un conflit entre différentes divinités. Là où le guerrier aura des contacts avec les membres d'une compagnie de mercenaires ou d'une armée, le clerc pourrait connaître un certain nombre de religieux, de paladins ou de dévots qui partagent sa foi.

Votre classe vous donne accès à différentes capacités spéciales, telles la maîtrise d'une arme ou d'une armure, ou

bien encore la possibilité de lancer des sorts de magicien. A bas niveau, votre classe ne vous donne accès qu'à deux ou trois capacités, mais au fur et à mesure que vous montez de niveau, vous en gagnerez plus et vos capacités antérieures s'amélioreront souvent. Chaque classe présente une table qui résume les avantages que vous gagnez à tous les niveaux, ainsi qu'une explication détaillée de chacun d'eux.

Souvent les aventuriers progressent dans plus d'une classe. Un roublard pourrait changer la direction de sa vie et prêter serment d'un paladin. Un barbare pourrait découvrir une capacité magique latente et baigner dans la classe de sorcier tout en continuant à avancer comme un barbare. Les elfes sont connus pour combiner la maîtrise martiale et la formation magique, et ainsi avancer dans les classes de guerrier et de magicien simultanément. Les règles optionnelles pour combiner les classes de cette manière, appelés multiclassage, apparaissent dans le Chap.6.

Les douze classes—énumérés dans la table Classes—se trouvent dans presque chaque monde D&D et définissent typiquement le spectre d'aventuriers.

CLASSES

Classes	Description	Dé de Vie	Abilités Primaires	Maîtrise aux Jets de Sauvegarde	Maîtrises d'Armes et d'Armures
Barbare	<i>Un guerrier féroce de nature primitive qui peut entrer dans une rage de bataille</i>	d12	Force	Force & Constitution	Armures légères et intermédiaires, boucliers, armes courante et de guerre
Barde	<i>Un magicien inspirant dont la puissance fait écho à la musique de création</i>	d8	Charisme	Dextérité & Charisme	Armures légères, armes courante, arbalète légère, épée longue, épée courte, rapière
Clerc	<i>Un champion prêtre qui manie la magie divine en service d'une puissance supérieure</i>	d8	Sagesse	Sagesse & Charisme	Armures légères et intermédiaires, boucliers, armes courante
Druide	<i>Un prêtre de l'Ancien foi, brandissant les pouvoirs de la nature—la lune et la croissance des plantes, le feu et la foudre—and qui adopte des formes animales</i>	d8	Sagesse	Intelligence & Sagesse	Armures légères et intermédiaires (non-métal), boucliers (non-métal), bâton, cimeterre, gourdin, dague, flèchette, fronde, javeline, lance, masse d'armes, serpe
Ensorcelleur	<i>Un lanceur de sorts qui tire sur la magie native à un talent ou d'une lignée</i>	d6	Charisme	Constitution & Charisme	Dague, sarbacane, fronde, bâton, arbalète légère
Guerrier	<i>Un maître du combat martial, habile avec une variété d'armes et d'armures</i>	d10	Force ou Dextérité	Force & Constitution	Toutes les armures, boucliers, armes courantes et armes de guerre
Magicien	<i>Un magicien érudit capable de manipuler les structures de la réalité</i>	d6	Intelligence	Intelligence & Sagesse	Dague, fléchettes, fronde, bâton, arbalète légère
Moine	<i>Un maître des arts martiaux, exploite la puissance du corps à la poursuite de la perfection physique et spirituelle</i>	d8	Dextérité & Sagesse	Force & Dextérité	armes courantes, épée courte
Paladin	<i>Un guerrier saint lié à un serment sacré</i>	d10	Force & Charisme	Sagesse & Charisme	Toutes les armures, boucliers, armes courantes et armes de guerre
Rôdeur	<i>Un guerrier qui utilise les prouesses martiales et la magie de la nature pour combattre les menaces sur les bordures de la civilisation</i>	d10	Dextérité & Sagesse	Force & Dextérité	Armures légères et intermédiaires, boucliers, armes courante et de guerre
Roublard	<i>Un scélérat qui utilise la furtivité et la ruse pour surmonter les obstacles et les ennemis</i>	d8	Dextérité	Dextérité & Intelligence	Armures légères, armes courante, arbalète légère, épée longue, épée courte, rapière
Sorcier	<i>Un porteur de magie qui est issu d'une bonne affaire avec une entité extraplanaire</i>	d8	Charisme	Sagesse & Charisme	Dague, sarbacane, fronde, bâton, arbalète légère

Barbare



Drapé de fourrure et portant une hache, un humain tribal de haute taille marche à grandes enjambées à travers le blizzard. Riant aux éclats, il charge le géant du froid qui a osé s'en prendre au troupeau de son clan.

Une demi-orque grogne férolement contre le dernier adversaire qui a voulu remettre en cause son autorité sur la tribu, prête à lui briser le cou comme elle l'a fait avec les six précédents.

L'écume aux lèvres, un nain balance son casque dans le visage d'un premier ennemi drow puis, se retournant, envoie sa cubitière dans le ventre d'un second.

Ces barbares, bien que différents, ont en commun leur rage : un déchaînement de fureur, inextinguible et irraisonné. Bien plus qu'une émotion passagère, leur colère est celle d'un féroce prédateur acculé, l'assaut implacable de la tempête, le tumulte d'une mer démontée.

Pour certains, leur rage est le fruit d'une communion avec de fiers esprits animaux. D'autres la puissent d'une réserve trouble de colère contre ce monde de souffrance. Mais pour tous, la rage est une force qui n'alimente pas que leur frénésie guerrière. Elle leur donne aussi des réflexes, une résistance et des prouesses physiques incroyables.

INSTINCT PRIMITIF

Villageois et citadins sont fiers de leurs manières civilisées qui les distinguent des animaux, comme si renier sa propre nature était un signe de supériorité. Mais pour un barbare, la civilisation n'est pas une vertu, c'est un signe de faiblesse. Les forts assument leurs instincts naturels, leur physique primitif et leur rage féroce. Les Barbares ne sont pas à l'aise derrière des murs ou entourés par la foule. Ils prospèrent sur les étendues sauvages de leurs terres natales : la toundra, la jungle ou les prairies où leur tribu vit et chasse.

Les barbares renaissent dans le chaos d'un combat. Ils peuvent passer dans un état berserk où domine la rage, leur donnant force et résistance au-delà des limites humaines. Un barbare ne peut puiser dans cette réserve de furie que quelquefois avant de devoir se reposer, mais ces quelques rages sont généralement suffisantes pour annihiler toute menace.

UNE VIE PLEINE DE DANGER

Un membre d'une tribu réputée «barbare» par la société civilisée ne possède pas forcément des niveaux dans la classe de barbare. Un vrai barbare parmi son peuple est aussi rare qu'un guerrier compétent en ville, et il ou elle joue un rôle similaire destiné à protéger son peuple et à être un meneur en cas de guerre. La vie dans les endroits sauvages du monde est remplie de dangers : des tribus rivales, un climat hostile et des monstres terrifiants. Les barbares s'y jettent la tête la première afin que leur peuple n'ait pas besoin de le faire.

Le courage dont ils font preuve face au danger en font de parfaits aventuriers. L'errance étant souvent le mode de vie de leur tribu natale, la vie souvent sans attaché d'un aventurier n'est donc pas contraignante pour un barbare. La structure familiale d'une tribu et ses membres très unis peut manquer au barbare mais, finalement, elle sera compensée par les liens tissés avec leurs compagnons d'aventure.

CRÉER UN BARBARE

Lorsque vous créez un barbare, réfléchissez d'où il vient et quelle est sa place dans le monde. Discutez avec votre MD afin de lui trouver une origine appropriée. Venez-vous d'une contrée éloignée faisant de vous un étranger dans la campagne ? Ou bien cette même campagne se déroule t-elle dans une rude région frontalière où les barbares sont communs ?

Qu'est-ce qui vous a poussé à devenir aventurier ? Avez-vous été séduit par la certitude de devenir riche dans les pays régis par les lois ? Avez-vous joint vos forces avec les soldats de ces mêmes pays afin de repousser une menace commune ? Est-ce que des monstres ou une horde étrangère vous ont contraint à l'exil ? Vous étiez peut-être un prisonnier de guerre, conduit enchaîné dans les pays « civilisés » et qui tente de regagner sa liberté à tout prix. Ou peut-être avez-vous été banni de votre peuple suite à un crime que vous avez commis, un tabou que vous avez brisé ou une révolte qui vous a déchu de votre autorité.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un barbare en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Force devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution. Ensuite, choisissez le background de l'[étranger](#).

Caractéristiques

POINT DE VIE

DV : 1d12 par niveau de barbare

PV au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez deux compétences parmi

Dressage, Athlétisme, Intimidation, Nature, Perception et Survie

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) une grande hache ou (b) n'importe quelle arme de guerre de corps à corps
- (a) deux haches ou (b) n'importe quelle arme courante
- un sac d'explorateur et quatre javelins

LE BARBARE

Niveau	Bonus	Capacités	Rages	Dégâts
1	+2	Rage, Défense sans armure	2	+2
2	+2	Attaque insouciante, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie primitive	3	+2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Mouvement rapide	3	+2
6	+3	Bénéfice de la voie primitive	4	+2
7	+3	Instinct sauvage	4	+2
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	+2
9	+4	Critique brutal (1 dé)	4	+3
10	+4	Bénéfice de la voie primitive	4	+3
11	+4	Rage implacable	4	+3
12	+4	Amélioration de caractéristique	5	+3
13	+5	Critique brutal (2 dés)	5	+3
14	+5	Bénéfice de la voie primitive	5	+3
15	+5	Rage persistante	5	+3
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	+4
17	+6	Critique brutal (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4
19	+6	Amélioration de caractéristique	6	+4
20	+6	Champion primitif	∞	+4

RAGE

En combat, vous vous battez avec une féroceur bestiale. Durant votre tour, vous pouvez entrer en rage en utilisant une action bonus.

En rage, vous gagnez les bénéfices suivants si vous ne portez pas d'armure lourde :

- Vous avez l'avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Quand vous effectuez une attaque d'arme au corps à corps utilisant la Force, vous gagnez un bonus aux jets de dégâts qui augmente à mesure que vous gagnez des niveaux de barbare, comme indiqué dans la colonne Rage de la table Barbare.
- Vous avez la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Si vous êtes capable de lancer des sorts, vous ne pouvez les lancer ou vous concentrer sur eux pour toute la durée de la rage.

Votre rage dure 1 minute. Elle finit prématurément si vous devenez inconscient ou si votre tour se termine et que vous n'avez pas attaqué une créature hostile, ou subit des dégâts, depuis votre précédent tour. Vous pouvez également mettre fin à votre rage durant votre tour par une action bonus.

Vous récupérez les utilisations de rage dépensées après avoir terminé un repos long.

DÉFENSE SANS ARMURE

Tant que vous ne portez pas d'armure, votre Classe d'Armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous pouvez utiliser un bouclier et en gagner les avantages.

ATTAQUE INSOUCIANTE

À partir du niveau 2, vous pouvez mettre de côté votre défense pour attaquer avec toute la violence du désespoir. Lorsque vous effectuez la première attaque de votre tour, vous pouvez décider d'effectuer une attaque insouciante. Vous obtenez ainsi un avantage aux jets d'attaque d'arme au corps à corps utilisant la Force durant ce tour, mais les attaques effectuée contre vous ont également l'avantage jusqu'à votre prochain tour de jeu.

SENS DU DANGER

Au niveau 2, vous ressentez une sensation étrange lorsque les choses qui vous entourent ne sont pas comme elles devraient être, vous donnant un avantage lorsque vous tentez de vous extirper du danger.

Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous pouvez voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet vous ne devez pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

VOIE PRIMITIVE

Au niveau 3, vous choisissez la voie par laquelle s'exprime votre rage. Choisissez la voie du Berserk ou la voie du Guerrier totem, qui sont toutes deux détaillées à la fin de la description de la classe. Votre choix vous accorde des capacités spéciales au niveau 3, puis de nouvelles aux niveaux 6, 10 et 14.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

MOUVEMENT RAPIDE

Au niveau 5, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

INSTINCT SAUVAGE

Au niveau 7, vos instincts sont si aiguisés que vous obtenez l'avantage aux jets d'initiative.

De plus, si vous êtes surpris au début du combat et que vous n'êtes pas incapable d'agir, vous pouvez jouer normalement durant votre premier tour, mais seulement si vous entrez en rage avant de faire quoique ce soit d'autre à ce tour.

CRITIQUE BRUTAL

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts de votre arme en plus lorsque vous déterminez les dégâts supplémentaires que vous infligez sur un coup critique réussi avec une attaque de corps à corps.

Ce bonus aux dégâts passe à deux dés au niveau 13 et à trois dés au niveau 17.

RAGE IMPLENABLE

À partir du niveau 11, votre rage vous permet de continuer à combattre en dépit des graves blessures qui vous affectent. Si vous tombez à 0 point de vie pendant votre rage et que vous ne mourrez pas sur le coup, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si vous le réussissez, vous retournez immédiatement à 1 point de vie.

Chaque fois que vous utilisez cette capacité après la première, le DD augmente de 5. Quand vous terminez un repos court ou long le DD retombe à 10.

RAGE PERSISTANTE

En atteignant le niveau 15, votre rage est si intense qu'elle ne s'arrête prématurément qu'à la condition que vous tombiez inconscient ou que vous choisissiez de l'arrêter.

PIUSSANCE INDOMPTABLE

Au niveau 18, si le résultat d'un de vos jets de Force est inférieur à votre valeur de Force, vous pouvez utiliser votre valeur de Force à la place de votre résultat.

CHAMPION PRIMITIF

Au niveau 20, vous êtes l'incarnation de la puissance du monde sauvage. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4. Votre maximum dans ces valeurs de caractéristique est maintenant de 24.

Voies primitives

La rage brûle dans le cœur de tous les barbares, tel un four qui les poussent vers la grandeur. Toutefois, tous les barbares n'attribuent pas cette rage à la même source. Pour certains, c'est un réservoir interne où la douleur, le chagrin et la colère se forgent en une fureur aussi dure que l'acier, alors que d'autres y voient une bénédiction spirituelle, le cadeau d'un animal totem.

VOIE DU Berserk

Pour certains barbares, la rage est le moyen d'arriver à une fin, qui n'est autre que la violence. La voie du berserk est un chemin de fureur sans entraves, nappé de sang. Lorsque vous entrez dans la rage du berserk, le frisson du chaos de la bataille vous envahit, et vous ne vous souciez plus de votre propre santé ou de votre bien-être.

FRÉNÉSIE

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez choisir de sombrer dans un état de frénésie au cours de votre rage. Si vous le faites, pour la durée de votre rage, vous pouvez effectuer une unique attaque d'arme au corps à corps en utilisant une action bonus à chacun de vos tour après celui-ci. Lorsque votre rage se termine, vous subissez un niveau d'épuisement. (tel décrit à l'[appendice A](#))

RAGE INÉBRANLABLE

À partir du niveau 6, vous ne pouvez pas être charmé ou effrayé tant que vous êtes en rage. Si vous êtes déjà charmé ou effrayé lorsque vous entrez en rage, l'effet est suspendu le temps de votre rage.

PRÉSENCE INTIMIDANTE

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour effrayer quelqu'un avec votre Présence effrayante. Pour ce faire, choisissez une créature que vous pouvez voir à 9 mètres maximum de vous. Si la créature peut vous voir ou vous entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) sous peine d'être effrayée par vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aux tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour augmenter d'un tour supplémentaire la durée de cet effet sur la créature effrayée. Cet effet se termine si la créature finit son tour hors de votre ligne de vue ou qu'elle se trouve à plus de 18 mètres de vous.

Si la créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre elle durant 24 heures.

REPRÉSAILLES

À partir du niveau 14, lorsque vous subissez des dégâts d'une créature située à 1,50 mètre de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque d'arme au corps à corps contre cette créature.



VOIE DU GUERRIER TOTEM

La voie du guerrier totem est un voyage spirituel, le barbare acceptant un esprit animal comme guide, protecteur et inspiration. Dans la bataille, votre esprit de totem vous remplit de force surnaturelle, ajoutant une touche magique à votre rage barbare.

La plupart des tribus barbares considèrent qu'un animal totem est le parent d'un clan particulier. De fait, il est inhabituel pour un individu d'avoir plus d'un esprit d'animal totem, bien que des exceptions existent.

ESPRIT CHERCHEUR

Une voie qui cherche à vous initier au monde naturel, vous affilant aux bêtes, est faite pour vous. Au niveau 3 lorsque vous adoptez cette voie, vous gagnez la capacité de lancer les sorts suivant **Sens bestial** et de **Compréhension animale**, mais seulement comme des rituels, comme décrit dans le [chapitre 10](#).

ESPRIT TOTEM

Au niveau 3, lorsque vous adoptez cette voie, vous choisissez un esprit totem et obtenez les avantages associés. Vous devez fabriquer ou obtenir un objet totem - une amulette ou un ornement similaire - constitué d'os, de poils, de griffes, de plumes ou de dents de votre animal totem. Si vous le souhaitez, vous pouvez également obtenir un attribut physique mineur qui rappelle votre esprit totem. Par exemple, si vous avez choisi l'ours comme esprit totem, vous pourriez être incroyablement poilu et avoir la peau épaisse, ou si votre totem est l'aigle, vos yeux pourraient virer au jaune.

Votre animal totem devrait être un animal correspondant à l'un de ceux listés ci-dessous ou s'en approchant mais dont l'espèce est plus appropriée à votre pays d'origine (un vautour ou un faucon à la place d'un aigle par exemple).

Ours. Lorsque vous êtes en rage, vous avez la résistance à tous les types de dégâts sauf aux dégâts psychiques. L'esprit de l'ours vous rend suffisamment coriace pour résister à n'importe quel châtiment.

Aigle. Lorsque vous êtes en rage et ne portez pas d'armure lourde, les autres créatures ont un désavantage lors des attaques d'opportunité qu'elles effectuent contre vous, et vous pouvez utiliser l'action Courir en tant qu'action bonus lors de votre tour. L'esprit de l'aigle fait de vous un prédateur capable de circuler dans la mêlée avec aisance.

Loup. Lorsque vous êtes en rage, vos alliés ont l'avantage aux jets d'attaques au corps à corps effectués contre toute créature située à 1,50 mètre de vous et qui vous sont hostiles. L'esprit du loup fait de vous le chef des chasseurs.

ASPECT DE LA BÊTE

Au niveau 6, vous obtenez un bénéfice magique dépendant de l'animal totem de votre choix. Vous pouvez choisir le même animal que celui sélectionné au niveau 3 ou en prendre un différent.

Ours. Vous gagnez la puissance de l'ours. Votre capacité de charge (dont votre chargement maximal et votre capacité à soulever des objets) est doublée et vous obtenez l'avantage aux jets de Force effectués pour pousser, soulever, tirer ou briser des objets.

Aigle. Vous gagnez la vision de l'aigle. Vous pouvez voir jusqu'à 1,6 km sans difficulté, capable de discerner même les plus fins détails comme si vous regardiez quelque chose à 30 m de vous. De plus, une faible luminosité n'impose pas un désavantage à vos jets de Sagesse (Perception).

Loup. Vous gagnez les sens de chasseur d'un loup. Vous pouvez pister les autres créatures lorsque vous voyagez à un rythme rapide et vous pouvez vous déplacer discrètement

lorsque vous voyagez à un rythme normal (voir [chapitre 8](#) des règles sur le [rythme de Voyage](#)).

COMMUNION AVEC LA NATURE

Au niveau 10, vous pouvez lancer un sort [Communion avec la nature](#), mais seulement en tant que rituel. Lorsque vous le faites, une version spirituelle de l'un des animaux que vous avez choisi pour Esprit Totem ou Aspect de la Bête apparaît et vous donne l'information que vous recherchez.

LIEN TOTÉMIQUE

Au niveau 14, vous obtenez un bénéfice magique correspondant à l'animal totem de votre choix. Vous pouvez choisir un animal que vous avez précédemment sélectionné ou en prendre un nouveau.

Ours. Lorsque vous êtes en rage, toute créature située à 1,50 mètre de vous, et qui vous est hostile, a un désavantage aux jets d'attaque effectué contre une cible autre que vous, ou tout personnage avec cette capacité. Un ennemi est immunisé à cet effet s'il ne peut pas vous voir ou vous entendre ou qu'il ne peut pas être effrayé.

Aigle. Lorsque vous êtes en rage, vous obtenez une vitesse de vol égale à votre vitesse de marche. Cette capacité fonctionne uniquement sur de cours déplacements; vous tombez si vous terminez votre tour dans les airs et que rien d'autre ne vous maintient en hauteur.

Loup. Lorsque vous êtes en rage vous pouvez utiliser une action bonus lors de votre tour pour mettre à terre une créature de taille G ou inférieure que vous avez touchée lors d'une attaque d'arme au corps à corps.

Voies Primitives



[SCAG121]

Les barbares des Royaumes Oubliés ont les options suivantes de Voies Primitives, en plus de ceux du *Manuel du Joueur*. Les barbares de **Reghed** et de **Northlander** ont tendance à suivre la Voie du Berserker, tandis que les barbares d'Uthgardts sont presque toujours des adeptes de la Voie du Guerrier Totem.

VOIE DU BATTLERAGER

Nommé *Kuldjargh* (littéralement «idiot à la hache») par les Nains, les **battleragers** sont des adeptes nains des dieux de la guerre et suivent la Voie du **Battlerager**. Ils se spécialisent dans le port d'une massive armure à pointes et se jettent dans le combat, frappant avec leur corps même et se livrant à la fureur de la bataille.

RESTRICTION: NAINS SEULEMENT

Seuls les nains peuvent suivre la Voie du **Battlerager**. Le **battlerager** remplit une place particulière dans la société et la culture naine.

Votre MD peut lever cette restriction pour mieux répondre à sa campagne. La restriction existe pour les Royaumes Oubliés. Elle pourrait ne pas s'appliquer au **setting** de votre MD ou à sa version des Royaumes.

ARMURE DES BATTLERAGERS

Lorsque vous choisissez cette voie au niveau 3, vous gagnez l'aptitude à utiliser une armure à pointes (voir l'encadré «Armure à Pointes») comme une arme.

Pendant que vous portez une armure à pointes et êtes en rage, vous pouvez utiliser une action de bonus pour faire une attaque d'arme de mêlée avec vos pointes d'armure contre une cible dans les 1,5 mètre autour de vous. Si l'attaque réussit, les pointes infligent 1d4 dégâts perforants. Vous

utilisez votre modificateur de Force pour les jets d'attaque et de dégâts.

En outre, lorsque vous utilisez l'action d'Attaque pour engager une lutte avec une créature, la cible subit 3 points de dégâts perforant si votre jet de lutte réussit.

TÉMÉRITÉ INSOUCIANTE

À partir du niveau 6, lorsque vous utilisez Attaque Téméraire en rage, vous gagnez aussi des points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution (minimum 1). Ils disparaissent s'il vous en reste lorsque votre rage se termine.

CHARGE DE BATTLERAGER

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser l'action Courir en tant qu'action bonus pendant que vous êtes en rage.

CHÂTIMENT HÉRISSÉ

À partir du niveau 14, quand une créature à moins de 1,5 mètre de vous, vous frappe avec une attaque de mêlée, l'attaquant subit des 3 points de dégâts perforant si vous êtes en rage, n'êtes pas incapable d'agir, et portez une armure à pointes.

ARMURE À POINTES

L'armure à pointes est un type rare d'armure intermédiaire faite par les nains. Elle se compose d'un manteau et de jambières en cuir couverts de pointes faites généralement en métal.

Coût: 75 po

CA: 14 + Modificateur de Dextérité (max 2)

Discription: Désavantage

Poids: 20 kg.

UTHGARDT TOTEMS

The totems of the Uthgardt barbarians of the North (described in chapter 5) correspond to the spirits of the Path of the Totem Warrior as shown in the following table.

Totem	Spirit
Black Lion	Tiger
Black Raven	Eagle
Blue Bear	Bear
Gray Wolf	Wolf
Great Worm	Wolf
Griffon	Eagle
Red Tiger	Tiger
Sky Pony	Eagle, with the Elk Aspect of the Beast
Thunderbeast	Bear, with the Tiger Totemic Attunement
Tree Ghost	Bear, with speak with plants in place of the normal rituals for the Spirit Seeker feature

VOIE DU GUERRIER TOTEM

Si vous suivez la voie du Guerrier Totem du *Manuel du Joueur*, vous avez accès aux options présentées ici.

ESPRIT TOTEM

Ces options sont disponibles pour vous lorsque vous choisissez un animal totem au niveau 3.

Comme avec les esprits du *Manuel du Joueur*, ces options demandent un objet physique incorporant une partie de la bête totem, et vous pourriez acquérir des attributs physiques mineurs associés à votre esprit totem, comme un nez proéminent si votre esprit totem est un élan ou des yeux de chat si celui-ci est un tigre.

En outre, votre esprit totem pourrait être un animal semblable à celui indiqué ici, mais plus adapté à votre pays d'origine, comme un cheval ou cerf, plutôt qu'un élan, ou un lion, une panthère, ou un autre gros chat, plutôt qu'un tigre.

Élan. Pendant que vous êtes en rage et que vous ne portez pas d'armure lourde, votre vitesse de marche augmente de 4,5 m. L'esprit de l'élan vous rend extraordinairement rapide.

Tigre. En rage, vous pouvez ajouter 3 mètre à votre distance de saut en longueur et 90 centimètres à votre distance de saut en hauteur. L'esprit du tigre amplifie vos sauts.

ASPECT DE LA BÊTE

Ces options sont disponibles pour vous lorsque vous choisissez un animal totem au niveau 6.

Élan. Que ce soit monté ou à pied, votre rythme de voyage est doublé, de même que le rythme de voyage de dix compagnons maximum s'ils se trouvent dans les 18 mètres autour de vous et que vous n'êtes pas incapable d'agir (voir le chapitre 8 dans le *Manuel du Joueur* pour plus d'informations sur le rythme de voyage). L'esprit de l'élan vous aide à vous déplacer loin et vite.

Tigre. Vous gagnez la maîtrise de deux compétences dans la liste suivante: Athlétisme, Acrobatie, Discréption, et Survie. L'esprit du chat aiguise votre instinct de survie.

LIEN TOTÉMIQUE

Ces options sont disponibles pour vous lorsque vous choisissez un animal totem au niveau 14.

Élan. En rage, vous pouvez utiliser une action bonus lors de votre mouvements pour passer à travers l'espace d'une créature de taille Grande ou plus petite. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD 8 + votre bonus de Force + votre bonus de maîtrise) ou être mis à terre et subir des dégâts contondants égaux à 1d12 + votre modificateur de Force.

Tigre. En rage, si vous vous déplacez au moins de 6 mètres en ligne droite vers une cible de taille Grande ou plus petite avant de faire une attaque d'arme au corps à corps contre elle, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire une attaque d'arme au corps à corps supplémentaire contre elle.

Barde



Fredonnant alors qu'elle passe ses doigts sur un ancien monument au cœur de ruines depuis longtemps oubliées, une demi-elfe vêtue de cuir robuste sent le savoir qui remonte à sa conscience, invoqué par la magie de son chant. Le savoir de ceux qui ont érigé ce monument. Le savoir relatant la saga mythique qui y est illustrée.

Un solide guerrier humain frappe son épée avec rythme sur son armure d'écaillles, instaurant un tempo pour accompagner son chant de guerre et exhortant ses compagnons à la bravoure et à l'héroïsme. La magie de son chant les fortifie et les enhardt.

Accordant son cistre tout en rigolant, une gnome tisse sa subtile magie sur l'assemblée des nobles, s'assurant ainsi que les mots de ses compagnons seront bien reçus.

Qu'il soit érudit, scalde ou scélérat, le barde façonne la magie à travers ses mots et sa musique pour inspirer ses alliés, démoraliser ses ennemis, manipuler les esprits, créer des illusions, et même pour soigner les blessures.

MUSIQUE & MAGIE

Dans les univers de D&D, les mots et la musique ne sont pas que des vibrations de l'air, ce sont plutôt des vocalisations dotées d'une puissance qui leur est propre. Le barde est le maître du chant, du discours et de la magie qu'ils contiennent. Les bardes affirment que le multivers est né d'une parole, que les mots des dieux l'ont façonné et que les échos de ces primordiaux Mots de création résonnent toujours à travers le cosmos. La musique des bardes tente de capturer et d'exploiter ces échos, en les entrelaçant subtilement dans leurs sorts et leurs pouvoirs.

La plus grande force du barde est son incontestable polyvalence. De nombreux bardes préfèrent demeurer en retrait lors d'un combat, utilisant plutôt la magie pour inspirer leurs alliés et gêner leurs ennemis. Mais les bardes sont aussi capables de bien se défendre au corps à corps si cela est nécessaire, employant leur magie pour renforcer armes et armure. Leurs sorts tendent vers le charme et les illusions plutôt que la destruction brutale. Ils possèdent un large éventail de connaissance sur de nombreux sujets et une aptitude naturelle qui leur permet de réussir tout ce qu'ils entreprennent. Les bardes deviennent les maîtres d'un talent lorsqu'ils décident de le perfectionner, que ce soit une performance musicale ou des connaissances ésotériques.

APPRENDRE PAR L'EXPÉRIENCE

Les véritables bardes ne sont pas communs dans le monde. Les ménestrels chantant dans les tavernes ou les bouffons folâtrant à la cour royal ne sont pas tous des bardes. Découvrir la magie dissimulée dans la musique demande une étude ardue et un peu de talent naturel que la plupart des troubadours et des jongleurs ne possèdent pas. Il peut toutefois s'avérer difficile de discerner la différence entre ces amuseurs et un véritable barde. La vie d'un barde est consacrée à errer d'un endroit à l'autre, à la recherche de connaissances traditionnelles, à raconter des récits et à vivre de la générosité de son auditoire, tout comme le ferait un amuseur quelconque. Par contre, la profondeur de connaissances, le degré de maîtrise musicale et une touche de magie distinguent les bardes de leurs compères.

En de rares occasions, les bardes s'erracent à un endroit. Leur attirance naturelle pour le voyage, pour dénicher de nouveaux récits à raconter, de nouvelles aptitudes à apprendre et de nouvelles découvertes par delà les horizons,

prédisposent les bardes à la vie d'aventures. Chaque aventure offre l'opportunité d'apprendre, de mettre en pratique un éventail de compétences, de pénétrer dans des tombeaux passés dans l'oubli, de découvrir des œuvres magiques que l'on avait perdues, de déchiffrer de vieux livres, de voyager vers d'étranges contrées ou de rencontrer des créatures exotiques. Les bardes aiment accompagner les héros afin d'être les témoins privilégiés de leurs exploits. Un barde qui parvient à raconter une histoire impressionnante parce qu'il a vécu personnellement les événements embellit sa réputation auprès des autres bardes. En effet, après avoir raconté autant de récits rapportant les exploits réalisés par des héros, plusieurs bardes prennent ces thèmes à cœur jusqu'à devenir eux-mêmes des héros.

CRÉER UN BARDE

Les bardes se nourrissent d'histoires, qu'elles soient véridiques ou pas. Le background et les motivations de votre personnage ne sont pas aussi importants que les histoires qu'il ou elle raconte à leurs propos. Peut-être avez-vous eu une enfance sécuritaire et mondaine. Il n'y a rien là pour composer une bonne histoire alors vous pourriez vous présenter comme un orphelin élevé par une vieille femme dans un marais lugubre ou de telle façon que votre enfance mérite sa propre histoire. Certains bardes acquièrent leur magie musicale par l'intermédiaire de moyens extraordinaire, comme par l'inspiration d'une fée ou d'une autre créature surnaturelle.

Étiez-vous l'apprenti d'un maître, d'un barde expérimenté que vous avez suivi jusqu'à ce que vous tentiez seul votre chance ? Avez-vous fréquenté un collège où vous avez étudié les connaissances bardiques et exercé votre magie musicale ? Ou bien étiez-vous un jeune fugueur ou un orphelin qu'un barde, devenu votre mentor, a pris sous son aile. Ou vous pourriez être un enfant chéri de la noblesse qui a reçu une instruction prodigué par un tuteur. Peut-être avez-vous été piégé par les griffes d'une vieille sorcière avec qui vous avez pu négocier votre vie, votre liberté et un don musical, mais à quel prix ?

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un barde en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, le Charisme devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Dextérité. Ensuite, choisissez le background d'**artiste**. Enfin, choisissez les sorts mineurs *lumières dansantes* et *moquerie vicieuse*, en plus des sorts de niveau 1 *charme-personne*, *détection de la magie*, *mot de guérison* et *onde de choc*.

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d8 par niveau de barde

PV au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Niv	Bonus	Capacités	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sorts								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lancer des sorts, Inspiration bardique (d6)	2	4	2								
2	+2	Touche-à-tout, Chant de repos (d6)	2	5	3								
3	+2	Collège bardique, Expertise	2	6	4	2							
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	7	4	3							
5	+3	Inspiration bardique (d8), Source d'inspiration	3	8	4	3	2						
6	+3	Contre charme, Bénéfice du collège bardique	3	9	4	3	3						
7	+3	-	3	10	4	3	3	1					
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	11	4	3	3	2					
9	+4	Chant de repos (d8)	3	12	4	3	3	3	1				
10	+4	Inspiration bardique (d10), Expertise, Secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2				
11	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1			
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	15	4	3	3	3	2	1			
13	+5	Chant de repos (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	Secrets magiques, Bénéfice du collège bardique	4	18	4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	Chant de repos (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

MAÎTRISES

Armures : armures légères

Armes : armes courantes, arbalète légère, épée longue, épée courte, rapière

Outils : trois instruments de musique de votre choix

Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme

Compétences : choisissez trois compétences de votre choix

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) une rapière, (b) une épée longue ou (c) n'importe quelle arme courante
- (a) un sac de diplomate ou (b) un sac d'amuseur
- (a) un luth ou (b) n'importe quel autre instrument de musique
- une armure de cuir et une dague

SORTS

Vous avez appris à démêler et remodeler le tissu de la réalité en harmonie avec vos souhaits et vos rêves. Vos sorts font partie intégrante de votre vaste répertoire, une magie que vous pouvez accorder à différentes situations. Voir le [chapitre 10](#) des règles générales de lancer des sorts et du [chapitre 11](#) de la liste de sort de bard.

SORTS MINEURS

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts mineurs de bard de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table de bard.

EMPLACEMENT DE SORTS

La table du bard indique combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagner tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un long repos.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *soins* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter deux fois ce sort.

SORTS CONNUS DE NIVEAU 1 ET SUPÉRIEUR

Vous connaissez quatre sorts de niveau 1, à choisir dans la liste des sorts de bard.

La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts de bard de votre choix. Chacune de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort, comme indiqué dans la table. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de bard que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de bard, celui devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sorts.

CAPACITÉ DE LANCER DES SORTS

Le Charisme est votre caractéristique pour lancer vos sorts de bard, car le pouvoir de votre magie vient du cœur et de l'âme que vous mettez lorsque jouez d'un instrument ou lors de vos oraisons. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de bard que vous lancez, ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

RITUEL

Vous pouvez lancer n'importe quel sort de bard comme un rituel si celui-ci possède l'étiquette rituel.

FOCALISEUR MAGIQUE

Vous pouvez utiliser un instrument de musique (voir [Chap.5](#)) comme focaliseur magique pour vos sorts de bard.

INSPIRATION BARDIQUE

Vous pouvez inspirer les autres en maniant les mots ou la musique. Pour ce faire, utilisez une action bonus à votre tour pour choisir une créature autre que vous-même dans un rayon de 18 mètres autour de vous et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un dé d'Inspiration bardique (d6).

Une fois dans les 10 minutes suivantes, la créature peut lancer le dé et ajouter le nombre obtenu à un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde qu'elle vient de faire. La créature peut attendre de voir le résultat de jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde avant de décider d'appliquer le dé d'Inspiration bardique, mais elle doit se décider avant que le MD ne dise si le jet est un succès ou un échec. Une fois le dé d'Inspiration bardique lancé, il est consommé. Une créature ne peut avoir qu'un seul dé d'Inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous regagnez vos dés d'Inspiration bardique après avoir terminé un repos long.

Votre dé d'Inspiration bardique change lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe. Le dé passe à un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10, et un d12 au niveau 15.

TOUCHE-À-TOUT

À partir du niveau 2, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tout jet de caractéristique qui n'applique pas déjà votre bonus de maîtrise.

CHANT DE REPOS

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser de la musique ou une oraison apaisante lors d'un repos court pour aider à revitaliser vos alliés blessés. Si vous ou toute créature amie qui peut entendre votre représentation récupère des points de vie *en dépensant un ou plusieurs Dé de vie* à la fin d'un repos court, chacune de ces créatures récupère 1d6 points de vie supplémentaires.

Les points de vie supplémentaires augmentent lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : 1d8 au niveau 9, 1d10 au niveau 13 et 1d12 au niveau 17.

COLLÈGE BARDIQUE

Au niveau 3, vous plongez dans les techniques avancées d'un collège bardique de votre choix : le collège de la Connaissance ou le collège de la Valeur, qui sont tous deux détaillés à la fin de la description de la classe. Votre choix vous accorde des capacités au niveau 3, puis aux niveaux 6 et 14.

EXPERTISE

Au niveau 3, choisissez deux compétences que vous maîtrisez. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous faites et qui implique une de ces deux compétences.

Au niveau 10, vous pouvez choisir deux autres compétences maîtrisées et obtenir le même avantage.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

SOURCE D'INSPIRATION

À partir du niveau 5, vous regagnez vos Inspirations bardiques utilisées lorsque vous terminez un repos court ou long.

CONTRE CHARME

Au niveau 6, vous gagnez la possibilité d'utiliser des notes de musique ou des mots de pouvoir pour perturber les effets qui affectent la pensée. Par une action, vous pouvez commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de votre prochain tour. Pendant ce temps, vous et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de vous avez avantage aux jets de sauvegarde contre le fait d'être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure de vous entendre pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si vous êtes incapable d'agir ou réduit au silence, ou si vous y mettez volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

SECRETS MAGIQUES

Au niveau 10, vous avez récupéré des connaissances magiques à partir d'un large éventail de disciplines. Choisissez deux sorts de n'importe quelle classe, y compris de barde. Les sorts choisis doivent être d'un niveau que vous pouvez lancer, comme le montre la table du barde, ou être des sorts mineurs.

Les sorts choisis comptent comme des sorts de barde pour vous, et comptent dans la colonne des Sorts connus de la table du barde.

Vous apprenez deux sorts supplémentaires de n'importe quelle classe au niveau 14 puis à nouveau au niveau 18.

INSPIRATION SUPÉRIEURE

Au niveau 20, quand vous jetez l'initiative et n'avez plus d'Inspiration bardique, vous regagnez une utilisation.

Collèges bardiques

La voie de barde est intrinsèquement grégaire [qui pousse à former des groupes et à avoir les mêmes comportements]. Les bardes se cherchent les uns les autres pour échanger chansons et histoires, se vanter de leurs réalisations et partager leurs connaissances. Ils forment des associations libres qu'ils appellent des collèges, afin de faciliter leurs rencontres et préserver leurs traditions particulières.

COLLÈGE DE LA CONNAISSANCE

Les bardes du collège de la Connaissance savent quelque chose sur tout, collectant des morceaux de connaissances à partir de sources aussi diverses que d'anciens livres ou des contes de paysans. Qu'ils chantent des ballades populaires dans les tavernes ou qu'ils composent dans les cours royales, ces bardes utilisent leurs dons pour tenir le public en haleine. Lorsque les applaudissements s'apaisent, les membres du public pourraient se questionner sur la véracité de ce qu'ils tenaient pour vrai, de leur foi pour la religion du temple local jusqu'à leur fidélité au roi.

La loyauté de ces bardes réside dans la poursuite de la beauté et de la vérité, et non pas dans la fidélité à un monarque ou aux principes d'une divinité. Un noble qui conserve un tel barde comme héraut ou conseiller sait que le barde préférera être honnête que politicien.

Les membres du collège se réunissent dans des bibliothèques et parfois dans de vrais collèges, avec des salles de classe et des dortoirs, afin de partager leur savoir avec les

autres. Ils se rencontrent également lors de festivals ou d'affaires d'état, où ils peuvent mettre à jour des corruptions, démêler des mensonges ou bien encore se moquer de certaines figures de l'autorité.

BONUS DE MAÎTRISE

Lorsque vous rejoignez le collège des Connaissances au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des trois compétences de votre choix.

MOTS TRANCHANTS

Également au niveau 3, vous apprenez à utiliser votre esprit pour détourner l'attention ou semer la confusion, ainsi qu'à saper la confiance et la compétence des autres. Quand une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous fait un jet d'attaque, de caractéristique ou de dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour utiliser une utilisation d'Inspiration bardique et soustraire votre jet du résultat de la cible. Vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après que la créature ait fait son jet, mais vous devez le faire avant que le MD ne dise si son jet est un succès ou un échec, ou avant que la créature inflige ses dégâts. La créature est immunisée si elle ne peut pas vous entendre ou si les charmes ne l'affectent pas.

SECRET MAGIQUES ADDITIONNELS

Au niveau 6, vous apprenez deux sorts de votre choix de n'importe quelle classe. Les sorts choisis doivent être d'un niveau que vous pouvez lancer, comme le montre la table du barde, ou être des sorts mineurs. Les sorts choisis comptent comme des sorts de barde pour vous, mais ne comptent pas pour le nombre de sorts de barde connus.

COMPÉTENCES HORS PAIR

À partir de niveau 14, quand vous faites un jet de caractéristique, vous pouvez utiliser une Inspiration bardique. Lancez le dé d'Inspiration bardique et ajoutez le résultat à votre jet de caractéristique. Vous pouvez choisir de le faire après avoir fait votre jet de votre caractéristique, mais vous devez le faire avant que le MD ne vous indique si vous réussissez ou échouez.

COLLÈGE DE LA VALEUR

Les bardes du collège de la Valeur sont d'hardis poètes dont les contes perpétuent la mémoire des grands héros du passé et inspirent la nouvelle génération. Ces bardes se réunissent dans des prés ou autour de grands feux de joie pour chanter les actes des puissants, passés et présents. Ils parcourent le monde pour être témoin de grands événements et s'assurer que la mémoire de ces événements ne s'efface pas de ce monde. Avec leurs chansons, ils inspirent les autres pour qu'ils atteignent les mêmes sommets que les héros d'autres fois.

BONUS DE MAÎTRISE

Lorsque vous rejoignez le collège de la Valeur au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires, des boucliers et des armes de guerre.

INSPIRATION DE COMBAT

Également au niveau 3, vous apprenez à inspirer les autres dans la bataille. Une créature qui a un dé d'Inspiration bardique de votre part peut jeter ce dé et ajouter le résultat au jet de dégâts d'une arme qu'elle vient de faire. Ou bien, quand un jet d'attaque est fait contre cette créature, elle peut utiliser sa réaction pour jeter le dé d'Inspiration Bardes et

ajouter le résultat à sa CA contre cette attaque, après avoir vu le jet mais avant de savoir si elle touche ou non.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir de niveau 6, vous pouvez attaquer une fois supplémentaire lorsque vous effectuez l'action d'Attaquer à votre tour.

MAGIE DE BATAILLE

Au niveau 14, vous maîtrisez l'art de tisser les sorts et d'utiliser une arme en un seul acte harmonieux. Lorsque vous utilisez votre action pour lancer un sort de barde, vous pouvez faire une attaque avec une arme en tant qu'action bonus.

Traduit par blueace et puncho



Clerc



Les bras et les yeux levés en direction du soleil et une prière sur les lèvres, un elfe commence à briller d'une lumière intérieure qui se déverse pour guérir son compagnon de combat.

Chantant une chanson de gloire, un nain balance sa hache en de larges mouvements pour couper les rangs orques face à lui, crient des louanges aux dieux à chaque perte d'un de ses ennemis.

Jetant une malédiction sur les morts-vivants, un humain lève son symbole sacré lorsque la lumière se libère de celui-ci pour repousser les zombies qui se pressaient sur ses compagnons.

Les clercs sont des intermédiaires entre le monde des mortels et les plans éloignés des dieux. Aussi variés que les dieux qu'ils servent, les clercs s'efforcent d'incarner l'œuvre de leurs divinités. Un clerc est imprégné de magie divine, ce n'est pas un religieux ordinaire.

GUÉRISSEURS & COMBATTANTS

La magie divine, comme son nom le suggère, est le pouvoir des dieux, coulant d'eux dans le monde. Les clercs sont des conduits pour ce pouvoir qui se manifeste tels des effets miraculeux. Les dieux n'accordent pas ce pouvoir à tout ceux qui le cherchent, mais seulement à ceux choisis pour accomplir cette haute mission.

L'utilisation de la magie divine ne repose pas sur l'étude ou la formation. Un clerc pourrait apprendre des prières conventionnelles et des rituels antiques, mais la capacité de jeter des sorts des clercs repose sur la dévotion et un sens intuitif de la volonté divine.

Les clercs combinent la magie utile de guérison et d'inspiration de leurs alliés avec des sorts néfastes ou gênant pour les adversaires. Ils peuvent provoquer la crainte et l'effroi, invoquer les malédictions de peste ou de poison et même faire s'abattre des flammes célestes pour consumer leurs ennemis. Pour les scélérats qui seront plus sensibles à un coup de masse en pleine tête, les clercs utiliseront leur entraînement au combat pour avancer dans la mêlée avec le pouvoir des dieux à leurs côtés.

AGENTS DIVINS

Tous les acolytes ou officiants des temples ou des lieux saints ne sont pas clercs. Quelques uns sont appelés à une vie simple au service de leur temple, suivant la volonté de leurs dieux par la prière et le sacrifice, et non par la magie et la force des armes. Dans quelques villes, le sacerdoce conduit aux fonctions politiques, comme un tremplin pour atteindre les plus hautes fonctions d'autorité et n'impliquent aucune communion avec aucun dieu. Les vrais clercs sont rares dans la plupart des hiérarchies.

Quand un clerc choisit une vie d'aventurier, c'est habituellement parce que son dieu l'exige. La poursuite des buts des dieux implique souvent de braver des dangers au-delà des limites de la civilisation, de frapper le mal ou de rechercher des reliques saintes dans des tombeaux antiques. On attend aussi de beaucoup de clercs qu'ils protègent les adorateurs de leurs dieux, ce qui peut impliquer de combattre des orques déchaînés, négocier la paix entre des nations en guerre, ou sceller un portail qui permettrait à un prince démon d'entrer dans le monde.

La plupart des clercs aventuriers maintiennent quelques rapports avec les temples établis et les ordres de leurs fois. Un

temple pourrait demander l'aide d'un clerc, ou un grand clerc pourrait être en position de l'exiger.

CRÉER UN CLERC

Lorsque vous créez un clerc, la question la plus importante à considérer est quelle divinité servir et quels sont les principes que vous voulez que votre personnage incarne. Vérifiez auprès de votre DM quels sont les dieux permis dans votre campagne.

Une fois que vous avez choisi une divinité, pensez à la relation entre votre clerc et ce dieu. Êtes-vous entré à son service volontairement ? Ou bien est-ce le dieu qui vous a choisi, vous poussant à son service sans prendre en compte vos souhaits ? Comment les clercs du temple de votre foi vous considèrent-ils : comme un champion ou comme un fauteur de troubles ? Quels sont vos objectifs ? Est-ce que votre divinité a en tête une tâche spéciale pour vous ? Ou vous efforcez-vous de prouver que vous êtes digne d'une grande quête ?

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un clerc en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Sagesse devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Force ou la Constitution. Ensuite, choisissez le background d'[acolyte](#).

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d8 par niveau de Clerc

PV au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Histoire, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- une masse d'armes ou (b) un marteau de guerre (si vous le maîtrisez)
- une armure d'écaillles ou (b) une armure de cuir ou (c) une cotte de mailles (si vous la maîtrisez)
- une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante
- un sac de religieux ou (b) un sac d'explorateur
- un bouclier et un symbole sacré



CLERC

Niveau	Bonus	Capacité	Sorts mineurs		Emplacements de sorts								
			Connus		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lancer des sorts, Domaine Divin	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Canal Divin (1/repos), Bénéfice du Domaine Divin	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	—	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de Caractéristique	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruction de Morts-Vivants (FP 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	Canal Divin (2/repos), Bénéfice du Domaine Divin	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	—	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de Caractéristique, Destruction de Morts-Vivants (FP1), Bénéfice du Domaine Divin	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10	+4	Intervention Divine	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11	+4	Destruction de Morts-Vivants (FP 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12	+4	Amélioration de Caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
14	+5	Destruction de Morts-Vivants (FP 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
16	+5	Amélioration de Caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
17	+6	Destruction de Morts-Vivants (FP 4), Bénéfice du Domaine Divin	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-
18	+6	Canal Divin (3)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	-
19	+6	Amélioration de Caractéristique	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	-
20	+6	Intervention Divine améliorée	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	-

SORTS

En tant que conduit de la puissance divine, vous pouvez lancer des sorts de clerc. Voir le [chapitre 10](#) des règles générales de lancer des sorts et du [chapitre 11](#) de la liste de sort de clerc.

SORTS MINEURS

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs de clerc de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

La table du clerc montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un long repos.

Vous devez préparer la liste des sorts de clerc qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de clerc égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de clerc (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts.

Par exemple, si vous êtes un clerc de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un long repos. Préparer une nouvelle liste de sorts de clerc nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

CAPACITÉ DE LANCER DES SORTS

La Sagesse est votre caractéristique pour lancer vos sorts de clerc. La puissance de vos sorts vient de votre dévotion à votre dieu. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de clerc que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

RITUEL

Vous pouvez lancer un sort de clerc en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez préparé le sort.

FOCALISEUR MAGIQUE

Vous pouvez utiliser un symbole sacré comme focaliseur magique pour vos sorts de clerc.

DOMAIN DIVIN

Choisissez un domaine lié à votre divinité: Connaissance, Vie, Lumière, Nature, Tempête, Tromperie ou Guerre. Chaque domaine est détaillé à la fin de la description de la classe et chacun fourni des exemples de dieux qui lui sont associés. Votre choix vous accorde des sorts de domaine et des capacités spéciales dès le niveau 1. Il vous octroie également des utilisation supplémentaires pour votre Canal Divin du niveau 2, puis de nouvelles aux niveaux 6, 8 et 17.

SORTS DE DOMAIN

Chaque domaine possède une liste de sorts, les sorts de domaine, que vous gagnez au niveau de clerc indiqué dans la description du domaine. Une fois que vous gagnez un sort de domaine, il est toujours préparé, et ne compte pas dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

Si vous gagnez un sort de domaine qui ne figure pas sur la liste de sorts de clerc, le sort est néanmoins un sort de clerc pour vous.

CANAL DIVIN

Au niveau 2, vous gagnez la possibilité de canaliser l'énergie divine directement depuis votre divinité et d'utiliser cette énergie pour alimenter des effets magiques. Vous commencez avec deux effets : Renvoi de morts-vivants et un effet déterminé par votre domaine. Certains domaines vous accordent des effets supplémentaires lorsque vous montez de niveau, comme indiqué dans la description du domaine.

Lorsque vous utilisez votre Canal Divin, vous choisissez quel effet créer. Vous devez ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir utiliser votre Canal Divin de nouveau.

Certains effets de Canal Divin demandent un jet de sauvegarde. Lorsque vous utilisez un tel effet de cette classe, le DD est égal au DD de vos sorts de clerc.

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre Canal Divin deux fois entre deux repos, et à partir du niveau 18, vous pouvez l'utiliser trois fois entre deux repos. Lorsque vous terminez un repos court ou long, vous regagnez vos utilisations dépensées.

CANAL DIVIN : RENVOI DE MORTS-VIVANTS

Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants. Chaque mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre et qui se trouve à 9 m. ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à moins de 9 m. de vous. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Courir ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action d'Esquive.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au delà de 20 par ce biais.

DESTRUCTION DE MORTS-VIVANTS

À partir du niveau 5, quand un mort-vivant rate son jet de sauvegarde contre votre capacité de Renvoi de Morts-Vivants, la créature est immédiatement détruite si son facteur de puissance est égal ou inférieur à un certain seuil, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

DESTRUCTION DE MORTS-VIVANTS

Niv Clerc	FP des morts-vivants détruits
5	1/2 ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

INTERVENTION DIVINE

A partir du niveau 10, vous pouvez faire appel à votre divinité pour qu'elle intervienne en cas de besoin réel.

Implorer l'aide de votre divinité vous oblige à utiliser votre action. Décrivez l'aide que vous recherchez, et lancez 1d100. Si vous obtenez un nombre égal ou inférieur à votre niveau de clerc, votre divinité intervient. Le MD choisit la nature de

l'intervention ; l'effet d'un sort de clerc ou d'un sort de domaine est approprié.

Si votre divinité intervient, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité durant les 7 prochains jours. Dans le cas contraire, vous pouvez l'utiliser à nouveau après avoir terminé un repos long.

Au niveau 20, l'appel à votre divinité réussit automatiquement ; aucun jet n'est nécessaire.

Domaines divins

Dans un panthéon, chaque divinité a une influence sur différents aspects de la vie et la civilisation des mortels ; c'est le domaine d'une divinité. Tous les domaines sur lesquels une divinité exerce une influence sont appelés le portefeuille de la divinité. Par exemple, le portefeuille du dieu grec Apollon comprend les domaines de la Connaissance, de la Vie et de la Lumière. En tant que clerc, vous choisissez un aspect du portefeuille de votre divinité à représenter, et vous êtes doté de pouvoirs liés à ce domaine.

Votre choix peut correspondre à une secte particulière dédiée à votre divinité. Apollo, par exemple peut-être vénéré dans une région en tant que Phoebus (« rayonnant ») Apollo, mettant en avant son influence sur le domaine de la lumière, et dans un autre endroit en tant que Apollo Acesius (« vie »), privilégiant son association avec le domaine de la vie. Ou tout simplement répondre à une question de préférence personnelle, l'aspect de la divinité qui vous plaît le plus.

Chaque description de domaine donne des exemples de divinité ayant influence sur ce domaine. Ces dieux sont issus des mondes des royaumes oubliés, Greyhawk, Dragonlance et Eberron, mais aussi des antiques panthéons celtiques, grecques, nordiques et égyptiens.

DOMAINE DE LA CONNAISSANCE

Les dieux de la connaissance – incluant Oghma, Boccob, Gilean, Aureon et Thoth – estiment l'apprentissage et la compréhension au-dessus de tout. Certains enseignent que la connaissance doit être regroupée et partager dans des bibliothèques ou universités ou encouragent la pratique de la fabrication et l'inventivité. Certaines divinités accumulent les connaissances et les garde secrètes pour elles-mêmes. D'autres promettent à leurs suivants qu'ils obtiendront une puissance phénoménale en découvrant les secrets du multivers. Les suivants de ces dieux étudient les traditions, collectent de vieux tomes, s'aventurent dans les places les plus secrètes de la Terre et apprennent tout ce qu'ils peuvent. Certains dieux de la connaissance qui encouragent la pratique de la fabrication et de l'invention incluent certaines divinités des forgerons telles que Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus et Goibhniu.

SORTS DE DOMAINE DE LA CONNAISSANCE

Niv Clerc	Sorts
1	<i>Injonction, Identification</i>
3	<i>Augure, Suggestion</i>
5	<i>Antidétection, Communication avec les morts</i>
7	<i>Œil magique, Confusion</i>
9	<i>Mythes et légendes, Scrutation</i>

BÉNÉDICTION DE LA CONNAISSANCE

Au niveau 1, vous apprenez deux langues de votre choix. Vous obtenez aussi la maîtrise de deux compétences de votre choix parmi les suivantes : Arcanes, Histoire, Nature ou Religion.

Votre bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques utilisant une de ces compétences.

CANAL DIVIN : CONNAISSANCE DES ÂGES

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour tirer profit d'un puits de connaissance divin. Au prix d'une action, vous choisissez une compétence ou un outil. Pendant 10 minutes, vous obtenez la maîtrise de la compétence ou de l'outil choisi.

CANAL DIVIN : LECTURE DES PENSÉES

Au niveau 6, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour lire les pensées d'une créature. Vous pouvez ensuite avoir accès à l'esprit de la créature et la commander.

En une action, choisissez une créature que vous pouvez voir située à 18m ou moins. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, vous ne pouvez réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long.

Si la créature échoue, vous pouvez lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'elle est à 18m ou moins de vous. Cet effet dure une minute.

Pendant cette durée, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort **suggestion** à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort.

INCANTATION PUISSANTE

À partir du niveau 8, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez avec tous sorts mineurs de clerc.

VISIONS DU PASSÉ

À partir du niveau 17, vous pouvez regrouper les visions du passé en relation avec un objet que vous tenez ou proche de vous. Vous passez au moins une minute à prier et à méditer, vous recevez sous forme de rêve de vagues aperçus des événements récents. Vous pouvez méditer de cette manière un nombre de minute égal votre score de Sagesse et devez maintenir votre concentration à la manière d'un lancer de sort. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce vous terminiez un repos court ou long.

Lecture d'un objet. Si vous tenez un objet lorsque vous méditez, vous pouvez voir des visions de son précédent propriétaire. Après une minute de méditation, vous apprenez comment son propriétaire a acquis et perdu l'objet, ainsi que les événements importants les plus récents concernant cet objet et ce propriétaire. Si l'objet a appartenu à une autre créature dans un passé récent, (un nombre de jours égal à votre modificateur de sagesse), vous pouvez passer une minute supplémentaire pour chaque possesseur de l'objet afin d'apprendre les mêmes informations sur ces créatures.

Lecture d'une zone. Pendant que vous méditez, vous observez des visions de vos proches environs (une salle, une rue, un tunnel, une clairière ou autre, d'une taille maximale d'un cube de 15m. d'arrêté) remontant le temps jusqu'à un nombre de jours égal à votre modificateur de Sagesse. Pour chaque minute passée à méditer, vous sur apprenez des informations sur un évènement important, en commençant par le plus récent. Ces événements incluent de fortes émotions telles que des batailles ou des trahisons, mariages ou meurtres, naissances et funérailles. Cependant ils peuvent aussi inclure des événements sans importance qui sont néanmoins important dans votre situation actuelle.

DOMAINE DE LA VIE

Le domaine de la vie se concentre sur l'énergie positive vibrante, une des forces fondamentales de l'univers, qui soutient toute vie. Les dieux de la vie promeuvent la vitalité et la santé, soignent les malades et les blessés, prennent soins des personnes dans le besoin, et chassent les forces de la mort et les morts-vivants. Presque toute divinité non mauvaise peut prétendre avoir une influence sur ce domaine, en particulier les divinités agricoles (comme Chauntea, Arawai, and Demeter), les dieux du soleil (comme Lathander, Pelor, and Re-Horakhty), de la guérison ou de l'endurance (comme Ilmater, Mishakal, Apollo, and Diancecht), ou bien encore les dieux du foyer ou de la communauté (comme Hestia, Hathor, and Boldrei).

SORTS DE DOMAINE DE VIE

Niv Clerc	Sorts
1	bénédiction, soins
3	restauration partielle, arme spirituelle
5	signal d'espérance, réanimation
7	protection contre la mort, gardien de la foi
9	soins de groupe, rappel à la vie

BONUS DE MAÎTRISE

Lorsque vous choisissez ce domaine, au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

DISCIPLE DE LA VIE

À partir du niveau 1, vos sorts de soins sont plus efficaces. Chaque fois que vous utilisez un sort de niveau 1 ou supérieur pour redonner des points de vie à une créature, la créature regagne un nombre de points de vie additionnel égal à 2 + le niveau du sort.

CANAL DIVIN : PRÉSERVATION DE VIE

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour soigner des blessures graves.

Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré et invoquez une énergie curative qui redonne un montant de points de vie égal à 5 fois votre niveau de clerc. Choisissez une ou plusieurs créatures à 9 m. ou moins de vous, et divisez ces points entre elles. Cette capacité ne peut pas ramener une créature à plus de 50% de ses points de vie maximum, et elle ne fonctionne pas sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

SOIGNEUR SACRÉ

À partir du niveau 6, les sorts de guérison que vous lancez sur les autres vous guérissent aussi. Lorsque vous lancez un sort de niveau 1 ou supérieur pour redonner des points de vie à une créature autre que vous-même, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

ATTAQUE DIVINE

À partir du niveau 8, vous gagnez la possibilité d'imprégnier votre arme d'énergie divine. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez infliger 1d8 de dégâts supplémentaires de type radiant à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

SOINS SUPRÊMES

À partir du niveau 17, quand vous auriez normalement du lancer un ou plusieurs dés pour redonner des points de vie avec un sort, appliquez directement le maximum de chaque dé. Par exemple, au lieu de restaurer 2d6 points de vie à une créature, vous restaurez 12.

DOMAINE DE LA LUMIÈRE

Les dieux de la lumière (y compris Helm, Lathandre, Pholtus, Branchala, la Flamme d'Argent, Belenus, Apollo et Re-Horakhty) promeuvent les idéaux de renaissance et de renouveau, de vérité, de vigilance et de beauté, souvent en utilisant le symbole du soleil. Certains de ces dieux sont dépeints comme le soleil lui-même ou comme le conducteur du char qui guide le soleil à travers le ciel. D'autres sont d'inlassables sentinelles dont les yeux percent chaque ombre et voient à travers toutes les tromperies. Certains sont des divinités de la beauté et des artistes, qui enseignent que l'art est un véhicule ou l'amélioration de l'âme. Les clercs d'un dieu de la lumière sont des âmes éclairées infusées par l'éclat et la puissance de la vision perspicace de leurs dieux, et chargés de chasser les mensonges et de brûler les ténèbres.

SORTS DE DOMAINE DE LA LUMIÈRE

Niv Clerc	Sorts
1	<i>Mains brûlantes, Lueur féerique</i>
3	<i>Sphère de feu, Rayon ardent</i>
5	<i>Lumière du jour, Boule de feu</i>
7	<i>Gardien de la foi, Mur de feu</i>
9	<i>Colonne de feu, Scrutation</i>

BONUS SORT MINEUR

Lorsque vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous obtenez le sort mineur lumière si vous ne connaissez pas déjà.

GUIDE DE LUMIÈRE

Aussi au niveau 1, vous pouvez interposer une lumière divine entre vous et un ennemi attaquant. Lorsque vous êtes attaqué par une créature située à moins de 9m de vous que vous pouvez voir, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage au jet d'attaque, causant l'éclatement d'une lumière avant que l'attaquant touche ou rate. Un attaquant aveuglé est immunisé à cette capacité.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de sagesse (minimum 1). Vous regagnez toutes les charges non dépensées à la fin d'un repos long.

CANAL DIVIN: ÉCLAT DE L'AURORE

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour maîtriser la lumière solaire, bannir les ténèbres et infliger des dégâts radiants à vos ennemis.

Au prix d'une action, vous levez votre symbole sacré et toute ténèbres magique dans un rayon de 9 m de vous est dissipée. De plus chaque créature hostile située à moins de 9m de vous doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures subissent des dégâts radiant égaux à $2d10 +$ votre niveau de clerc sur échec, et la moitié sur une réussite. Les créatures ayant un couvert total par rapport à vous ne sont pas affectées.

GUIDE AMÉLIORÉ

À partir du niveau 6, vous pouvez aussi utiliser votre guide de lumière lorsqu'une créature à moins de 9m que vous pouvez voir attaque une créature autre que vous.

INCANTATION PUISSANTE

À partir du niveau 8, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez avec tous sorts mineurs de clerc.

COURONNE DE LUMIÈRE

À partir du niveau 17, vous pouvez utiliser votre action pour activer une aura de lumière pour une durée de 1 minute ou jusqu'à ce que vous la révoquiez en utilisant une autre action.

Vous émettez une lumière vive dans un rayon de 18m et une lumière faible 9m au-delà. Vos ennemis situés dans la lumière vive obtiennent un désavantage aux jets de sauvegarde contre les sorts infligeant des dégâts de feu ou radiants.

DOMAINE DE LA NATURE

Les dieux de la nature sont aussi variés que le monde naturel lui-même, qu'ils soient d'impénétrables dieux des forêts profondes (comme Sylvanus, Obad-Hai, Kislev, Balinor et Pan) ou des divinités amicales associées à des sources ou des bosquets (comme Eldath) particuliers. Les druides vénèrent la nature dans son ensemble et peuvent servir l'une de ces divinités, pratiquant des rites mystérieux et récitant des prières anciennes dans leur propre langue secrète. Mais beaucoup de ces dieux ont aussi des clercs, des champions qui prennent un rôle plus actif dans la promotion des intérêts d'un dieu de la nature en particulier. Ces clercs peuvent chasser les monstres maléfiques qui dépoillent les forêts, bénir la récolte des fidèles, ou dépérir les cultures de ceux qui mettent en colère leurs dieux.

SORTS DE DOMAINE DE LA NATURE

Niv Clerc	Sorts
1	<i>Amitié animale, Compréhension animale</i>
3	<i>Peau d'écorce, Croissance d'épines</i>
5	<i>Croissance végétale, Mur de vent</i>
7	<i>Domination de bête, Lasso végétal</i>
9	<i>Nuée d'insectes, Voyage par les arbres</i>

ACOLYTE DE LA NATURE

Au niveau 1, vous apprenez un sort mineur de druide de votre choix. Vous gagnez également la maîtrise d'une des compétences suivantes de votre choix : Dressage, Nature ou Survie.

BONUS DE MAÎTRISE

Au niveau 1 également, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

CANAL DIVIN : CHARMÉ DES ANIMAUX ET DES PLANTES

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour charmer des animaux et de plantes.

Par une action, vous présentez votre symbole sacré et invoquez le nom de votre divinité. Chaque créature du type bête ou plante qui peut vous voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour de vous doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, vous la charmerez pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant que vous la charmerez, elle est amicale envers vous et toutes autres créatures que vous désignez.

AFFAIBLISSEMENT DES ÉLÉMENTS

À partir du niveau 6, lorsque vous ou une créature située à 9 mètres ou moins de vous prend des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, vous pouvez utiliser votre réaction pour accorder à la créature une résistance à ce type de dégâts.

FRAPPE DIVINE

Au niveau 8, vous gagnez la possibilité d'imprégnier votre arme d'énergie divine. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez infliger $1d8$ de dégâts supplémentaires de froid, de feu ou de foudre (selon votre choix) à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à $2d8$.

MAÎTRE DE LA NATURE

Au niveau 17, vous gagnez la possibilité de commander les animaux et les créatures végétales. Lorsque des créatures sont charmées par votre capacité de Charme des animaux et des plantes, vous pouvez utiliser une action bonus à votre tour pour commander verbalement ces créatures et leur indiquer ce qu'elles doivent faire durant leur prochain tour.

DOMAINE DE LA TEMPÊTE

Les dieux dont les domaines incluent celui de la tempête – Incluent Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, le Dévoreur, Zeus et Thor – gouvernent les orages, la mer et le ciel. Parmi eux, on compte les dieux de la foudre et du tonnerre, les dieux des tremblements de terre, quelques dieux du feu et certains dieux de la violence, de la force physique et du courage. Dans le panthéon des marins, les dieux de ce domaine sont les divinités des océans ainsi que les saints patrons des marins. Les dieux des tempêtes envoient leurs prêtres pour insuffler la peur parmi la populace, pour les maintenir dans le chemin de la vertu ou pour les encourager à offrir des sacrifices afin d'apaiser la colère divine.

SORTS DE DOMAINE DE LA TEMPÊTE

Niv Clerc	Sorts
1	<i>Nappe de brouillard, Onde de choc</i>
3	<i>Bourrasque, Fracassement</i>
5	<i>Appel de la foudre, Giboulée</i>
7	<i>Contrôle de l'eau, Tempête de grêle</i>
9	<i>Vague destructrice, Nuée d'insectes</i>

BONUS DE MAÎTRISE

Au niveau 1, vous obtenez la maîtrise des armes de guerre et des armures lourdes.

COLÈRE DE LA TEMPÊTE

Aussi au niveau 1, Vous pouvez réprimander vos attaquants avec la puissance du tonnerre. Lorsqu'une créature que vous pouvez voir à moins de 1,5m de vous vous touche, vous pouvez utiliser votre réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 points de dégâts de foudre ou de tonnerre (votre choix), et la moitié en cas de réussite.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Vous regagnez toutes vos charges après un repos long.

CANAL DIVIN : COLÈRE DESTRUCTIVE

A partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour manier la puissance de la tempête avec une férocité incontrôlée.

Lorsque vous infligez des dégâts de foudre ou de tonnerre, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour effectuer des dégâts maximum au lieu de lancer des dés.

FRAPPE D'ÉCLAIR

Au niveau 6, lorsque vous infligez des dégâts de foudre à une créature de taille Grande ou moins, vous pouvez aussi la pousser d'une distance de 3 m de vous.

FRAPPE DIVINE

Au niveau 8 vous gagnez la capacité d'imprégnier vos frappes avec l'énergie divine. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez faire en sorte que l'attaque inflige 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaire à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

NÉ-DES-TEMPÊTES

Au niveau 17, vous obtenez une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement tant que vous n'êtes ni sous terre ni dans un intérieur.

DOMAINE DE LA TROMPERIE

Les dieux de la tromperie (comme Tymora, Beshaba, Olidammara, le Voyageur, Garl Brilledor et Loki) sont des fauteurs de troubles et des instigateurs qui représentent un défi constant à l'ordre accepté parmi les dieux et les mortels. Ils sont les patrons des voleurs, des canailles, des joueurs, des rebelles et des libérateurs. Leurs clercs sont une force perturbatrice, se moquant de tyrans, volant les riches, libérant les captifs, et bafouant les traditions. Ils préfèrent le subterfuge, les farces, la tromperie et le vol plutôt qu'une confrontation directe.

SORTS DE DOMAINE DE LA TROMPERIE

Niv Clerc	Sorts
1	<i>Charme-personne, Déguisement</i>
3	<i>Image miroir, Passage sans trace</i>
5	<i>Clignotement, Dissipation de la magie</i>
7	<i>Porte dimensionnelle, Métamorphose</i>
9	<i>Domination, Modification de mémoire</i>

BÉNÉDICTION DU FILOU

Lorsque vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous pouvez utiliser votre action pour toucher une créature volontaire autre que vous-même afin de lui donner un avantage à ses jets de compétence de Dextérité (Discréption). Cette bénédiction dure une heure ou jusqu'à ce que vous l'utilisiez de nouveau.

CANAL DIVIN : APPEL DE LA DUPlicité

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour créer une duplication illusoire de vous-même.

Au prix d'une action, vous créez une illusion parfaite de vous-même durant une minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme lorsque vous concentrez un sort). L'illusion apparaît dans un espace libre situé à moins de 9m. En utilisant votre action bonus, vous déplacer l'illusion de 9m dans un espace que vous pouvez voir tout en ne l'éloignant pas de plus de 36m de vous.

Durant ce temps, vous pouvez lancer un sort comme si vous étiez à la place de l'illusion, mais vous devez utiliser vos propres sens.

De plus lorsque vous et votre illusion êtes à moins de 1,5m d'une créature pouvant la voir, vous avez avantage à vos jets d'attaque étant donné la distraction que cette dernière procure.

CANAL DIVIN : CAPE DES OMBRES

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour disparaître.

Au prix d'une action, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous redevenez visible si vous attaquez ou lancez un sort.

FRAPPE DIVINE

Au niveau 8 vous gagnez la capacité d'imprégnier vos frappes avec du poison – un cadeau de votre divinité. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez faire en sorte que l'attaque inflige 1d8 dégâts de poison supplémentaire à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

DUPlicité AMELIORÉ

Au niveau 17, lorsque vous utiliser Appel de la duplicité, vous pouvez créer jusqu'à quatre clones de vous-même au lieu d'un. Au prix d'une action bonus, vous pouvez déplacer autant d'illusion que vous désirez de 9m dans un espace que vous pouvez voir tout en ne les éloignant pas de plus de 36m de vous.

DOMAINE DE LA GUERRE

La guerre se manifeste de plusieurs façons. Elle peut transformer des personnes ordinaires en héros. Elle peut être horrible et désespérée, avec des actes de cruautés et de couardises éclipsantes les instants d'excellence et de courage. Dans tous les cas, les dieux de la guerre observent les guerriers et les récompensent pour leurs actes glorieux. Les clercs de ces dieux excellent au combat, une source d'inspirations à participer aux bons combats ou offrant en tant que prières des actes de violences. Les champions de l'honneur et de la chevalerie (comme par exemple Torm, Heironous et Kiri-Jolith) comme les dieux de la destruction ou du pillage (par exemple Erythnul, la Furie, Gruumsh, et Ares) et les dieux de la conquête ou de la domination (par exemple Bane, Hector, et Maglubiyet) sont des Dieux de la Guerre. D'autres dieux de la guerre (comme Tempus, Nike, et Nuada) observent une plus grande neutralité, promouvant la guerre dans toutes ces manifestations et supportant les guerriers dans toutes les circonstances.

SORTS DE DOMAINE DE LA GUERRE

Niv Clerc	Sorts
1	<i>Faveur Divine, Bouclier de la Foi</i>
3	<i>Arme Magique, Arme Spirituelle</i>
5	<i>Manteau du Croisé, Gardiens Spirituels</i>
7	<i>Liberté de Mouvement, Peau de Pierre</i>
9	<i>Colonne de Feu, Immobilisation de Monstre</i>

BONUS DE MAÎTRISE

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armes de guerres, et des armures lourdes

PRÊTRE COMBATTANT

À partir du niveau 1, votre dieu vous inspire lors des combats. Lorsque vous utilisez l'action d'Attaque, vous pouvez faire une attaque avec une arme en tant qu'action Bonus

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de sagesse (au minimum 1). Vous regagnez ces attaques utilisées à la fin d'un repos long.

CANAL DIVIN : COUP AU BUT

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour frapper avec une grande précision. Lorsque vous faites un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour gagner un bonus de +10 au jet. Vous pouvez décider d'utiliser cette capacité après avoir vu le résultat du jet, mais avant que le MD vous en donne le résultat.

CANAL DIVIN : BÉNÉDICTION DU DIEU DE LA GUERRE

Au niveau 6, lorsqu'une créature à moins de 10m de vous fait un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire bénéficier cette créature d'un bonus de +10 à son jet, en utilisant votre Canal Divin. Vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence après avoir vu le résultat du jet, mais vous devez le faire avant que le MD dise si l'attaque a réussi, ou échoué.

FRAPPE DIVINE

Au niveau 8, vous gagnez la possibilité d'imprégnier votre arme d'énergie divine. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez infliger 1d8 de dégâts supplémentaire du même type que celui de votre arme. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

AVATAR DE LA BATAILLE

Au niveau 17, vous gagnez une Résistance au dégâts contondant, perforant, et tranchant en provenance d'armes non magique.

DOMAINE DE LA MORT

[DM96]

Le domaine de la mort englobe les forces qui causent la mort, ainsi que les énergies négatives qui réveillent les morts vivants. Des divinités telles que Chemosh, Myrkul et WeeJas sont les patrons des nécromanciens, chevaliers de la mort, liches, momies et vampire. Les dieux de la mort incarnent aussi le meurte (Anubi, Bhaal et Pyremius), la souffrance (Iuz ou Loviatar), la maladie (Incabulos, Talona ou Morgion), et les enfers (Hades et He !)

SORTS DE DOMAINE DE LA MORT

Niv Clerc	Sorts
1	<i>Simulacre de vie, Rayon de maladie</i>
3	<i>Aveuglement/Surdité, Rayon d'Affaiblissement</i>
5	<i>Animation des morts, Toucher du vampire</i>
7	<i>Flétrissement, Protection contre la mort</i>
9	<i>Coquille anti-vie, Nuée mortelle</i>

BONUS DE MAÎTRISE

Lorsque le clerc choisit ce domaine au niveau 1, il ou elle obtient la maîtrise des armes de guerre.

FAUCHEUR

Au niveau 1, le clerc apprend un sort mineur de nécromancie de son choix dans n'importe quelle liste de sorts. Lorsque le prêtre lance un sort mineur de nécromancie qui affecte normalement une créature, le sort peut à la place affecter deux créature à portée et situés à 1,5 m l'une de l'autre.

CANAL DIVIN: TOUCHER DE LA MORT

À partir du niveau 2, le clerc peut utiliser son Canal Divin pour détruire l'énergie vitale d'une créature par le toucher.

Lorsque le clerc touche une créature avec une attaque au corps à corps, il peut utiliser son Canal Divin pour infliger des dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible. Les dégâts sont égaux à 5 + deux fois le niveau du clerc.

DESTRUCTION INÉLUCTABLE

À partir du niveau 6, la capacité du clerc à canaliser les énergies négatives devient plus puissante. Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts de clerc ou de Canal Divin du personnage ignorent les résistances aux dégâts nécrotiques.

FRAPPE DIVINE

Au niveau 8 vous gagnez la capacité d'imprégnier vos frappes avec de l'énergie nécrotique. Une fois à chaque tour du clerc, lorsqu'il ou elle touche une créature avec une attaque d'arme, le clerc peut faire en sorte que l'attaque inflige 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaire à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

FAUCHEUR AMÉLIORÉ

À partir du niveau 17, lorsque le clerc lance un sort de nécromancie compris entre le niveau 1 et 5 qui ne cible qu'une créature, le sort peut à la place affecter deux créatures à portée et situés à 1,5 m l'une de l'autre. Si le sort consomme des composantes matérielles, le clerc doit les fournir pour chaque cible.

Domaine divin

[SCAG125]



Les clercs dans les Royaumes Oubliés ont l'option de Domaine Divin suivante, en plus de celles du *Manuel du Joueur*.

DOMAINE DES ARCANES

La magie est une énergie qui imprègne le multivers et qui alimente à la fois la destruction et la création. Les dieux du domaine des Arcanes connaissent intimement les secrets et le potentiel de la magie. Pour certains de ces dieux, la connaissance magique est une grande responsabilité qui vient avec une compréhension particulière de la nature de la réalité. D'autres dieux des Arcanes voient la magie comme de la puissance pure, pouvant être utilisée comme son porteur le juge opportun.

Les dieux de ce domaine sont souvent associés à la connaissance, l'apprentissage et la puissance arcanique ayant tendance à aller de pair. Dans les Royaumes, les divinités de ce domaine comprennent Azuth et Mystra, ainsi que Corellon Larethian du panthéon elfique. Dans d'autres mondes, ce domaine comprend Hécate, Math Mathonwy et Isis; les dieux de la lune triple Solinari, Lunitari et Nuitari de Krynn; et Boccob, Vecna et WeeJas de Greyhawk.

SORTS DE DOMAINE DES ARCANES

Niv Clerc	Sorts
1	Détection de la magie, Projectile magique
3	Arme magique, Aura magique de Nystul
5	Dissipation de la magie, Cercle magique
7	Œil magique, Coffre secret de Leomund
9	Contrat, Cercle de téléportation

INITIÉ DES ARCANES

Lorsque vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous gagnez la maîtrise de la compétence Arcanes, et vous gagnez deux sorts mineurs de votre choix dans la liste de sort du magicien. Pour vous, ces sorts mineurs comptent comme des sorts mineurs de clerc.

CANAL DIVIN: ABJURATION ARCANIQUE

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour abjurer des créatures d'un autre monde.

En une action, vous présentez votre symbole sacré, et un céleste, un élémentaire, une fée, ou un fiélon de votre choix à 9 mètres de vous doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, à condition que la créature puisse vous voir ou vous entendre. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est repoussée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dommages.

Une créature repoussée doit passer ses tours à essayer de se déplacer aussi loin de vous qu'il puisse, et il ne peut pas mettre fin volontairement à son mouvement dans un espace à moins de 9 mètres de vous. Il ne peut également pas utiliser des réactions. Comme action, il ne peut utiliser que l'action Courir ou essayer d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver.

Après avoir atteint le niveau 5, quand une créature rate son jet de sauvegarde contre votre capacité d'Abjuration Arcanique, la créature est banni pendant 1 minute (comme dans le sort **bannissement**, aucune concentration nécessaire) si elle ne figure pas sur son plan d'origine et que son Facteur de Puissance est égal ou inférieur à un certain seuil, comme indiqué sur la table Bannissement Arcanique.

BANNISSEMENT ARCANIQUE

Niv Clerc	FP des Créatures Bannies
5	1/2 ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

BRISEUR DE SORT

À partir du niveau 6, lorsque vous rendez des points de vie à un allié avec un sort de niveau 1 ou plus, vous pouvez également mettre fin à un sort de votre choix sur cette créature. Le niveau du sort que vous interrompez doit être égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous utilisez pour lancer le sort de guérison.

INCANTATION PUISSANTE

À partir du niveau 8, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dommages que vous infligez avec tous sorts mineur de clerc.

MAÎTRISE DES ARCANES

Au niveau 17, vous choisissez quatre sorts de la liste de sorts de magicien, un de chacun des niveaux suivants: 6, 7, 8, et un de niveau 9. Vous les ajoutez à votre liste de sorts de domaine. Comme vos autres sorts de domaine, ils sont toujours prêts et comptent comme des sorts de clerc pour vous.

Druide



Tenant bien haut un bâton noueux couronné de houx, une elfe convoque la fureur des tempêtes et en appelle à la puissance foudroyante des éclairs pour punir les porteurs de torches orques qui menacent sa forêt.

Sous forme de léopard, s'accroupissant sur la branche d'un grand arbre à l'abri des regards, un humain scrute à la travers la jungle l'étrange construction d'un temple de l'Air du Mal élémentaire, gardant un œil fixé sur les activités des cultistes.

Brandissant une épée faite de feu pur, un demi-elfe charge dans la masse de soldats squelettes, brisant la magie antinaturelle qui a donné à ces immondes créatures un dérisoire semblant de vie.

Que ce soit en faisant appel aux forces élémentaires naturelles ou en imitant les créatures du monde animal, les druides sont des incarnations de la force, de la ruse, et de la colère de la nature. Ils ne se proclament pas maîtres de la nature. Ils se voient plutôt comme des extensions de la volonté indomptable de la nature.

LE POUVOIR DE LA NATURE

Les druides vénèrent la nature plus que tout, obtenant leurs sorts et leurs autres pouvoirs magiques soit des forces de la nature elles-mêmes, soit d'une divinité de la nature. De nombreux druides sont à la recherche d'une spiritualité mystique, d'une union transcendante avec la nature, plutôt que d'une dévotion à une entité divine, alors que d'autres servent les dieux de la nature sauvage, des animaux, ou des forces élémentaires. Les anciennes traditions druidiques sont parfois appelées la Vieille Foi, en opposition aux cultes des dieux dans des temples et des sanctuaires.

Les sorts de druide sont orientés vers la nature et les animaux - le pouvoir des crocs et des griffes, du soleil et de la lune, du feu et du tonnerre. Les druides gagnent également la capacité de prendre la forme d'un animal, et certains druides étudient à tel point cette pratique qu'ils en viennent à préférer être sous forme animale plutôt que sous leur forme naturelle.

PRÉSERVER L'ÉQUILIBRE

Pour les druides, la nature est un équilibre précaire. Les quatre éléments qui ont fondé le monde (l'air, l'eau, le feu et la terre) doivent rester en harmonie. Si un élément gagnait du terrain sur les autres, le monde pourrait être détruit, attiré dans l'un des plans élémentaires et ainsi séparé de ses différents constituants. C'est pour cette raison que les druides s'opposent aux cultes du Mal élémentaire et à tous ceux qui prêchent la suprématie d'un élément et l'exclusion des autres.

Les druides sont également concernés par le délicat équilibre écologique sur lequel repose la vie végétale et animale, et par la nécessité pour le monde civilisé de vivre en harmonie avec la nature, et non en opposition. Les druides acceptent ce qui est cruel dans la nature, et haïssent tout ce qui n'est pas naturel, dont les aberrations (comme les tyrannoëils et les flagelleurs mentaux) et les morts-vivants (comme les zombies et les vampires). Les druides conduisent parfois des expéditions contre ces créatures, en particulier lorsque ces monstres empiètent sur le territoire du druide.

On trouve aussi souvent des druides en train de garder un site sacré ou de surveiller une région où la nature est préservée. Mais quand un grand danger survient, menaçant l'équilibre de la nature ou les terres qu'ils protègent, les druides endossent un rôle plus actif en combattant la menace, tels des aventuriers.

CRÉER UN DRUIDE

Lorsque vous faites un druide, déterminez pourquoi votre personnage possède un lien si fort avec la nature. Votre personnage vit peut-être dans une société où la Vieille Foi prospère encore, ou bien a-t-il été élevé par un druide après avoir été abandonné dans les profondeurs de la forêt. Votre personnage a peut-être eu une rencontre dramatique avec un esprit de la nature, se retrouvant face à face avec un aigle géant ou un loup sanguinaire, mais réchappant à cette expérience. Il est peut-être né lors d'un ouragan ou d'une éruption volcanique, ce qui a été interprété comme le signe que devenir druide faisait partie de la destinée de votre personnage.

Avez-vous toujours couru l'aventure pour répondre à votre appel druidique, ou avez-vous d'abord passé du temps à vous occuper d'un bosquet ou d'une source sacrée ? Votre terre a peut-être été souillée par le mal, et vous vous êtes engagé dans une carrière d'aventurier dans l'espoir de trouver un nouveau chez-vous ou une nouvelle raison d'être.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez créer un druide rapidement en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Sagesse devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution. Ensuite, choisissez le background d'[ermite](#).

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d8 par niveau de Druide

PV au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : Armures légères et intermédiaires, boucliers (un druide n'utilisera pas d'armure ou de bouclier en métal)

Armes : Gourdin, dague, flèchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimeterre, fronde, serpe, lance

Outils : Kit d'herboristerie

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : Choisissez deux compétences parmi Arcanes, Dressage, Intuition, Médecine, Nature, Perception, Religion et Survie.

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) un bouclier en bois ou (b) une arme courante
- (a) un cimeterre ou (b) une arme courante de corps à corps
- une armure de cuir, un sac d'explorateur et un focaliseur druidique

DRUIDE

Niveau	Bonus	Capacité	Sorts mineurs		Emplacements de sorts							
			Connus		1	2	3	4	5	6	7	8
1	+2	Druidique, Lancer des Sorts,	2	2								
2	+2	Cercle Druidique, Forme Sauvage	2	3								
3	+2	-	2	4	2							
4	+2	Amélioration de Caractéristique Amélioration de Forme Sauvage	3	4	3							
5	+3	-	3	4	3	2						
6	+3	Bénéfice du Cercle Druidique	3	4	3	3						
7	+3	-	3	4	3	3	1					
8	+3	Amélioration de Caractéristique Amélioration de Forme Sauvage	3	4	3	3	2					
9	+4	-	3	4	3	3	3	1				
10	+4	Bénéfice du Cercle Druidique	4	4	3	3	3	2				
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1			
12	+4	Amélioration de Caractéristique	4	4	3	3	3	2	1			
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	Bénéfice du Cercle Druidique	4	4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	Amélioration de Caractéristique	4	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Éternelle Jeunesse, Sorts de la Bête	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de Caractéristique	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DRUIDIQUE

Vous connaissez le druidique, le langage secret des druides. Vous pouvez parler la langue et l'utiliser pour laisser des messages cachés. Ceux qui connaissent cette langue repèrent automatiquement ces messages. Les autres repèrent la présence de ces messages s'ils réussissent un jet de Sagesse (Perception) DD 15, mais ne peuvent pas les déchiffrer sans magie.

SORTS

Puisant dans l'essence divine de la nature elle-même, vous pouvez lancer des sorts pour modeler cette essence selon votre volonté. Voir le [chapitre 10](#) des règles générales de lancer des sorts et du [chapitre 11](#) de la liste de sort de druide.

BOIS ET PLANTES SACRÉS

Un druide tient certaines plantes pour sacrées, en particulier l'aulne, le frêne, le bouleau, le sureau, le noisetier, le houx, le genévrier, le gui, le chêne, le sorbier, le saule et l'if. Les druides utilisent souvent de telles plantes comme rajout à un focaliseur druidique, y incorporant un empan de chêne ou d'if ou une branche de gui.

De même, un druide utilise de telles essences de bois pour confectionner d'autres objets, comme des armes ou des boucliers. L'if est associé à la mort et à la renaissance, ainsi la poignée d'un cimeterre ou d'une serpe pourrait être fabriquée dans ce bois. Le frêne est associé à la vie et le chêne à la force. Ces bois font d'excellentes hampes, voire des armes complètes, comme des gourdins ou des bâtons, aussi bien que des boucliers. L'aulne est associé à l'air, il pourrait ainsi être utilisé pour les armes de lancer, comme les fléchettes ou les javelines.

Les druides résidant dans des régions vides des plantes mentionnées ci-dessus ont choisi des équivalents endémiques. Par exemple, un druide vivant dans un milieu désertique pourrait accorder une grande importance aux cactus et au yucca.

SORTS MINEURS

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts mineurs de druide de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table de Druide.

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

La table du druide montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts de druide, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un long repos.

Vous devez préparer la liste des sorts de druide qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de druide égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts.

Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un long repos. Préparer une nouvelle liste de sorts de druide nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

CAPACITÉ DE LANCER DES SORTS

La Sagesse est votre caractéristique pour lancer vos sorts de druide, étant donné que votre puissance magique dépend de votre dévotion ainsi que de votre connexion à la nature. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de de sauvegarde d'un sort de druide que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

RITUEL

Vous pouvez lancer un sort de druide en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez préparé le sort.

FOCALISEUR MAGIQUE

Vous pouvez utiliser un Focaliseur druidique (voir [Chap.5](#)) comme focaliseur magique pour vos sorts de druide.

FORME SAUVAGE

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre action pour prendre par magie la forme d'une bête que vous avez déjà vue auparavant. Vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois. Vous récupérez les utilisations dépensées après avoir effectué un repos court ou long.

Votre niveau de druide détermine le type de bêtes dont vous pouvez prendre l'apparence, comme indiqué dans la table Formes de Bête. Au niveau 2, par exemple, vous pouvez vous transformer en n'importe qu'elle bête ayant un facteur de puissance de 1/4 ou inférieur et qui n'a ni vitesse de vol ni vitesse de nage.

FORMES DE BÊTES

Niveau	FP. max	Limitations mouvement	Exemple
2	1/4	Pas de vol ou de nage	Loup
4	1/2	Pas de vol	Crocodile
8	1	—	Grand Aigle

Vous pouvez rester sous forme animale un nombre d'heures égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier inférieur). Une fois le temps écoulé, vous reprenez votre forme normale à moins que vous ne dépensiez une nouvelle utilisation de cette capacité. Vous pouvez également revenir plus tôt à votre forme normale en utilisant votre action lors de votre tour de jeu. Vous revenez automatiquement à votre forme normale si vous tombez inconscient, si vous tombez à 0 point de vie ou si vous mourrez.

Tant que vous êtes transformé, les règles suivantes s'appliquent :

- Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de la bête, mais vous conservez votre alignement, votre personnalité et vos valeurs de Charisme, Intelligence et Sagesse. Vous conservez également vos maîtrises de jets de sauvegarde et de compétences, en plus de gagner celles de la créature. Si la créature a les mêmes maîtrises que vous et que son bonus dans ce bloc de statistique est supérieur au vôtre, utilisez son bonus. Si la créature a des actions légendaires ou des actions de repaire, vous ne pouvez pas les utiliser.
- Quand vous vous transformez, vous endossez également les points de vie de la bête et ses Dés de Vie. Lorsque vous reprenez votre forme vous récupérez le nombre de points de vie que vous aviez avant votre transformation. Toutefois, si vous vous retransformez parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires sont encaissés par les points de vie de votre forme normale. Par exemple, si vous subissez 10 points de dégâts sous forme animale alors que vous n'aviez plus qu'un point de vie, vous retournez à votre forme normale et encaissez 9 points de dégâts. Tant que ces dégâts résiduels ne font pas tomber les points de vie de votre forme normale à 0, vous ne sombrez pas dans l'inconscience.
- Vous ne pouvez pas lancer de sorts, et votre capacité à parler ou effectuer toute action qui nécessite des mains est limitée aux possibilités qu'offre votre forme animale. Toutefois, vous transformer ne brise pas votre concentration sur un sort que vous aviez déjà lancé, ni ne vous empêche d'utiliser une action pour rediriger un sort, comme le sort appel de la foudre, que vous auriez déjà lancé.

- Vous conservez les bénéfices de toutes vos capacités de classe, de race, ou de n'importe quelle autre origine, et vous pouvez les utiliser si vous en êtes physiquement capable. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser de sens spéciaux, comme la vision dans le noir, sauf si votre nouvelle forme les possède également.
- Vous choisissez si votre équipement tombe sur le sol dans votre espace, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par votre nouvelle forme. L'équipement porté fonctionne correctement, mais le MD décide pour chaque pièce d'équipement s'il est possible pour votre nouvelle forme de la porter, en fonction de la morphologie et de la taille de la créature. Votre équipement ne change pas de taille ou de forme pour s'adapter à votre nouvelle forme, et tout l'équipement que la nouvelle forme ne peut pas porter tombe sur le sol ou fusionne avec vous. L'équipement qui fusionne avec la nouvelle forme n'a aucun effet tant que vous restez sous cette forme.

CERCLE DRUIDIQUE

Au niveau 2, vous choisissez de vous identifier à un cercle de druides : le Cercle de la Terre ou le Cercle de la Lune, détaillé à la fin de la description de classe. Votre choix vous confère de nouvelles capacités au niveau 2 puis 6, 10, et au niveau 14.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.



Illustration de Ralph Horsley

ÉTERNELLE JEUNESSE

À partir du niveau 18, la magie primitive que vous maniez vous fait vieillir plus lentement. Pour tous les 10 ans qui passent, votre corps vieillit seulement d'un an.

SORTS DE LA BÊTE

En commençant le niveau 18, vous pouvez lancer un grand nombre de vos sorts de druide dans n'importe quelle forme que vous assumez en utilisant Forme Sauvage. Vous pouvez effectuer les sorts à composants somatiques et verbales d'un sort de druide sous forme animal, mais vous n'êtes pas en mesure de fournir les composants matériels.

ARCHIDRUIDE

Au niveau 20, vous pouvez utiliser votre Forme Sauvage un nombre de fois illimité.

De plus, vous pouvez ignorer les composantes verbales et somatiques de vos sorts de même que toute composante matérielle non coûteuse qui n'est consommée par le sort. Vous gagnez ces avantages que vous soyez sous forme normale ou animale depuis votre Forme Sauvage.

Cercles Druidiques

Bien que leur organisation soit invisible pour la plupart des étrangers, les druides appartiennent à une société qui s'étend sur tout le territoire, ignorant les frontières politiques. Tout druide est membre à part entière de cette société druidique, même si certains sont si isolés qu'ils n'ont jamais vu un membre de haut rang de la société ou participé à des rassemblements druidiques. Les druides se reconnaissent mutuellement comme frères et sœurs. Mais tout comme les créatures des étendues sauvages, les druides sont parfois en concurrence entre eux, voire même s'affrontent.

À l'échelle locale, les druides sont organisés en cercles qui partagent certains points de vue sur la nature, l'équilibre, et la vision de ce qu'est un druide.

CERCLE DE LA TERRE

Le Cercle de la Terre est constitué de mystiques et de sages qui perpétuent des rites et d'anciens savoirs au travers d'une vaste tradition orale. Ces druides se rencontrent dans ces cercles d'arbres sacrés ou de pierres levées pour se chuchoter des secrets primordiaux en druidique. Les membres les plus sages du cercle officient, en tant que grands prêtres, dans les communautés qui respectent la Vieille Foi et servent de conseillers auprès de leurs dirigeants. En tant que membre de ce cercle, votre magie est influencée par la terre qui vous a vu initié aux rituels mystérieux du cercle.

SORT MINEUR SUPPLÉMENTAIRE

Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous apprenez un sort mineur supplémentaire de druide de votre choix.

RÉCUPÉRATION NATURELLE

À partir du niveau 2, vous pouvez récupérer une partie de votre énergie magique en méditant et communiant avec la nature. Lors d'un repos court, vous choisissez les emplacements de sort que vous souhaitez récupérer. Les emplacements de sort doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier supérieur), et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Vous ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacement de sort. Vous pouvez soit choisir un emplacement de sort de niveau 2, soit deux emplacements de sort de niveau 1.

SORTS DU CERCLE

Votre connexion mystique à la terre vous permet de lancer certains sorts. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous accédez à des sorts de cercle liés à la terre qui vous a vu devenir druide. Choisissez ce terrain (arctique, littoral, désert, forêt, plaine, montagne, marais, ou Outreterre) et consultez la liste de sorts associée.

Une fois que vous gagnez accès à un sort de cercle, ce sort est constamment préparé et ne compte pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous accédez à un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts du druide, ce sort est néanmoins considéré comme étant un sort de druide pour vous.

ARCTIQUE

Niv Druide	Sorts de Cercle
3	<i>Immobilisation de personne, Croissance d'épines</i>
5	<i>Giboulée, Lenteur</i>
7	<i>Liberté de mouvement, Tempête de grêle</i>
9	<i>Communion avec la nature, Cône de froid</i>

LITTORAL

Niv Druide	Sorts de Cercle
3	<i>Image miroir, Foule brumeuse</i>
5	<i>Respiration aquatique, Marche sur l'onde</i>
7	<i>Contrôle de l'eau, Liberté de mouvement</i>
9	<i>Invocation d'élémentaire, Scrutation</i>

DÉSERT

Niv Druide	Sorts de Cercle
3	<i>Flou, Silence</i>
5	<i>Création de nourriture et d'eau, Protection contre une énergie</i>
7	<i>Flétrissement, Terrain hallucinatoire</i>
9	<i>Nuée d'insectes, Mur de pierre</i>

FORÊT

Niv Druide	Sorts de Cercle
3	<i>Peau d'écorce, Pattes d'araignée</i>
5	<i>Appel de la foudre, Croissance végétale</i>
7	<i>Divination, Liberté de mouvement</i>
9	<i>Communion avec la nature, Voyage par les arbres</i>

PLAINE

Niv Druide	Sorts de Cercle
3	<i>Invisibilité, Passage sans trace</i>
5	<i>Lumière du jour, Rapidité</i>
7	<i>Divination, Liberté de mouvement</i>
9	<i>Songe, Nuée d'insectes</i>

MONTAGNE

Niv Druide	Sorts de Cercle
3	<i>Pattes d'araignée, Croissance d'épines</i>
5	<i>Éclair, Fusion dans la pierre</i>
7	<i>Façonnage de la pierre, Peau de pierre</i>
9	<i>Passe-muraille, Mur de pierre</i>

MARAIS

Niv Druide	Sorts de Cercle
3	<i>Ténèbres, Flèche acide de Melf</i>
5	<i>Marche sur l'onde, Nuage puant</i>
7	<i>Liberté de mouvement, Localisation de créature</i>
9	<i>Nuée d'insectes, Scrutation</i>

OUTRETERRE

Niv Druide	Sorts de Cercle
3	<i>Pattes d'araignée, Toile d'araignée</i>
5	<i>État gazeux, Nuage puant</i>
7	<i>Invisibilité suprême, Façonnage de la pierre</i>
9	<i>Nuée mortelle, Nuée d'insectes</i>

TRAVERSÉE DES TERRAINS

À partir du niveau 6, vous déplacer sur un terrain difficile non magique ne vous coûte pas de déplacement supplémentaire. Vous pouvez également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires.

De plus, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

PROTECTION DE LA NATURE

Lorsque vous atteignez le niveau 10, vous ne pouvez plus être charmé ou effrayé par les élémentaires ou les fées, et vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.

SANCTUAIRE DE LA NATURE

Lorsque vous atteignez le niveau 14, les créatures du monde naturel ressentent votre connexion avec la nature et hésitent à vous attaquer. Quand une bête ou une plante vous attaque, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sort de druide. Si elle échoue, la créature doit choisir une autre cible, ou bien l'attaque rate automatiquement. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature est immunisée à cet effet pour 24 heures.

La créature est consciente de cet effet avant qu'elle n'effectue son attaque contre vous.

CERCLE DE LA LUNE

Les druides du Cercle de la Lune sont les féroces gardiens du monde sauvage. Leur ordre se réunit lors des pleines lunes pour partager des informations et échanger des avis et avertissements. Ils fréquentent les plus profondes régions des territoires sauvages, où ils peuvent rester des semaines sans croiser le chemin d'une autre créature humanoïde, et encore moins d'un druide.

Changeant comme la lune, un druide de ce cercle peut, une nuit, rôder silencieusement comme un chat, survoler la cime des arbres comme un aigle le jour suivant, et débouler au travers des broussailles sous forme d'ours pour chasser un monstre indésirable. Le druide a le monde sauvage dans le sang.

COMBAT SOUS FORME SAUVAGE

Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous obtenez la possibilité d'utiliser la Forme Sauvage durant votre tour par une action bonus, au lieu d'une action.

De plus, lorsque vous êtes transformé via Forme Sauvage, vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser un emplacement de sort et récupérer ainsi 1d8 points de vie par niveau d'emplacement de sort dépensé.

FORMES DE CERCLE

Les rites de votre cercle vous accordent la possibilité de vous transformer en formes animales les plus dangereuses. À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Forme Sauvage en vous transformant en une bête avec un facteur de puissance inférieur ou égal à 1 (vous ignorez la colonne FP.max de la table Formes de Bête, mais vous devez respecter les autres limitations).

À partir du niveau 6, vous pouvez vous transformer en une bête de facteur de puissance inférieur ou égal à votre niveau de druide divisé par 3, arrondi à l'entier inférieur.

FRAPPE PRIMORDIALE

À partir du niveau 6, vos attaques sous forme de bête sont considérés comme magiques dans le but de vaincre la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non magiques.

FORME SAUVAGE ÉLÉMENTAIRE

Au niveau 10, vous pouvez dépenser deux utilisations de Forme Sauvage en même temps afin de vous transformez en un élémentaire d'air, de terre, de feu, ou encore en un élémentaire d'eau.

MILLE FORMES

Au niveau 14, vous avez appris à utiliser la magie pour modifier votre forme physique de façon plus subtile. Vous pouvez lancer le sort *Modification d'apparence* à volonté.

LES DRUIDES ET LES DIEUX

Nombre de druides vénèrent les forces de la nature elles-mêmes, mais plus nombreux encore sont ceux qui se dévouent à l'une des multiples divinités de la nature adorées dans le multivers (la liste des dieux de l'[annexe B](#) inclut plusieurs de ces divinités). Le culte de ces divinités est souvent considéré comme une tradition antérieure aux croyances des prêtres et des populations urbaines. En fait, dans le monde de Greyhawk, la foi druidique est appelée Vieille Foi, et elle affiche de nombreux partisans parmi les fermiers, les forestiers, les pêcheurs, et tous ceux qui vivent proches de la nature. Cette tradition vénère la Nature en tant que force primaire, au-delà de toute personnalisation, mais englobe aussi les cultes de Béorie, la Tærre-Mère, ainsi que les adeptes de Obad-Hai, Ehlonna, et Ulaa.

Dans le monde de Greyhawk et des Royaumes Oubliés, les cercles druidiques ne sont généralement pas liés à la foi d'une seule divinité de la nature. Par exemple, dans les Royaumes Oubliés, les cercles présentés pourraient inclure les druides qui vénèrent Silvanus, Mailikki, Eldath, Chauntéa, ou même les Dieux de la Fureur : Talos, Malar, Aurile, et Umberlie. Ces dieux de la nature sont souvent appelés le Premier Cercle, le premier pour les druides, et bon nombre de druides vénèrent tous ces dieux (même les plus violents d'entre eux).

Les druides d'Eberron conservent des croyances animistes complètement déconnectées de l'Ost Souverain, du Sinistre Sextumvirat, et de toutes les autres religions du monde. Ils croient que tout être vivant et que tout phénomène naturel - le soleil, la lune, le vent, le feu, et le monde lui-même - a un esprit. D'ailleurs, leurs sorts sont un moyen de communiquer avec les esprits et de les commander. Cependant, différentes sectes druidiques ont leur propre conception philosophique de leur relation avec les esprits et avec les puissances civilisatrices. Les Partisans du Sorbier, par exemple, pensent que la magie des arcanes est une abomination contre-nature, les Enfants de l'Hiver vénèrent les forces de la mort, et les Sentinelles du Seuil perpétuent les anciennes traditions destinées à protéger le monde des incursions d'aberrations.

Ensorceleur



Avec son regard éclatant d'une lumière dorée, une humaine tend sa main et libère le feu du dragon qui lui brûle les veines. Alors que l'enfer engouffre ses ennemis, une paire d'ailes émergentes de son dos puis elle prend son envol.

Sa longue chevelure battue par un vent invoqué, un demi-elfe écarte les bras et lève les yeux au ciel. Le soulevant du sol momentanément, une vague de magie se décharge en lui, à travers lui et par lui, en une puissante explosion foudroyante.

Accroupie derrière un stalagmite, une halfeline pointe du doigt un troglodyte qui charge. Une déflagration de feu surgit de son doigt pour atteindre la créature. Elle se replie derrière le rocher avec le sourire, inconsciente du fait que sa magie sauvage a coloré sa peau d'un bleu éclatant.

Les ensorceleurs sont les porteurs d'une magie innée qui prend sa source dans un lignage exotique, une quelconque influence d'Outremonde ou une exposition à une force cosmique inouïe. On ne peut pas étudier la sorcellerie comme on apprend un langage, pas plus qu'on ne peut apprendre à vivre une vie de légende. Personne ne choisit la sorcellerie ; le pouvoir choisit l'ensorceleur.

MAGIE BRUTE

La magie fait partie intégrante de tout ensorceleur. Elle insuffle au corps et à l'esprit une puissance latente qui n'attend que d'être éveillée. Certains ensorceleurs manient une magie qui prend sa source dans un lignage ancien, imprégné par la magie des dragons. D'autres portent une magie brute et incontrôlable, une tempête chaotique qui se manifeste de manière inattendue.

L'apparition des pouvoirs de sorcellerie est totalement imprévisible. Certaines lignées draconiques génèrent exactement un ensorceleur à chaque génération, mais pour d'autres lignages, chaque individu est ensorceleur. La plupart du temps, les talents pour la sorcellerie sont le fruit d'un hasard manifeste. Certains ensorceleurs ne peuvent déterminer l'origine de leur puissance, alors que d'autres font un lien avec des événements étranges de leur passé. Le contact d'un démon, la bénédiction d'une dryade lors de la naissance d'un enfant ou une gorgée d'eau puisée dans une mystérieuse source pourrait éveiller le don de la sorcellerie. Tout comme pourrait le faire un cadeau de la part d'une divinité de la magie, l'exposition aux forces élémentaires des Plans Intérieurs ou du chaos affolant des Limbes, ou bien un regard dans les engrenages de la réalité.

Les ensorceleurs, contrairement aux magiciens, ne font pas usage de grimoires ou d'anciens tomes de magie. Ils ne comptent pas non plus sur un patron pour leur accorder des sorts, à la manière des sorciers. En apprenant à maîtriser et canaliser leur propre magie intrinsèque, ils peuvent découvrir des manières nouvelles et stupéfiantes de libérer leur puissance.

POUVOIRS INEXPLIQUÉS

Les ensorceleurs se font rares dans le monde, et il est inhabituel de rencontrer un ensorceleur qui ne s'adonne pas à une vie d'aventures. Les personnes avec une telle puissance magique bouillonnante dans leurs veines发现 rapidement que cette puissance n'apprécie pas la quiétude. La magie d'un ensorceleur veut être maniée et elle a tendance à jaillir de manière imprévisible si on ne l'interpelle pas.

Les ensorceleurs se lancent souvent à l'aventure pour des motifs obscurs ou chimériques. Certains cherchent à mieux comprendre la force magique qui les habite ou la réponse au mystère de son origine. D'autres espèrent trouver un maniè

de s'en défaire ou d'en exploiter le plein potentiel. Quels que soient leurs buts, les ensorceleurs sont tout aussi utiles à une compagnie d'aventuriers que peut l'être le magicien. Ils compensent leurs lacunes en connaissances magiques par une impressionnante flexibilité lors de l'usage de leurs sorts.

CRÉER UN ENSORCELEUR

La plus importante considération lors de la création de votre ensorceleur est l'origine de sa puissance. En tant que personnage débutant, vous choisissez une origine qui vous connecte à un lignage draconique ou à l'influence d'une magie sauvage. Cependant, c'est à vous de décider de la source exacte de votre puissance. Une malédiction familiale vous a-t-elle été transmise par un lointain ancêtre ? Ou un événement extraordinaire vous a-t-il béni d'une magie inhérente tout en vous stigmatisant à jamais ?

Comment vous sentez-vous alors qu'une puissance magique vous habite ? L'embrassez-vous, tentez-vous de la maîtriser ou savourez-vous sa nature imprévisible ? Est-ce une bénédiction ou une malédiction ? L'avez-vous cherchée ou vous a-t-elle trouvé ? Avez-vous eu l'option de la refuser ou auriez-vous aimé l'avoir ? Qu'avez-vous l'intention d'en faire ? Peut-être que vous sentez qu'on vous a accordé cette puissance pour une noble raison. Ou vous pourriez décider que cette puissance vous donne le droit de faire ce qui vous plaît, de prendre ce qui vous tente de ceux qui sont dépourvus d'une telle puissance. Possiblement votre puissance vous connecte à de puissants individus de ce monde comme la créature féerique qui vous a béni à votre naissance, le dragon qui a déposé une goutte de son sang dans vos veines, la liche qui vous a créé à titre d'expérience ou la divinité qui a fait de vous le porteur de son pouvoir.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un ensorceleur en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, le Charisme devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution. Ensuite, choisissez le background de l'[ermite](#). Enfin, choisissez les sorts mineurs [décharge électrique](#), [lumière](#), [prestidigitation](#) et [rayon de givre](#) en plus des sorts de niveau 1 [bouclier](#) et [projectile magique](#).

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d6 par niveau d'ensorceleur

PV au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : aucune

Armes : dague, flèchette, fronde, bâton, arbalète légère

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Tromperie, Intuition, Intimidation, Persuasion et Religion

Niv	Bonus	Points de Sorcellerie	Capacités	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sorts								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	-	Lancer des sorts, Lignage	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Fonte de Magie	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Amélioration de Caractéristique	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Bénéfice du Lignage	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Amélioration de Caractéristique	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Métamagie	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Amélioration de Caractéristique	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	14	Bénéfice du Lignage	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Amélioration de Caractéristique	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Bénéfice du Lignage	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Amélioration de Caractéristique	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Restauration	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) n'importe quelle arme courante
- (a) une sacoche à composants ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac de donjonneur ou (b) un sac d'explorateur
- deux dagues

SORTS

Un événement dans votre passé, ou dans la vie d'un parent ou un ancêtre, vous a laissé une marque indélébile, en vous insufflant la magie des arcanes. Cette source de magie, quel que soit son origine, alimente vos sorts. Voir le [chapitre 10](#) des règles générales pour lancer des sorts et le [chapitre 11](#) pour la liste de sorts d'ensorceleur.

SORT MINEURS

À niveau 1, vous connaissez quatre sorts mineurs de votre choix dans la liste de sorts d'ensorceleur. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table d'ensorceleur.

EMPLACEMENT DE SORTS

La table d'ensorceleur indique combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts d'ensorceleur, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnerez tous les emplacements de sorts dépendus lorsque vous terminez un long repos.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *mains brûlantes* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter deux fois ce sort.

SORTS CONNUS DU NIVEAU 1 & SUPÉRIEUR

Vous connaissez deux sorts de niveau 1 de votre choix dans la liste des sorts d'ensorceleur.

La colonne Sorts connus de la table d'ensorceleur indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts d'ensorceleur de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort d'ensorceleur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts d'ensorceleur, celui-ci devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sorts.

CAPACITÉ DE LANCER DES SORTS

Le Charisme est votre caractéristique pour lancer vos sorts d'ensorceleur, car la puissance de votre magie repose sur votre capacité à projeter votre volonté dans le monde. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort fait référence à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'ensorceleur que vous lancez et quand vous effectuez un jet d'attaque.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

FOCALISEUR MAGIQUE

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique (voir [Chap.5](#)) comme focaliseur magique pour vos sorts d'ensorceleur.

LIGNAGE

Choisissez une origine d'ensorceleur, qui décrit la source de votre pouvoir magique inné : Lignée Draconique ou Magie Sauvage, les deux sont détaillées à la fin de la description de classe.

SOURCE DE MAGIE

Au niveau 2, vous puisez dans une source profonde de magie en vous. Cette source est représentée par des points de sorcellerie, qui vous permettent de créer une variété d'effets magiques.

POINTS DE SORCELLERIE

Vous avez 2 points de sorcellerie, et vous en gagnez plus lorsque vous arrivez à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne de Points de Sorcellerie de la table d'Enseurceleur. On n'a jamais plus de points de sorcellerie qu'indiqué sur la table pour votre niveau. Vous retrouvez tous les points de sorcellerie utilisés lorsque vous avez terminé un repos long.

FLEXIBILITÉ DES SORTS

Vous pouvez utiliser vos points de sorcellerie pour gagner des emplacements de sorts supplémentaires **jusqu'à la fin d'un repos long**, ou sacrifier des emplacements de sorts pour gagner des points de sorcellerie supplémentaires. Vous apprendrez d'autres façons d'utiliser vos points de sorcellerie lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés.

Création d'Emplacements de Sort. Vous pouvez transformer des points de sorcellerie inutilisés en un emplacement de sort par une action bonus à votre tour. La table de Création d'Emplacement de Sort indique le coût pour créer un emplacement de sort d'un niveau donné. Vous ne pouvez pas créer d'emplacements de sort d'un niveau supérieur à 5.

CRÉATION D'EMPLACEMENTS DE SORT

Niveau d'emplacement de sort	Coût de points de sorcellerie
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Convertir un Emplacement de sort en Points de Sorcellerie. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez dépenser un emplacement de sort et gagner quelques points de sorcellerie égaux au niveau d'emplacement.

MÉTAMAGIE

Au niveau 3, vous gagnez la possibilité d'altérer vos sorts en fonction de vos besoins. Vous gagnez deux options de métamagie suivantes de votre choix. Vous en gagnez une autre aux niveaux 10 et 17.

Sauf indication contraire, vous ne pouvez utiliser sur un sort qu'une seule option de métamagie lorsque vous le lancez.

SORT PRUDENT

[Careful Spell]

Lorsque vous lancez un sort qui force les autres créatures à faire un jet de sauvegarde, vous pouvez libérer de cette obligation du sort certaines de ces créatures. Pour ce faire, dépensez 1 point de sorcellerie et choisissez un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1 créature). Une créature choisie réussie automatiquement sur son jet de sauvegarde contre le sort.

SORT DISTANT

[Distant Spell]

Quand vous lancez un sort qui a une portée de 1,50 mètre ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler la portée du sort.

Si le sort a une portée de contact, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour faire passer sa portée à 9 mètres.

SORT PUISSANT

[Empowered Spell]

Lorsque vous jetez les dégâts pour un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour relancer un nombre de dés de dégâts égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous devez forcément utiliser les nouveaux dégâts.

Vous pouvez utiliser Sort Puissant même si vous avez déjà utilisé une option différente de métamagie lors du lancer de ce sort.

SORT ÉTENDU

[Extended Spell]

Lorsque vous lancez un sort qui a une durée de 1 minute ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler sa durée (maximum 24 heures).

SORT INTENSIFIÉ

[Heightened Spell]

Lorsque vous lancez un sort qui oblige une créature de faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour donner à une cible du sort un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre le sort.

SORT RAPIDE

[Quickened Spell]

Lorsque vous lancez un sort qui a un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie pour changer le temps d'incantation à 1 action bonus pour lancer ce sort.

SORT SUBTIL

[Subtle Spell]

Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour le lancer sans composantes somatiques ou verbales.

SORT JUMEAU

[Twinned Spell]

Quand vous jetez un sort qui vise seulement une seule créature et n'a pas de portée personnelle, vous pouvez dépenser un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort pour viser une deuxième créature dans la portée avec le même sort (1 point de sorcellerie si le sort est un sort mineur).

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au delà de 20 par ce biais.

RESTAURATION DE SORTILEGE

Au niveau 20, vous regagnez 4 points de sorcellerie dépensés chaque fois que vous terminez un repos court.



LIGNÉE DRACONIQUE

Votre magie innée vient de la magie draconique qui a été mêlé avec votre sang ou celle de vos ancêtres. Le plus souvent, les ensorceleurs de cette origine retracent leur généalogie pour revenir à un puissant ensorceleur des temps anciens qui ont fait un pacte avec un dragon ou qui pourraient même avoir un dragon comme parent. Certaines de ces lignées sont bien établies dans le monde, mais la plupart sont obscures. Tout ensorceleur donné pourrait être le premier d'une nouvelle lignée, à la suite d'un pacte ou d'une autre circonstance exceptionnelle.

ANCÈTRE DU DRAGON

Au niveau 1, vous choisissez un type de dragon comme votre ancêtre. Le type de dégât associé à chaque dragon est utilisé par les capacités que vous gagnerez plus tard.

ASCENDANCE DRACONIQUE

Dragon	Type de dégâts
Noir	Acide
Bleu	Électricité
Airain	Feu
Bronze	Électricité
Cuivre	Acide
Or	Feu
Vert	Poison
Rouge	Feu
Argent	Froid
Blanc	Froid

Vous pouvez parler, lire et écrire le draconique. De plus, chaque fois que vous faites un jet de Charisme pour interagir avec des dragons, votre bonus de compétence est doublé s'il s'applique au jet.

RÉSILIENCE DRACONIQUE

La magie qui coule à travers votre corps fait émerger des traits physiques de vos ancêtres dragons. Au niveau 1, vos points de vie maximal augmentent de 1 et également de 1 à chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe.

En outre, des parties de votre peau sont couvertes d'un mince reflet d'écaillles de dragon. Lorsque vous ne portez pas d'armure, votre CA est égal à $13 + \text{votre modificateur de Dextérité}$.

AFFINITÉ ÉLÉMENTAIRE

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts du type associé à votre ascendance draconique, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet. Dans le même temps, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour gagner une résistance à ce type de dégâts pendant 1 heure.

AILES DE DRAGON

Au niveau 14, vous obtenez la possibilité de faire pousser une paire d'ailes de dragon dans votre dos et gagnez une vitesse de vol égale à votre vitesse actuelle. Vous pouvez créer ces ailes en une action bonus à votre tour. Elles durent jusqu'à ce que vous les rejetez par une action bonus à votre tour.

Vous ne pouvez pas faire apparaître vos ailes si vous portez une armure, sauf si l'armure est faite pour les accueillir. De même, des vêtements non prévus pour accueillir vos ailes pourraient être détruits lorsque vous les faites apparaître.

PRÉSENCE DRACONIQUE

À partir du 18, vous pouvez canaliser la présence effrayante de votre ancêtre dragon, causant autour de vous la terreur ou l'effroi. En une action, vous pouvez dépenser 5 points de sorcellerie pour déclencher ce pouvoir et dégager une aura de crainte ou de peur (à votre choix) sur une distance de 18

mètres. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme lorsqu'on lance un sort avec concentration), chaque créature hostile qui commence son tour dans cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée (si vous avez choisi la crainte) ou effrayée (si vous avez choisi la peur) jusqu'à ce que l'aura se termine. Une créature qui réussit sur ce jet de sauvegarde est à l'abri de votre aura pendant 24 heures.

MAGIE SAUVAGE

Votre magie innée provient des forces sauvages du chaos, à l'origine de l'ordre de la création. Vous pourriez avoir subit une exposition à une quelconque forme de magie brute, peut-être par le biais d'un portail vers Limbo, les Plans Élémentaires ou encore le mystérieux Royaume Lointain. Peut-être avez-vous été béni par une puissante fée ou marqué par un démon. Ou votre magie pourrait être un don à la naissance sans aucune raison apparente. Quelle qu'en soit l'origine, cette magie chaotique vit en vous et ne demande qu'à sortir.

SURSAUT DE MAGIE SAUVAGE

Dès lors que vous choisissez cette origine au niveau 1, vos sorts peuvent déclencher des poussées de magie incontrôlables. Tout de suite après avoir lancé un sort d'ensorceleur du niveau 1 ou plus, le MD peut vous demander de lancer un d20. Si vous obtenez un 1, vous déclenchez un effet magique aléatoire. Reportez-vous au tableau ci-après de Sursauts de magie sauvage pour déterminer les effets du résultat.

Un Sursaut ne peut se produire qu'une seule fois par tour. Si l'effet de la magie sauvage est un sort, celui-ci est trop violent pour être affecté par la métamagie. S'il demande normalement de la concentration, dans ce cas il n'en demande pas ; le sort persiste pour sa durée totale.

VAGUE DE CHAOS

À partir du niveau 1, vous pouvez manipuler les forces du hasard et du chaos pour gagner l'avantage sur un jet d'attaque, un jet de caractéristique ou un jet de sauvegarde. Lorsque vous le faites, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Tant que vous n'avez pas récupéré l'usage de cette capacité, si vous lancez un sort d'ensorceleur de niveau 1 ou plus, le MD peut vous demander de faire un jet de Sursaut de magie sauvage (d100). Quel qu'en soit le résultat, vous récupérez ensuite cette capacité.

CHANCE ALTÉRÉE

À partir du niveau 6, vous obtenez la capacité d'altérer le destin en utilisant votre magie sauvage. Lorsqu'une créature que vous voyez fait un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser 2 points de sorcellerie pour jeter 1d4 et appliquer le chiffre comme bonus ou malus (au choix) au résultat de la créature. Vous pouvez faire ceci après que la créature ait jeté les dés mais avant que l'effet du jet ne soit annoncé.

CHAOS CONTRÔLÉ

Au niveau 14, vous commencez à contrôler vos Sursauts de magie sauvage. À chaque fois que vous faites un jet de Sursaut de magie sauvage (d100), vous pouvez lancer 2 fois les dés et conserver le résultat que vous souhaitez.

BOMBARDEMENT DE SORT

À partir du niveau 18, l'énergie néfaste de vos sorts s'intensifie. Lorsque vous faites un jet de dégâts pour un sort et que vous obtenez la plus haute valeur possible sur au moins un des dés, choisissez l'un de ces dés, relancez-le et ajoutez le résultat au total des dégâts. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par tour.

SURSAUTS DE MAGIE SAUVAGE

d100	Effet	d100	Effet
01-02	Au début de vos prochains tours, refaites un jet de Poussée de magie sauvage (ignorez ce résultat sur des jets consécutifs). Cet effet dure une minute.	51-52	Un bouclier spectral vous entoure pendant une minute, vous faisant bénéficier d'un bonus de +2 à la CA et de l'immunité au sort <i>projectile magique</i> .
03-04	Pendant une minute, vous pouvez voir toutes les créatures invisibles tant qu'elles sont dans votre champs de vision.	53-54	Vous êtes immunisé à l'intoxication par l'alcool pour les 5d6 prochains jours.
05-06	Un modrone (créature artificielle) choisi et contrôlé par le MD apparaît dans un espace inoccupé à 1,50 mètre de vous. Il disparaît une minute plus tard.	55-56	Vos cheveux tombent puis repoussent progressivement durant les prochaines 24 h.
07-08	Vous lancez le sort <i>boule de feu</i> de niveau 3 centré sur vous.	57-58	Pour la prochaine minute, tout objet inflammable que vous touchez qui n'est ni porté ni équipé par une autre créature prend feu.
09-10	Vous lancez un sort <i>projectile magique</i> de niveau 5.	59-60	Vous regagnez votre emplacement de sort dépensé le plus faible.
11-12	Jetez un d10. Votre taille varie de 2,50 cm x le résultat du jet. Si le résultat est pair vous grandissez, s'il est impair, vous rapetissez.	61-62	Pendant une minute, vous criez lorsque vous essayez de parler.
13-14	Vous lancez le sort <i>confusion</i> centré sur vous-même.	63-64	Vous lancez le sort <i>nappe de brouillard</i> centré sur vous-même.
15-16	Pendant une minute, vous regagnez 5 points de vie au début de chacun de vos tours.	65-66	Jusqu'à 3 créatures que vous choisissez situées à 9 mètres ou moins de vous prennent 4d10 dégâts de foudre.
17-18	Une longue barbe faite de plumes vous pousse soudainement. Celle-ci s'évanouit dans un nuage de plumes lorsque vous éternuez.	67-68	Vous êtes effrayé par la créature la plus proche de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.
19-20	Vous lancez le sort <i>graisse</i> centré sur vous-même.	69-70	Toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres deviennent invisibles pendant une minute. L'invisibilité prend fin lorsque la créature attaque ou lance un sort.
21-22	Les créatures ont un désavantage à leurs jets de sauvegarde contre le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit.	71-72	Vous obtenez la résistance à tous les dégâts pendant une minute.
23-24	Votre peau devient bleu. Un sort de <i>délivrance des malédictions</i> peut mettre fin à cet effet.	73-74	Une créature aléatoire située dans un rayon de 18 mètres est empoisonnée pendant 1d4 heures.
25-26	Un œil apparaît sur votre front pendant une minute. Pendant cette durée, vous avez l'avantage à vos jets de Perception (Sagesse) qui se basent sur la vue.	75-76	Vous vous mettez à briller dans un rayon de 9 mètres pendant une minute. Toute créature finissant son tour à 1,50 mètre de vous est <i>aveuglée</i> jusqu'à la fin de son prochain tour.
27-28	Pendant une minute, tous vos sorts dont le temps d'incantation est d'1 action ont un temps d'incantation d'1 action bonus.	77-78	Vous lancez le sort <i>métamorphose</i> sur vous-même. Si vous ratez votre jet de sauvegarde, vous vous transformez en mouton pour la durée du sort.
29-30	Vous vous téléportez à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.	79-80	Des illusions de papillons et de pétales de fleur flottent autour de vous dans un rayon de 3 mètres pendant une minute.
31-32	Vous êtes transporté dans le Plan Astral jusqu'à la fin de votre prochain tour, après quoi vous retournez à votre position d'origine, dans l'espace innocupé le plus proche.	81-82	Vous obtenez 1 action supplémentaire immédiatement.
33-34	Le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit fait le maximum de dégâts.	83-84	Toutes les créatures à 9 mètres ou moins prennent 1d10 de dégâts nécrotiques. Vous regagnez autant de points de vie que de dégâts infligés.
35-36	Jetez un d10. Votre âge varie d'un nombre d'années équivalent au résultat du jet. Si le résultat est pair, vous vieillissez, sinon vous rajeunissez (minimum 1 an).	85-86	Vous lancez le sort <i>image miroir</i> .
37-38	1d6 flumphs contrôlés par le MD apparaissent dans un périmètre de 18 mètres et ont peur de vous. Ils disparaissent au bout d'une minute.	87-88	Vous lancez le sort <i>vol</i> sur une créature aléatoire dans un rayon de 18 mètres.
39-40	Vous regagnez 2d10 points de vie.	89-90	Vous devenez invisible pendant une minute. Pendant ce temps, les autres créatures ne peuvent pas vous entendre. L'invisibilité prend fin lorsque vous attaquez ou lancez un sort.
41-42	Vous vous transformez en plante en pot jusqu'au début de votre prochain tour. Sous cette forme, vous êtes incapable d'agir et avez la vulnérabilité à tous les types de dégâts. Si vous tombez à 0 point de vie, votre pot casse et vous retrouvez votre forme d'origine.	91-92	Si vous mourrez dans la minute qui suit, vous revenez immédiatement à la vie comme si vous étiez touché par le sort <i>résurrection</i> .
43-44	Pendant une minute, vous pouvez utiliser à chaque tour votre action bonus pour vous téléporter dans un rayon de 6 mètres.	93-94	Votre taille augmente d'une catégorie pendant une minute.
45-46	Vous lancez le sort <i>lévitation</i> sur vous.	95-96	Vous et toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres obtenez la vulnérabilité aux dégâts perforants pendant une minute.
47-48	Une licorne contrôlée par le MD apparaît à 1,50 mètre de vous puis disparaît une minute plus tard.	97-98	Vous êtes entouré d'une faible musique éthérrée pendant une minute.
49-50	Vous ne pouvez plus parler pendant une minute. À chaque fois que vous essayez, des bulles roses sortent de votre bouche.	99-00	Vous regagnez tous vos points de sorcellerie.

Lignage

[SCAG137]

Les ensorceleurs dans les Royaumes Oubliés ont l'option de Lignage suivante en plus de celles du *Manuel du Joueur*.



IMPRÉGNE PAR LA TEMPÊTE

Votre magie innée vient de la puissance de l'air élémentaire. Beaucoup de possesseur de ce pouvoir peuvent retracer l'origine de leur magie à une expérience proche de la mort causée par la Grande Pluie, mais peut-être êtes-vous né au cours d'une tempête rugissante si puissante que les gens en parlent encore, ou votre lignée pourrait-elle inclure l'influence de puissantes créatures de l'air telles que des Vaati ou des Djinns. Quel que soit le cas, la magie de la tempête imprègne votre être.

Les ensorceleurs de la Tempête sont des membres précieux de l'équipage d'un navire. Leur magie leur permet d'exercer un contrôle sur le vent et la météo aux alentours. Leurs capacités se révèlent également utiles pour repousser les attaques des Sahuagin, des pirates et d'autres menaces d'origine aquatique.

PAROLES DES VENTS

La magie arcanique que vous commandez est imprégné d'air élémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire le Primordial. (Connaître cette langue vous permet de comprendre et d'être compris par ceux qui parlent ces dialectes: Aqueux, Aérien, Ignée et Terreux)

MAGIE TEMPÉTUEUSE

À partir du niveau 1, vous pouvez utiliser une action bonus à votre tour pour provoquer brièvement l'apparition de rafales tourbillonnantes d'air élémentaire autour de vous, immédiatement avant ou après que vous ayez lancé un sort de niveau 1 ou supérieur. Cela vous permet de voler jusqu'à 3 mètres sans provoquer d'attaques d'opportunité.

CŒUR DE TEMPÊTE

Au niveau 6, vous obtenez la résistance aux dégâts de foudre et de tonnerre. En outre, chaque fois que vous commencez à lancer un sort de niveau 1 ou supérieur qui inflige des dégâts de foudre ou de tonnerre, un orage magique éclate autour de vous. Cette effet vous permet d'infliger des dégâts de foudre ou de tonnerre (à choisir chaque fois que cette capacité s'active) à une créature de votre choix dans vos 3 mètres égaux à la moitié de votre niveau d'ensorcelleur.

GUIDE DE LA TEMPÊTE

Au niveau 6, vous gagnez la possibilité de contrôler subtilement le temps autour de vous.

S'il pleut, vous pouvez utiliser une action pour que la pluie cesse de tomber dans une sphère de 6 mètres de rayon centré sur vous. Vous pouvez mettre fin à cet effet par une action bonus.

S'il y a du vent, vous pouvez utiliser une action bonus chaque tour pour choisir la direction dans laquelle le vent souffle dans une sphère de 30 mètres de rayon centré sur vous. Le vent souffle dans cette direction jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cette capacité ne modifie pas la vitesse du vent.

FUREUR DE LA TEMPÊTE

À partir du niveau 14, lorsque vous êtes touché par une attaque de mêlée, vous pouvez utiliser votre réaction pour infliger des dégâts de foudre à l'attaquant. Les dégâts sont égaux à votre niveau d'ensorcelleur. L'attaquant doit aussi faire un jet de sauvegarde de Force contre votre DD de sort d'ensorcelleur. En cas d'échec, l'attaquant est repoussé loin de vous en ligne droite, jusqu'à 6 mètres.

ÂME DU VENT

Au niveau 18, vous obtenez l'immunité au dégâts de foudre et de tonnerre.

Vous gagnez aussi une vitesse de vol magique de 18 mètres. En tant qu'action, vous pouvez réduire votre vitesse de vol à 9 mètres pendant 1 heure et choisir un nombre de créatures dans vos 9 mètres égal à 3 + votre modificateur de Charisme. Les créatures choisies acquièrent une vitesse de vol magique de 9 mètres pendant 1 heure. Une fois que vous avez réduit votre vitesse de vol de cette façon, vous ne pouvez pas le faire à nouveau à moins que vous ayez terminé un repos de court ou long.

Guerrier



Un humain en armure de plaques retentissante tient son bouclier devant lui tout en fonçant vers des gobelins massés. Un elfe, derrière lui, vêtu d'une armure de cuir cloutée, arrose ces mêmes gobelins avec les flèches qu'il décoche de son précieux arc. Le demi-orque à proximité lance des ordres, aidant les deux combattants à coordonner leur assaut au mieux.

Un nain en cotte de mailles interpose son bouclier entre la masse de l'ogre et son compagnon, frappant un coup mortel de côté. Son compagnon, un demi-elfe en armure d'écaillles, fait virevolter deux cimenterres dans un tourbillon aveuglant tout en contournant l'ogre, à la recherche d'un point faible dans sa défense.

Un combat de gladiateurs pour le spectacle dans une arène, un maître du trident avec son filet, entraîné à renverser ses ennemis et à se déplacer autour d'eux pour le plaisir et de la foule et son propre avantage tactique

Tous ces héros sont des guerriers, peut-être la classe de personnage la plus diversifiée de Dungeons & Dragons. Chevaliers menant une quête, seigneurs conquérants, champions royaux, fantassins d'élite, mercenaires endurcis et rois-bandits, tous partagent une maîtrise inégalée des armes et des armures ainsi qu'une connaissance approfondie des compétences de combat. Tous connaissent bien la mort, l'infligeant autant qu'ils lui font face.

SPÉCIALISTES COMPLETS

Les guerriers apprennent l'essentiel de tous les styles de combat. Chaque guerrier peut balancer un coup de hache, parer avec une rapière, manier une épée longue ou une épée à deux mains, utiliser un arc et même piéger des adversaires dans un filet avec un certain degré d'habileté. De même, un guerrier connaît le maniement des boucliers et l'utilisation de toutes les formes d'armure. En plus de ce degré de familiarité de base, chaque guerrier se spécialise dans un certain style de combat. L'un sera concentré sur le tir à l'arc, un autre en combat avec deux armes à la fois et un autre augmentera ses compétences martiales avec de la magie. Cette combinaison de larges capacités générales et de spécialisations variées fait des guerriers les combattants supérieurs sur les champs de bataille et dans les donjons.

ENTRAÎNÉ POUR LE DANGER

Chaque membre du gué de la cité, de la milice du village, ou de l'armée de la reine n'est pas un guerrier. La plupart de ces troupes sont des soldats relativement peu formés avec seulement une connaissance du combat de base. Les soldats vétérans, les officiers militaires, les gardes du corps entraînés, les chevaliers dévoués et autres figures semblables sont des guerriers.

Certains guerriers se sentent poussés à utiliser leur formation comme aventuriers. Fouiller des donjons, trucider des monstres et autres travaux dangereux communs pour les aventuriers est une seconde nature pour un guerrier, pas si différente de la vie qu'il ou elle a laissé derrière. Il y a de plus grands risques, peut-être, mais aussi de plus grandes récompenses - peu de guerriers, dans le gué de la cité, ont l'occasion de découvrir une épée magique *langue de feu*, par exemple.

CRÉER UN GUERRIER

Lorsque vous créez un guerrier, pensez à deux éléments du background de votre personnage : où avez-vous obtenu votre formation de combat, et qu'est-ce qui vous démarque des combattants lambda autour de vous ? Êtes-vous particulièrement impitoyable ? Avez-vous obtenu une aide spéciale d'un mentor, peut-être en raison de votre dévouement exceptionnel ? Qu'est-ce qui vous a poussé vers cette formation en premier lieu ? Une menace pour votre patrie, une soif de vengeance ou la nécessité de prouver qui vous êtes ? Tous peuvent être des facteurs.

Vous avez peut-être bénéficié d'une formation dans l'armée d'un noble ou dans une milice locale. Peut-être avez-vous été formé dans une école militaire où l'on vous a enseigné la stratégie, la tactique et l'histoire militaire. Ou êtes-vous autodidacte ? Avez-vous pris l'épée pour échapper à la vie de la ferme, ou suivez-vous une tradition familiale ? Où avez-vous obtenu vos armes et votre armure ? D'un fait d'armes ou s'agit-il d'objets de famille ? Ou peut-être avez-vous économisé pendant des années pour vous les acheter ? Votre armement est maintenant l'une de vos possessions les plus importantes, les seules choses qui vous séparent de l'étreinte de la mort.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un guerrier en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Force ou la Dextérité devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivant que vous souhaitez vous spécialiser avec des armes de corps à corps ou à distance. Votre deuxième plus grande valeur de caractéristique devrait être la Constitution. Ensuite, choisissez le background de **soldat**.

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d10 par niveau de guerrier

PV au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez deux compétences parmi

Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Intuition, Perception et Survie.

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) une cotte de mailles ou (b) une armure de cuir, un arc long et 20 flèches
- une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
- une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) deux haches
- un sac de "donjonneur" ou (b) un sac d'explorateur

GUERRIER

Niveau	Bonus	Capacités
1	+2	Style de combat, Second souffle
2	+2	Sursaut (1)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Amélioration de caractéristique
5	+3	Attaque supplémentaire (1)
6	+3	Amélioration de caractéristique
7	+3	Bénéfice de l'archétype martial
8	+3	Amélioration de caractéristique
9	+4	Indomptable (1)
10	+4	Bénéfice de l'archétype martial
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Amélioration de caractéristique
13	+5	Indomptable (2)
14	+5	Amélioration de caractéristique
15	+5	Bénéfice de l'archétype martial
16	+5	Amélioration de caractéristique
17	+6	Sursaut (2), Indomptable (3)
18	+6	Bénéfice de l'archétype martial
19	+6	Amélioration de caractéristique
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

STYLE DE COMBAT

Vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

ARCHER

Vous obtenez un bonus de +2 à l'attaque avec une arme à distance.

DÉFENSE

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

DUEL

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

ARMES À DEUX MAINS

Lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou versatile pour octroyer cet avantage.

PROTECTION

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous-même et qui se trouve à 1,50 m. ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Vous devez pour cela porter un bouclier.

COMBAT À DEUX ARMES

Lorsque vous vous engagez dans un combat avec deux armes en mains, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

SECOND SOUFFLE

Vous possédez une réserve d'endurance limitée dans laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger contre les dommages. A votre tour vous pouvez utiliser une action bonus

pour regagner un nombre de PV égal à $1d10 +$ plus votre niveau de guerrier.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

SURSAUT

À partir du niveau 2, à votre tour, vous pouvez réaliser une action supplémentaire en plus de votre action normale et de votre éventuelle action bonus.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos, mais une seule fois par tour.

ARCHÉTYPIC MARTIAL

Au niveau 3, choisissez un archétype que vous vous efforcez d'imiter dans vos styles et techniques de combat. Choisissez l'archétype Champion, Maître d'armes, ou Chevalier occultiste, tous sont détaillés à la fin de la description de classe. Votre archétype vous accorde des capacités spéciales au niveau 3 puis de nouvelles aux niveaux 7, 10, 15 et 18. Voir Archétypes martiaux en bas de page.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, vous pouvez réaliser deux attaques, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez une action d'attaque durant votre tour.

Le nombre d'attaques augmente à trois lorsque vous atteignez le niveau 11 dans cette classe et à quatre lorsque vous atteignez le niveau 20 dans cette classe.

INDOMPTABLE

À partir du niveau 9, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde que vous avez raté. Si vous le faites, vous devez obligatoirement utiliser le nouveau résultat, et ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un long repos.

Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos longs à partir de niveau 13 et trois fois entre deux repos longs à partir du niveau 17.



Archétypes martiaux

Tous les guerriers ne choisissent pas la même approche pour perfectionner leurs prouesses au combat. L'archétype martial que vous choisissez d'émuler reflète votre approche.

CHAMPION

L'archétype du champion se concentre sur le développement du pouvoir physique brut pour parvenir à la perfection mortelle. Ceux qui se basent sur cet archétype combinent une formation rigoureuse et une excellence physique pour porter des coups dévastateurs.

CRITIQUE AMÉLIORÉ

À partir du niveau 3, vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

ATHLÈTE REMARQUABLE

À partir du niveau 7, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur) à tout jet de Force, Dextérité ou Constitution que vous effectuez et qui n'utilise pas déjà ce bonus de maîtrise.

En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Force x 30 cm.

NOUVEAU STYLE DE COMBAT

Au niveau 10, vous pouvez choisir une deuxième option pour la capacité de Style de combat.

CRITIQUE SUPÉRIEUR

À partir du niveau 15, vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18 à 20.

SURVIVANT

À partir du niveau 18, au début de chacun de vos tours, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution s'il ne vous reste pas plus de la moitié de vos points de vie initiaux. Vous ne gagnez pas cet avantage si vous êtes à 0 point de vie.

MAÎTRE D'ARMES

Ceux qui choisissent l'archétype du Maître d'Armes emploient des techniques martiales transmises à travers les âges. Pour un Maître d'Armes, le combat est un domaine académique, y compris parfois au-delà du combat, sur des sujets tels que la fabrication d'armes et la calligraphie. Non que chaque combattant absorbe les leçons de l'histoire, la théorie et l'art qui se reflètent dans l'archétype de Maître d'Armes, mais ceux qui le font sont des combattants harmonieux avec de grandes compétences et connaissances.

SUPÉRIORITÉ AU COMBAT

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez des manœuvres qui utilisent des dés spéciaux nommés «dés de supériorité».

Manœuvres. Vous apprenez trois manœuvres de votre choix, qui sont détaillées dans « Manœuvres » plus bas. Chaque manœuvre améliore une attaque d'une certaine manière. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule manœuvre par attaque.

Vous apprenez deux manœuvres additionnelles de votre choix au niveau 7, 10 et 15. Chaque fois que vous apprenez une nouvelle manœuvre, vous pouvez aussi remplacer une manœuvre déjà connue par une nouvelle.

Dés de supériorité. Vous avez quatre dés de supériorité, qui sont des d8. Un dé de supériorité est dépensé quand vous l'utilisez. Vous regagnez tous vos dés de supériorité dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long.

Vous gagnez un dé de supériorité supplémentaire au niveau 7 ainsi qu'au niveau 15.

Jets de sauvegarde. Certaines de vos manœuvres requièrent de votre cible un jet de sauvegarde pour résister à ses effets. Le DD de ce jet de sauvegarde est :

DD du jet de sauvegarde de la manœuvre = 8 + bonus de maîtrise + votre modificateur de Force ou de Dextérité (au choix)

ÉTUDIANT DE GUERRE

Au niveau 3, vous gagnez la maîtrise d'un **outil** d'artisan de votre choix.

CONNAÎTRE SON ENNEMI

À partir du niveau 7, si vous passez au moins 1 minute à observer ou à interagir avec une créature en n'étant pas engagé dans un combat, vous pouvez apprendre certaines informations à propos de ses capacités comparées aux vôtres. Le MD vous dit si la créature est égale, supérieure ou inférieure à vous par rapport à deux des caractéristiques suivantes de votre choix :

- Force
- Dextérité
- Constitution
- CA
- PV actuels
- Total des niveaux de classe (si possible)
- Niveau de guerrier (si possible)

SUPÉRIORITÉ AU COMBAT AMÉLIORÉ

À partir du niveau 10, vos dés de supériorité deviennent des d10. À partir du niveau 18 ils deviennent des d12

IMPLACABLE

À partir du niveau 15, si lorsque vous lancez votre jet d'initiative vous n'avez plus de dés de supériorité disponibles, vous en regagnez un.

MANŒUVRE

Attaque de manœuvre. Si vous touchez une créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour placer l'un de vos alliés dans une position avantageuse. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts et choisissez une créature amicale qui peut vous voir ou vous entendre. Cette créature pourra utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible de votre attaque.

Attaque de précision. Si vous réalisez une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et l'ajouter au jet d'attaque. Vous pouvez utiliser cette manœuvre avant ou après avoir lancé le jet d'attaque, mais avant qu'un quelconque effet de l'attaque ne s'applique.

Attaque menaçante. Si vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter d'effrayer la cible. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible est **effrayée** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Baylage. Si vous touchez une créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de frapper une autre créature avec la même attaque. Choisissez une autre créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible originale et à votre portée. Si votre jet d'attaque contre votre première cible permet également de toucher la seconde, vous infligez à cette dernière les dégâts de votre dé de supériorité. Les dégâts seront du même type sur ceux de la première attaque.

Botte secrète. Si vous réalisez une attaque avec une arme de corps à corps durant votre tour, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour augmenter l'allonge de votre frappe de 1,50 mètre. Si vous touchez, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts.

Désarmement. Si vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de désarmer la cible, la forçant à lâcher un objet de votre choix qu'elle a en main. Vous ajoutez le dé de supériorité aux dégâts de l'attaque, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle lâche l'objet que vous avez désigné. L'objet tombe à ses pieds.

Distraction. Si vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour distraire la créature et provoquer une ouverture pour vos alliés. Ajoutez votre dé de supériorité à vos dégâts. La prochaine attaque contre votre cible aura l'avantage si ce n'est pas vous qui frappez et si elle est faite avant le début de votre prochain tour.

Frappe dirigée. Si vous utilisez votre action d'Attaquer à votre tour, vous pouvez renoncer à l'une de vos attaques et utiliser une action bonus pour diriger l'un de vos compagnons dans sa frappe. Choisissez une créature amicale qui peut vous voir ou vous entendre et utilisez un dé de supériorité. Cette créature peut immédiatement utiliser sa réaction pour faire une attaque avec une arme, en ajoutant le dé de supériorité aux dégâts.

Feinte. Vous pouvez dépenser un dé de supériorité et utiliser une action bonus à votre tour pour faire une feinte, ciblant une créature dans un rayon de 1,50 m. autour de vous. Vous avez l'avantage à votre prochain jet d'attaque *durant ce tour* contre cette créature. Si cette attaque touche, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts.

Jeu de jambes. Si vous effectuez un déplacement, vous pouvez dépenser un dé de supériorité, jeter le dé et ajouter le résultat à votre CA jusqu'à la fin de votre déplacement.

Parade. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et un dé de supériorité pour réduire les dégâts d'un montant égal à votre résultat au dé de supériorité + votre modificateur de Dextérité.

Provocation. Si vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter d'inciter la cible à vous attaquer. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible a un désavantage à tous ses jets d'attaque contre d'autre cible que vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Rallier. A votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus et un dé de supériorité pour renforcer la volonté d'un de vos alliés. Dans ce cas, choisissez un allié qui peut vous voir ou vous entendre. Cette créature gagne un nombre de PV temporaires égal au résultat du dé de supériorité + votre modificateur de Charisme.

Repousser. Si vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de repousser la cible. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et si la cible est de taille G ou plus petite, elle devra faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous repoussez la cible à 4,50 mètres de vous.

Renversement. Si vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez utiliser un dé de supériorité pour tenter de mettre votre cible à terre. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et si la cible est de taille G ou plus petite elle devra faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, votre cible tombe **à terre**.

Riposte. Si une créature vous rate lors d'une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et un dé de supériorité pour faire une attaque avec une arme de corps à corps contre cette créature. Si vous touchez, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts.



Illustration de Waynes Reynolds

CHEVALIER OCCULTISTE

L'archétype chevalier occultiste combine la maîtrise martiale commune à tous les combattants avec une étude attentive de la magie. Les chevaliers occultistes utilisent des techniques magiques similaires à celles pratiquées par les magiciens, et concentrent leurs études sur deux des huit écoles de magie : abjuration et évocation. Les sorts d'abjuration accordent une protection supplémentaire au chevalier occultiste dans la bataille, et les sorts d'évocation infligent des dégâts à plusieurs ennemis à la fois, augmentant la portée du guerrier en combat. Ces chevaliers apprennent un nombre relativement restreint de sorts, ce qui leur permet de les mémoriser au lieu de les garder dans un grimoire.

LANCER DE SORTS

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous augmentez vos prouesses martiales avec la possibilité de lancer des sorts. Voir le [chapitre 10](#) pour les règles générales de lancer des sorts et le [chapitre 11](#) pour la liste de sort du magicien.

Sorts Mineurs. Vous apprenez deux sorts mineurs de votre choix dans la liste de sort de magicien. Vous apprenez un autre sort mineur de votre choix au niveau 10.

Emplacements de sort. La table du Chevalier Occultiste de combien d'emplacements de sorts vous disposez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un long repos.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *bouclier* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter ce sort deux fois.

Sorts connus du niveau 1 et supérieur. Vous connaissez trois sorts de niveau 1, à choisir dans la liste des sorts de magicien, dont deux que vous devez choisir dans les écoles d'abjuration et d'évocation sur la liste de sort du magicien.

La colonne de sorts connus de la table du Chevalier Occultiste indique à quel niveau vous apprenez plus de sorts de magicien de niveau 1 ou supérieur. Chacun de ces sorts doit être des écoles d'abjuration ou d'évocation, au choix, et doit être d'un niveau pour lequel vous avez un emplacement de sort. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 7 dans cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

Les sorts que vous apprenez au niveau 8, 14 et 20 peuvent venir de toute école de magie.

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de magicien que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de magicien. Le nouveau sort devant être également d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sorts, et il doit être un sort de l'école d'abjuration ou d'évocation, à moins que vous ne remplacez le sort que vous avez acquis au niveau 3, 8, 14 ou 20 de n'importe quelle école de magie.

Capacité de lancer des sorts. L'Intelligence est votre caractéristique pour lancer vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

CHEVALIER OCCULTISTE

Niv	Sorts Mineurs Connus	Sorts Connus Connus	Emplacement de Sort par Niveau de Sort			
			1	2	3	4
3	2	3	2			
4	2	4	3			
5	2	4	3			
6	2	4	3			
7	2	5	4	2		
8	2	6	4	2		
9	2	6	4	2		
10	3	7	4	3		
11	3	8	4	3		
12	3	8	4	3		
13	3	9	4	3	2	
14	3	10	4	3	2	
15	3	10	4	3	2	
16	3	11	4	3	3	
17	3	11	4	3	3	
18	3	11	4	3	3	
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

LIEN MARTIAL

Au niveau 3, vous apprenez un rituel qui crée un lien magique entre vous et une arme. Vous effectuez le rituel pendant 1 heure, ce qui peut être effectué pendant un repos court. L'arme doit être à votre portée tout au long du rituel, à l'issue duquel vous touchez l'arme et forgez le lien.

Une fois que vous êtes lié avec une arme, vous ne pouvez pas être désarmé de cette arme, sauf si vous êtes incapable d'agir. Si l'arme se trouve sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez invoquer cette arme par une action bonus à votre tour, l'amenant à se téléporter instantanément dans votre main.

Vous pouvez être lié à un maximum de deux armes, mais ne pouvez en invoquer qu'une seule à la fois avec votre action bonus. Si vous essayez de vous lier à une troisième arme, vous devez rompre le lien avec l'une des deux autres.

MAGIE DE GUERRE

À partir du niveau 7, lorsque vous utilisez votre action pour lancer un sort mineur, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus.

FRAPPE OCCULTISTE

Au niveau 10, vous apprenez comment passer la résistance à vos sorts d'une créature, grâce à votre attaque avec une arme. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, cette créature a un désavantage au prochain jet de sauvegarde contre un sort que vous lancez avant la fin de votre prochain tour.

CHARGE ARCANIQUE

Au niveau 15, vous gagnez la capacité de vous téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir, lorsque vous utilisez votre Sursaut. Vous pouvez vous téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

MAGIE DE GUERRE AMELIOREE

À partir du niveau 18, lorsque vous utilisez votre action pour lancer un sort, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action de bonus.

Archétypes martiaux [SCAG128]

Les guerriers des Royaumes Oubliés ont l'option suivante d'Archetype Martial, en plus de celles du *Manuel du Joueur*.



SURSAUT INSPIRÉ

À partir du niveau 10, lorsque vous utilisez votre capacité Sursaut, vous pouvez choisir une créature dans vos 18 mètres qui est votre allié. Cette créature peut faire une attaque d'arme de mêlée ou à distance à l'aide de sa réaction, à condition qu'elle puisse vous voir ou vous entendre.

À partir du niveau 17, vous pouvez choisir deux alliés dans vos 18 mètres, au lieu d'un.

REMPART

À partir du niveau 15, vous pouvez étendre le bénéfice de votre capacité Indomptable à un allié. Lorsque vous décidez d'utiliser Indomptable pour relancer un jet de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse, ou de Charisme et que vous n'êtes pas incapable d'agir, vous pouvez choisir un allié dans vos 18 mètres qui a également échoué à son jet de sauvegarde contre le même effet. Si cette créature peut vous voir ou vous entendre, il peut relancer son jet de sauvegarde et doit utiliser le nouveau jet.

CHEVALIER DRAGON POURPRE

Les chevaliers Dragon Pourpre sont des guerriers qui viennent du royaume du Cormyr. Engagés pour protéger la couronne, ils portent le combat contre le mal au-delà des frontières de leur royaume. Ils sont chargés de parcourir le monde comme chevaliers errants, en se fondant sur leur jugement, leur bravoure et leur fidélité au code de la chevalerie pour les guider dans la défaite de malfaisants.

Un chevalier Dragon Pourpre inspire le courage aux autres en se battant à travers d'actes de bravoure au combat. La simple présence d'un chevalier dans un hameau est suffisante pour forcer des orcs et des bandits à chercher des proies plus faciles. Un seul chevalier est un habile guerrier, mais un chevalier menant une bande d'alliés peut transformer même la milice la plus mal équipée dans une armée féroce.

Un chevalier préfère diriger par des actes, pas par des mots. En tant que fer de lance d'une attaque, les actions du chevalier peuvent éveiller les réserves de courage et de conviction que leurs alliés n'avient pas conscience d'avoir en eux.

RESTRICTION: CHEVALERIE

Les chevaliers Dragon Pourpre sont liés à un ordre spécifique de la chevalerie Cormyrienne.

Banneret sert le nom générique pour cet archétype si vous l'utilisez dans d'autres settings de campagne ou de modèle pour les seigneurs de guerre autres que les chevaliers Dragon Pourpre.

CRI DE RALLIEMENT

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez à inspirer vos alliés pour combattre malgré leurs blessures.

Lorsque vous utilisez votre capacité Second Souffle, vous pouvez choisir jusqu'à trois créatures dans vos 18 mètres qui sont vos alliés. Chacun regagne des points de vie correspondant à votre niveau de guerrier, à condition que la créature puisse vous voir ou vous entendre.

ÉMISSAIRE ROYAL

Un chevalier Dragon Pourpre sert d'émissaire de la couronne Cormyrienne. Les Chevaliers de cette qualité sont censés se comporter avec grâce.

Au niveau 7, vous gagnez la maîtrise de la compétence Persuasion. Si vous la maîtrisiez déjà, vous gagnez la maîtrise de l'une des compétences suivantes de votre choix: Dressage, Intuition, Intimidation ou Représentation.

Votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les jet de compétence que vous faites qui utilise Persuasion. Vous recevez cet avantage quel que soit la maîtrise de compétence que vous obtenez de cette capacité.

Magicien



Vêtue d'une robe d'argent qui dénote son rang, une elfe ferme les yeux pour s'éloigner des distractions du champ de bataille et commence son chant. Les doigts croisés face à elle, elle achève son sort et lance une petite perle de feu vers les rangs ennemis, laquelle éclate lorsqu'elle arrive à son but et engloutit les soldats lors de son explosion.

Vérifiant et revérifiant son travail, un humain dessine à la craie sur le sol de pierre un cercle magique intriguant, puis saupoudre le long de chaque ligne et chaque courbe de la limaille de fer. Une fois le travail accompli, il se lance dans une longue incantation. Un trou s'ouvre alors dans l'espace à l'intérieur du cercle, libérant une bouffée de soufre provenant du plan d'un autre monde.

Accroupi au sol à l'intersection de deux couloirs d'un donjon, un gnome jette une poignée de petits os gravés de symboles mystiques, tout en murmurant quelques mots de pouvoir. Il ferme alors ses yeux pour voir les visions plus clairement, hoche la tête lentement, puis ouvre les yeux et pointe le passage à sa gauche.

Les magiciens sont de puissants utilisateurs de la magie, définis et unis en tant que classe par les sorts qu'ils jettent. S'appuyant sur la vague de magie qui se répand dans le cosmos, les magiciens jettent des sorts de feu qui explose, d'arc de foudre, d'illusion trompeuse et de contrôle des esprits. Leur magie évoque des monstres d'autres plans d'existence, entrevoit l'avenir ou transforme des ennemis en zombies. Leurs plus puissants sorts peuvent changer une substance en une autre, faire tomber des météores du ciel ou bien encore ouvrir des portails sur d'autres mondes.

ÉRUDITS EN ARCANES

Sauvage et énigmatique, divers en forme et en fonction, le pouvoir de la magie attire les étudiants qui cherchent à surmonter ses mystères. Certains aspirent à devenir comme les dieux, changeant la réalité elle-même. Bien que lancer un sort typique exige simplement l'énonciation de quelques mots étranges, des gestes brefs et parfois une pincée ou un morceau de matière exotique, ces composants visibles laissent à peine entrevoir l'expertise atteinte après les années d'apprentissage et les heures innombrables d'étude.

Les magiciens vivent et meurent par leurs sorts. Tout le reste est secondaire. Ils apprennent de nouveaux sorts en expérimentant et en gagnant de l'expérience. Ils peuvent aussi les apprendre d'autres magiciens, de tomes ou d'écrits antiques ou encore de créatures (comme les fées) qui baignent dans la magie.

L'ATTRAIT DE LA CONNAISSANCE

Les vies des magiciens sont rarement banales. Le plus proche d'une vie ordinaire pour un magicien sera probablement de travailler comme un sage ou un conférencier dans une bibliothèque ou une université, enseignant à d'autres les secrets du multivers. D'autres magiciens vendent leurs services comme devins, servent dans des forces militaires, ou poursuivent des vies dans le crime ou la domination.

Mais l'attrait pour la connaissance et le pouvoir appelle même les magiciens les moins audacieux hors de la sécurité de leurs bibliothèques et laboratoires pour explorer ruines effondrées et cités perdues. La plupart des magiciens croient que leurs homologues dans des civilisations antiques connaissaient des secrets de magie perdus depuis des âges et que la découverte de ces secrets pourrait ouvrir la voie à un pouvoir plus grand que n'importe quelle magie disponible dans l'âge présent.

CRÉER UN MAGICIEN

Créer un magicien demande un background dominé par au moins un événement extraordinaire. Comment votre personnage est-il entré en contact avec la magie ? Comment avez-vous fait pour vous découvrir une aptitude pour la magie ?

Avez-vous un talent naturel, ou avez-vous tout simplement étudié durement et sans relâche ? Avez-vous rencontré une créature magique ou un vieux grimoire qui vous a appris les rudiments de la magie ? Qu'est-ce qui vous a attiré durant vos études ? Avez-vous soif de plus de connaissances magiques ? Avez-vous eu vent d'un lieu secret rempli de connaissances et jamais pillé par un autre magicien ? Mais peut-être êtes-vous simplement désireux de mettre vos nouvelles compétences magiques à l'épreuve du danger.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un magicien en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, l'Intelligence devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution ou la Dextérité. Ensuite, choisissez le background de **sage**. Enfin, choisissez les sorts mineurs **lumière**, **manipulation à distance** et **rayon de givre** en plus des sorts de niveau 1 **armure de mage**, **bouclier**, **charme-personne**, **mains brûlantes**, **projectile magique** et **sommeil** pour votre grimoire.

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d6 par niveau de magicien

PV au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : aucune

Armes : dague, fléchettes, fronde, bâton, arbalète légère

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Investigation, Médecine, Persuasion et Religion

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) un bâton ou (b) une dague
- (a) une sacoche à composants ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur
- un grimoire

MAGICIEN

Niveau	Bonus	Capacité	Sorts mineurs		Emplacements de sorts								
			Connus		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lancer des sorts, Récupération magique	3		2								
2	+2	Tradition arcanique	3		3								
3	+2	-	3		4	2							
4	+2	Amélioration de caractéristique	4		4	3							
5	+3	-	4		4	3	2						
6	+3	Bénéfice de la tradition arcanique	4		4	3	3						
7	+3	-	4		4	3	3	1					
8	+3	Amélioration de caractéristique	4		4	3	3	2					
9	+4	-	4		4	3	3	3	1				
10	+4	Bénéfice de la tradition arcanique	5		4	3	3	3	2				
11	+4	-	5		4	3	3	3	2	1			
12	+4	Amélioration de caractéristique	5		4	3	3	3	2	1			
13	+5	-	5		4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	Bénéfice de la tradition arcanique	5		4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	-	5		4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	Amélioration de caractéristique	5		4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	-	5		4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5		4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	5		4	3	3	3	2	1	1	1	1
20	+6	Sorts de signature	5		4	3	3	3	3	2	2	1	1

SORTS

En tant qu'étudiant de la magie des arcanes, vous possédez un grimoire qui contient des sorts qui montrent les premières lueurs de votre véritable pouvoir. Voir le [chapitre 10](#) pour les règles générales de lancer des sorts et le [chapitre 11](#) pour la liste de sort du magicien.

SORT MINEURS

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs de magicien de votre choix. Vous apprenez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table de magicien.

GRIMOIRE

Au niveau 1, vous possédez un grimoire qui contient six sorts de magicien de niveau 1 de votre choix. Votre grimoire est le gardien des sorts de magicien que vous connaissez, à exception des sorts mineurs qui sont eux fixés dans votre esprit.

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

La table du magicien montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagner tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un long repos.

Vous devez préparer la liste des sorts de magicien qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez dans votre grimoire un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Intelligence de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelles combinaisons, sélectionnées depuis votre grimoire. Si vous préparez le sort de niveau 1 *projectile magique*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un long repos. Préparer une nouvelle liste de sorts de magicien nécessite du temps pour étudier votre grimoire et mémoriser les incantations et les gestes que vous devez faire pour lancer le sort : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

VOTRE GRIMOIRE

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire lorsque vous gagnez des niveaux reflètent la recherche des arcanes que vous effectuez vous-même, ainsi que des découvertes que vous faites sur le multivers. Vous trouverez aussi peut-être d'autres sorts lors de vos aventures. Vous pourriez ainsi découvrir un sort copié sur un parchemin dans le coffre d'un magicien maléfique par exemple, ou à l'intérieur d'un livre poussiéreux dans une ancienne bibliothèque.

Copie un sort dans votre grimoire. Lorsque vous trouvez un sort de magicien de niveau 1 ou supérieur, vous pouvez l'ajouter à votre grimoire s'il est d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacement de sorts et si vous avez le temps de le déchiffrer et de le copier.

Copier un sort dans votre grimoire consiste à reproduire la forme de base du sort, puis à déchiffrer le système unique de notation utilisé par le magicien qui l'a écrit. Vous devez pratiquer le sort jusqu'à ce que vous compreniez les sons ou les gestes nécessaires, puis le transcrire dans votre grimoire en utilisant votre propre notation.

Pour chaque niveau du sort, le processus prend 2 heures et coûte 50 po. Le coût représente les composants matériels que vous dépensez lors de vos expériences pour maîtriser le sort, ainsi que les fines encres dont vous avez besoin pour écrire. Une fois que vous avez passé le temps et dépensé l'argent, vous pouvez préparer le sort comme vos autres sorts.

Remplacer le grimoire. Vous pouvez copier un sort de votre grimoire sur un autre, pour faire une copie de votre grimoire par exemple. C'est comme copier un nouveau sort dans votre grimoire, mais plus rapidement et plus facilement, car vous connaissez votre propre notation et savez déjà comment lancer le sort. Vous devez passer seulement 1 heure et 10 po pour chaque niveau du sort à copier.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez utiliser la même procédure pour recopier les sorts que vous avez préparé dans un nouveau grimoire. Pour remplir le reste de votre grimoire vous devrez trouver de nouveau les sorts qu'il vous manque. Pour cette raison, de nombreux magiciens gardent une copie de leur grimoire dans un endroit sûr.

Apparence du grimoire. Votre grimoire est une compilation unique de sorts, avec ses propres fioritures décoratives et notes en marge. Cela peut être un gros volume en cuir que vous avez reçu comme cadeau de votre maître, un livre finement relié que vous avez trouvé dans une ancienne bibliothèque, ou bien même plusieurs feuilles de notes rassemblées ensemble après avoir perdu votre grimoire précédent lors d'un accident.

CAPACITÉ DE LANCER DES SORTS

L'intelligence est votre caractéristique pour lancer vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

RITUEL

Vous pouvez lancer un sort de magicien en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez le sort dans votre grimoire. Vous n'avez pas besoin d'avoir préparé le sort.

FOCALISEUR MAGIQUE

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur magique pour vos sorts de magicien.

APPRENDRE DES SORTS DE NIVEAU 1 &

SUPÉRIEUR

Chaque fois que vous gagnez un niveau de magicien, vous pouvez ajouter deux sorts de magicien de votre choix à votre grimoire. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts, comme indiqué sur la table ci-dessus. Lors de vos aventures, vous trouverez peut-être d'autres sorts que vous pourrez ajouter à votre grimoire (voir l'encadré "Votre Grimoire").

RÉCUPÉRATION MAGIQUE

Vous avez appris à regagner une partie de votre énergie magique par l'étude de votre grimoire. Une fois par jour, lorsque vous terminez un repos court, vous pouvez choisir des emplacements de sorts dépensés à récupérer. Les emplacements de sorts peuvent avoir un niveau combiné égal ou inférieur à la moitié de votre niveau de magicien (arrondi au supérieur), et aucun de ces emplacements ne peut être de niveau 6 ou supérieur.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à l'équivalent de deux niveaux d'emplacements de sorts. Vous pouvez récupérer soit un emplacement de sort de niveau 2 ou deux emplacements de sorts de niveau 1.

TRADITION ARCANIQUE

Au niveau 2, choisissez une tradition arcanique, qui forgera votre pratique de la magie à travers une des huit écoles : Abjuration, Invocation, Divination, Enchantement, Évocation, Illusion, Nécromancie ou Transmutation, tous sont détaillés à la fin de la description de classe.

Votre choix vous accorde des capacités spéciales au niveau 2 puis de nouvelles aux niveaux 6, 10 et 14.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au delà de 20 par ce biais.

MAÎTRISE DES SORTS

Au niveau 18, vous avez atteint une telle maîtrise sur certains sorts que vous pouvez les jeter à volonté. Choisissez un sort de magicien de niveau 1 et un sort de magicien de niveau 2 de votre grimoire. Vous pouvez lancer ces sorts à leur niveau le plus bas sans dépenser un emplacement de sort lorsque vous les avez préparés. Si vous voulez lancer l'un de ses sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

En passant 8 heures à étudier, vous pouvez échanger l'un ou les deux sorts que vous avez choisi d'autres sorts de même niveau.

SORTS DE SIGNATURE

Au niveau 20, vous gagnez la maîtrise de deux sorts puissants et pouvez les jeter avec peu d'effort. Choisissez deux sorts de magicien de niveau 3 de votre grimoire comme sorts de signature. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous avez préparé, et vous pouvez jeter chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau.

Si vous voulez lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort, de manière normale.



Traditions arcaniques

L'étude des arcanes est ancienne, elle remonte aux premières découvertes mortelles de la magie. Elle est fermement établie dans les mondes de D&D, avec diverses traditions consacrées à son étude complexe.

Les traditions arcaniques les plus communes dans le multivers tournent autour des écoles de magie. Les magiciens, à travers les âges, ont classé des milliers de sorts et les ont regroupé en huit catégories appelées écoles, comme décrit dans le [chapitre 10](#). Dans certaines régions, ces traditions sont littéralement des écoles, un magicien pourrait étudier à l'Ecole de l'Illusion tandis que l'autre ferait des études à l'autre bout de la ville à l'Ecole d'Enchantement. Ailleurs, elles sont plus connues comme des académies, avec des facultés rivales qui se retrouvent en compétition pour les étudiants et le financement. Même les magiciens qui forment des apprentis dans la solitude de leurs propres tours utilisent la division de la magie en écoles comme dispositif d'apprentissage, les sorts de chaque école nécessitant la maîtrise de différentes techniques.

ÉCOLE D'ABJURATION

L'école d'abjuration se focalise sur la magie qui bloque, bannit ou protège. Les détracteurs de cette école disent que sa tradition porte sur le déni et la négation plutôt que sur l'affirmation positive. Vous comprenez, cependant, que mettre fin à des effets nocifs, protéger les faibles et bannir les mauvaises influences est tout sauf un vide philosophique. C'est une vocation fière et respectée.

C'est une vocation fière et respectée. Appelés abjurateurs, les membres de cette école sont recherchés lorsque des esprits maléfiques requièrent un exorcisme, quand des lieux importants doivent être protégés contre l'espionnage magique, et quand des portails vers d'autres plans d'existence doivent être fermés.

SAVANT ABJURATEUR

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'abjuration dans votre grimoire sont réduits de moitié.

SCEAU ARCANIQUE

À partir du niveau 2, vous pouvez tisser la magie autour de vous pour vous protéger. Lorsque vous lancez un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, vous pouvez utiliser simultanément un brin de la magie du sort pour créer un sceau arcanique sur vous-même qui dure jusqu'à ce que vous finissiez un repos long. Le sceau possède des points de vie égaux à deux fois votre niveau de magicien + votre modificateur d'Intelligence. Chaque fois que vous subissez des dégâts, le sceau prend les dommages à votre place. Si ces dommages réduisent le sceau à 0 point de vie, vous prenez les dommages restants.

À 0 point de vie, le sceau ne peut plus absorber les dégâts, mais sa magie persiste. Chaque fois que vous lancez un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, le sceau récupère un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau du sort.

Une fois que vous créez un sceau, vous ne pouvez pas en créer d'autres jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

PROTECTION PROJETÉE

À partir du niveau 6, quand une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction et grâce au sceau arcanique absorber ses dommages. Si ces dommages réduisent le sceau à 0 point de vie, la créature protégée prend les dommages restants.

ABJURATION AMÉLIORÉE

À partir du niveau 10, quand vous lancez un sort d'abjuration et que celui-ci vous oblige à faire un jet de caractéristique (comme avec *contresort* ou *dissipation de la magie*), vous ajoutez votre bonus de maîtrise au jet de caractéristique.

RÉSISTANCE CONTRE LES SORTS

À partir du niveau 14, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts.

En outre, vous avez la résistance contre les dégâts des sorts.

ÉCOLE D'INVOCATION

En tant qu'invocateur, vous privilégiez les sorts qui produisent des objets et des créatures. Vous pouvez faire apparaître des nuages de brouillard mortels ou invoquer des créatures venues d'ailleurs pour se battre à votre place. Au fur et à mesure que votre maîtrise grandit, vous apprenez des sorts de transport et pouvez vous téléporter sur de grandes distances, voire même sur d'autres plans d'existence, en un instant.

SAVANT INVOCATEUR

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'invocation dans votre grimoire sont réduits de moitié.

INVOCATION MINEURE

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre action pour invoquer un objet inanimé dans votre main ou au sol dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et dans un rayon de 3 mètres autour de vous. Cet objet ne peut être supérieur à 1 mètre de côté et ne peut peser plus de 5 kilos, et sa forme doit être celle d'un objet non magique que vous avez déjà vu. L'objet est visiblement magique, rayonnant une lumière tamisée sur 1,50 mètre.

L'objet disparaît après 1 heure, lorsque vous utilisez cette capacité à nouveau, s'il prend ou inflige des dommages.

TRANSPOSITION BÉGNINE

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre action pour vous téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir. Vous pouvez également choisir un espace à portée qui est occupé par une créature de taille P ou M. Si cette créature est consentante, vous vous téléportez tous les deux, en échangeant vos places.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un long repos ou que vous lanciez un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur.

INVOCATION FOCALISÉE

À partir du niveau 10, lorsque vous vous concentrez sur un sort d'invocation, votre concentration ne peut être brisée par le fait de prendre des dégâts.

INVOCATION DURABLE

À partir de niveau 14, une créature que vous invoquez ou créez avec un sort d'invocation possède 30 points de vie temporaires.

ÉCOLE DE DIVINATION

Les conseils d'un devin sont recherchés par la royauté comme par les roturiers, car tous cherchent à comprendre le passé, le présent et le futur. En tant que devin, vous vous efforcez de retirer les voiles de l'espace, du temps et de la conscience, afin de pouvoir voir clairement. Vous travaillez à maîtriser les sorts de discernement, de visualisation à distance, de connaissance surnaturelle et de prévoyance.

SAVANT DEVIN

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort de divination dans votre grimoire sont réduits de moitié.

PRÉSAGE

À partir du niveau 2, des aperçus du futur commencent à germer dans votre conscience. Lorsque vous terminez un repos long, lancez deux d20 et notez les résultats. Vous pouvez remplacer n'importe quel jet d'attaque, de sauvegarde ou de caractéristique, fait par vous ou par une créature que vous pouvez voir, par l'un de ces jets anticipés. Vous devez choisir de faire cela avant de jeter le dé, et vous ne pouvez remplacer qu'un seul jet par tour.

Chaque jet anticipé ne peut être utilisé qu'une seule fois. Lorsque vous terminez un repos long, vous perdez tous les jets anticipés non-utilisés.

EXPERT DEVIN

À partir du niveau 6, lancer des sorts de divination vous devient si facile que vous ne dépensez qu'une fraction de vos efforts pour cela. Lorsque vous lancez un sort de divination de niveau 2 ou plus, en utilisant un emplacement de sort, vous récupérez un emplacement de sort dépensé. L'emplacement que vous regagnez doit être d'un niveau inférieur au sort que vous venez de lancer et ne peut pas être d'un niveau supérieur à 5.

TROISIÈME Oeil

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour augmenter vos pouvoirs de perception. Dans ce cas, choisissez l'un des avantages suivants, lequel dure jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir ou que vous preniez un repos, court ou long. Vous ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité jusqu'à ce que vous finissiez un repos.

Vision dans le noir. Vous gagnez vision dans le noir à 18 mètres.

Vision éthérée. Vous pouvez voir dans le plan éthéré dans un rayon de 18 mètres autour de vous.

Meilleure compréhension. Vous pouvez lire toutes les langues.

Voir l'invisible. Vous pouvez voir les créatures et les objets invisibles dans un rayon de 3 mètres autour de vous et dans votre ligne de mire.

GRAND PRÉSAGE

À partir du niveau 14, les visions de vos rêves s'intensifient et brossent un tableau plus précis dans votre esprit de ce qui va se passer. Vous lancez 3 dés, au lieu de 2, pour votre capacité de Présage.

ÉCOLE D'ENCHANTEMENT

En tant que membre de l'école d'enchantement, vous avez aiguisé votre capacité à séduire magiquement d'autres personnes et monstres. Certains enchantereurs sont des artisans de la paix qui ensorcellent le violent pour qu'il dépose les armes et charment le cruel pour sa miséricorde. D'autres sont des tyrans qui forcent par la magie les récalcitrants à leur service. Mais la plupart des enchantereurs se situent quelque part entre ces deux extrêmes.

ENCHANTEUR SAVANT

En commençant lorsque vous choisissez cette école au niveau 2, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'enchantement dans votre grimoire est réduit de moitié.

REGARD HYPNOTIQUE

À partir du niveau 2 quand vous choisissez cette école, vos paroles apaisantes et votre regard envoûtant peuvent captiver magiquement une autre créature. Par une action, choisissez une créature que vous pouvez voir située dans 1,50 mètre de vous. Si la cible peut vous voir et vous entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde de sorts de magicien ou alors être charmée par vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. La vitesse de la créature charmée tombe à 0, et la créature est incapable d'agir et visiblement étourdi.

À chaque tour suivant, vous pouvez utiliser votre action pour maintenir cet effet, prolongeant alors sa durée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cependant, cet effet se termine si vous vous déplacez à plus de 1,50 mètre de la créature, si celle-ci ne peut plus vous voir ou vous entendre, ou si elle subit des dégâts.

Une fois que l'effet prend fin, ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre cet effet, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

CHARME INSTINCTIF

En commençant au niveau 6, quand une créature que vous pouvez voir dans les 9 mètres de vous réalise un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour dévier l'attaque, à condition qu'une autre créature se trouve à portée de l'attaque. L'attaquant doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde de sorts de magicien. En cas d'échec, l'attaquant doit cibler la créature la plus proche de lui, autre que vous et de lui-même. Si plusieurs créatures sont les plus proches, l'attaquant choisit celui qu'il cible. En cas de jet de sauvegarde réussi, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre l'attaquant jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

Vous devez choisir d'utiliser cette capacité avant de savoir si l'attaque vous touche ou vous manque. Les créatures ne pouvant être charmée sont immunisées à cet effet.

ENCHANTEMENT ÉTENDU

À partir du niveau 10, lorsque vous lancez un sort d'enchantement de niveau 1 ou plus ayant pour cible une seule créature, vous pouvez choisir de cibler une seconde créature.

ALTÉRATION MÉMORIELLE

Au niveau 14, vous gagnez la capacité d'influencer par magie une créature sans que celle-ci ne s'en rende compte. Lorsque vous lancez un sort d'enchantement pour charmer une ou plusieurs créatures, vous pouvez altérer l'entendement de l'une d'entre elles pour qu'elle ignore le fait d'être charmée.

De plus, une fois avant l'expiration du sort, vous pouvez utiliser votre action pour faire que la créature choisie oublie une partie du temps où elle a été charmée. La créature doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence contre votre DD de sauvegarde de sorts de magicien ou oublier ses souvenirs sur un nombre d'heures passées égal à 1 + votre modificateur de Charisme (minimum 1 heure). Vous pouvez choisir de diminuer cette durée, et ce temps ne peut pas excéder la durée de votre sort d'enchantement.

ÉCOLE D'ÉVOCATION

Vous concentrez vos études sur la magie qui crée des effets élémentaires puissants telles qu'un froid glacial, une flamme brûlante, un roulement de tonnerre, une foudre qui crépite ou bien encore de l'acide brûlant. Certains évocateurs se font employer par les forces militaires, servant d'artillerie pour faire sauter les armées ennemis de loin. D'autres utilisent leurs pouvoirs spectaculaires pour protéger les faibles, tandis que d'autres servent leur propre intérêt comme des bandits, des aventuriers ou des tyrans en herbe.

SAVANT ÉVOCATEUR

Au niveau 2, l'or et le temps que vous devez passer pour copier un sort d'évocation dans votre grimoire est réduit de moitié.

SORTS FAÇONNÉS

À partir du niveau 2, vous pouvez créer des poches de relative sécurité dans les effets de vos sorts d'évocation. Lorsque vous lancez un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures que vous pouvez voir, vous pouvez choisir un nombre d'entre elles égal à 1 + le niveau du sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort, et ne prennent pas de dégâts si elles devraient normalement prendre la moitié des dégâts sur un jet de sauvegarde réussi.

SORT MINEUR PUISSANT

À partir du niveau 6, vos sorts mineurs qui provoquent des dommages affectent même les créatures qui évitent leurs effets. Quand une créature réussit un jet de sauvegarde contre un de vos sorts mineurs, la créature prend la moitié des dégâts du sort (le cas échéant), mais ne souffre pas d'effet supplémentaire du sort.

ÉVOCATION AMÉLIORÉE

À partir du niveau 10, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence aux jets de dégâts des sorts de magicien d'évocation que vous lancez. *Le bonus aux dégâts s'applique à un seul jet de dégâts du sort, pas à plusieurs jets.*

MAÎTRE DE L'ÉVOCATION

À partir du niveau 14, vous pouvez augmenter la puissance de vos sorts les plus simples *autre que les sorts mineurs*. Lorsque vous lancez un sort de magicien de niveau 5 ou inférieur qui inflige des dégâts, vous pouvez infliger un maximum de dégâts avec ce sort. La première fois que vous le faites, vous ne souffrez d'aucun effet indésirable. Si vous utilisez à nouveau cette capacité avant la fin d'un long repos, vous subissez 2d12 de dégâts nécrotiques pour chaque niveau du sort, immédiatement après l'avoir lancé. Chaque fois que vous utilisez à nouveau cette capacité avant de terminer un long repos, les dégâts nécrotiques par niveau des sorts augmentent de 1d12. Ces dommages ignorent la résistance et l'immunité.

ÉCOLE D'ILLUSION

Vous concentrez vos études sur la magie qui éblouit les sens, embrouille l'esprit et trompe même les plus sages. Votre magie est subtile, mais les illusions fabriquées par votre esprit vif rend réel ce qui semble impossible. Quelques illusionnistes, dont de nombreux gnomes magiciens, sont de petits filous qui n'utilisent leurs sorts que pour divertir. D'autres sont les plus sinistres maîtres de la tromperie, utilisant leurs illusions pour effrayer et tromper les autres afin d'obtenir un gain personnel.

SAVANT ILLUSIONISTE

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'illusion dans votre grimoire sont réduits de moitié.

ILLUSION MINEURE AMELIORÉE

Au niveau 2, vous apprenez le sort mineur **illusion mineure**. Si vous connaissez déjà ce sort mineur, vous apprenez un autre sort mineur de magicien de votre choix. Le sort mineur ne compte pas dans votre nombre de sorts mineurs connus.

Quand vous lancez **illusion mineure**, vous pouvez créer à la fois un son et une image avec un seul sort.

ILLUSIONS MALLÉABLES

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort d'illusion qui possède une durée de 1 minute ou plus, vous pouvez utiliser votre action pour changer la nature de cette illusion (en respectant les paramètres normaux du sort pour l'illusion), à condition que vous puissiez voir l'illusion.

SOI ILLUSOIRE

À partir du niveau 10, vous pouvez créer une copie illusoire de vous-même en un instant, comme un réflexe instinctif face à un danger. Quand une créature fait un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour interposer ce double illusoire entre l'attaquant et vous-même. L'attaque vous manque automatiquement, et l'illusion se dissipe.

Une fois que vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

RÉALITE ILLUSOIRE

Au niveau 14, vous avez appris le secret pour tisser la magie des ombres dans vos illusions et leur donner une semi-réalité. Lorsque vous lancez un sort d'illusion de niveau 1 ou plus, vous pouvez choisir un objet inanimé non magique qui fait partie de l'illusion et en faire un objet réel. Vous pouvez le faire à votre tour par une action bonus lorsque le sort est en cours. L'objet reste réel pendant 1 minute. Par exemple, vous pouvez créer l'illusion d'un pont au-dessus d'un abîme, puis en faire une réalité assez longtemps pour que vos alliés puissent le traverser.

L'objet ne peut pas infliger de dégâts ou nuire directement à quiconque.

ÉCOLE DE LA NÉCROMANCIE

L'École de la Nécromancie explore les forces cosmiques de la vie, la mort et la non-vie. Comme vous concentrez vos études dans cette tradition, vous apprenez à manipuler l'énergie qui anime tous les êtres vivants. Alors que vous progressez, vous apprenez à détruire le corps d'une créature en absorbant sa force de vie, transformant l'énergie vitale en pouvoir magique que vous pouvez manipuler.

La plupart des personnes voient des nécromanciens comme menaçant, ou même infâme, en raison de l'association proche avec la mort. Tous les nécromanciens ne sont pas mauvais, mais les forces qu'ils manipulent sont considérées comme tabou par beaucoup de sociétés.

SAVANT NÉCROMANT

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort de nécromancie dans votre grimoire sont réduits de moitié.

SOMBRE RÉCOLTE

Au niveau 2, vous gagnez la possibilité de récolter l'énergie de la vie des créatures que vous tuez avec vos sorts. Une fois par tour, quand vous tuez une ou plusieurs créatures avec un sort de niveau 1 ou plus, vous regarez un nombre de points de vie égal au double du niveau de sort, ou au triple du niveau si le sort appartient à l'école de nécromancie. Cet avantage ne s'applique pas lorsque vous tuez des créatures artificielles ou des morts-vivants.

SERVITUDE DE MORTS-VIVANTS

Au niveau 6, vous ajoutez le sort **animation des morts** à votre grimoire s'il n'y est pas déjà. Quand vous lancez animation des morts, vous pouvez cibler un cadavre ou un tas d'os supplémentaire, créant un autre zombie ou squelette, le cas échéant.

Chaque fois que vous créez un mort-vivant en utilisant un sort de nécromancie, il obtient des avantages supplémentaires :

- Les points de vie maximum de la créature sont augmentés d'un montant égal à votre niveau de magicien.
- La créature ajoute votre bonus de maîtrise à ses jets de dégâts avec une arme.

RÉSISTANCE À LA NON-VIE

À partir du niveau 10, vous avez la résistance aux dégâts nécrotiques, et vos points de vie maximum ne peuvent être réduits. Vous avez passé tant de temps face à des morts-vivants que les forces qui les animent vous ont habitué à certains de leurs pires effets.

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser la magie pour contrôler des morts-vivants, même ceux créés par d'autres magiciens. En dépensant une action vous pouvez choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour de vous et que vous pouvez voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre votre DD de sauvegarde contre vos sorts. Si elle réussit, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers vous et obéit à vos ordres jusqu'à ce que vous utilisiez cette capacité de nouveau.

Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque heure, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.

ÉCOLE DE LA TRANSMUTATION

Vous êtes un étudiant des sorts qui modifient l'énergie et la matière. Pour vous, le monde n'est pas une chose fixe ; il est au contraire éminemment modifiable, et vous éprouvez un grand plaisir à être un agent de son changement. Vous maniez l'étoffe brute de la création et apprenez à modifier à la fois les formes physiques et les qualités mentales. Votre magie vous donne les outils pour devenir un forgeron sur la forge de la réalité.

Certains transmutateurs sont des bricoleurs et des farceurs qui transforment les gens en crapauds et le cuivre en argent, pour le plaisir ou un occasionnel profit. D'autres poursuivent leurs études magiques avec un grand sérieux, cherchant à atteindre la puissance des dieux pour faire et défaire le monde.

SAVANT TRANSMUTATEUR

En commençant lorsque vous choisissez cette école au niveau 2, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort de transmutation dans votre grimoire sont réduits de moitié.

ALCHIMIE MINEURE

À partir du niveau 2 quand vous choisissez cette école, vous pouvez altérer temporairement les propriétés physiques d'un objet non-magique, transformant sa substance en une autre. Vous exécutez une procédure alchimique spéciale sur un objet composé entièrement de bois, pierre (non-précieuse), fer, cuivre, ou argent, pour le transmuter en un autre de ces matériaux. Pour chaque tranche de 10 minutes passée à exécuter la procédure, vous pouvez transformer 30 centimètres cubes de matériaux. Au bout d'1 heure, ou si vous perdez votre concentration (de la même manière que si vous vous concentriez sur un sort), la matière retrouve sa substance originale.

PIERRE DU TRANSMUTATEUR

À partir du niveau 6, vous pouvez passer 8 heures pour créer une pierre du transmutateur capable de contenir de la magie de transmutation. Vous pouvez utiliser la pierre vous-même ou la donner à une autre créature. Une créature gagne un bénéfice de votre choix tant que la pierre est en sa possession. Quand vous créez la pierre, choisissez son bénéfice parmi le choix d'options suivantes :

- Vision dans le noir à une distance de 18 mètres, telle qu'elle est décrite dans le chapitre 8
- Augmentation de la vitesse de 3 mètres quand la créature n'est pas encombrée
- Maîtrise aux jets de sauvegarde de Constitution
- Résistance à l'acide, au feu, à la foudre, au froid, ou au tonnerre (à choisir en même temps que ce bénéfice)

Chaque fois que vous lancez un sort de transmutation de niveau 1 ou plus, vous pouvez changer l'effet de votre pierre si celle-ci est en votre possession.

Si vous créez une nouvelle pierre du transmutateur, celle précédemment créée cesse de fonctionner.

MÉTAMORPHE

Au niveau 10, vous ajoutez le sort *métamorphose* dans votre livre de sorts, si il n'y est pas déjà inscrit. Vous pouvez lancer *métamorphose* sans dépenser d'emplacement de sorts. En lançant le sort de cette manière, vous ne pouvez que vous cibler vous-même et vous transformer en une bête dont le facteur puissance est de 1 ou moins.

Après avoir lancé *métamorphose* de cette manière, vous ne pouvez plus le faire jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long, bien que vous puissiez le lancer normalement en utilisant un emplacement de sorts disponible.

MAÎTRE TRANSMUTATEUR

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour consumer la réserve de magie de transmutation stockée dans votre pierre du transmutateur en une seule explosion d'énergie. En agissant ainsi, choisissez un des effets suivants. Votre pierre du transmutateur est détruite et ne peut pas être recréée tant que vous ne terminez pas un repos long.

Transformation Majeure. Vous pouvez transmuter un objet non-magique – pas plus grand qu'un cube de 1,50 mètre d'arêtes – en un autre objet non-magique de taille similaire et de masse égale ou inférieure. Vous devez passer 10 minutes à manipuler l'objet pour pouvoir le transformer.

Panacée. Vous mettez fin à toutes les maladies, malédictions, et poisons qui affectent une créature en contact avec la pierre du transmutateur. La créature regagne aussi tous ses points de vie.

Retour à la Vie. Vous lancez le sort *rappel à la vie* sur une créature que vous touchez au moyen de la pierre du transmutateur, sans avoir besoin d'utiliser un emplacement de sorts ou d'avoir le sort écrit dans votre livre de sorts.

Rajeunissement. Vous touchez avec la pierre du transmutateur une créature consentante, et l'âge apparent de cette créature est réduit de 3d10 années, jusqu'à un minimum de 13 ans d'âge. Cet effet n'augmente pas l'espérance de vie de la créature.

CHANELAME

[SCAG141]



Les Chantelames sont des elfes qui défendent courageusement leur peuple et leurs terres. Ce sont des magiciens elfes qui maîtrisent un style de combats à l'épée ancré dans une tradition de magie profane. En combat, un chantelame utilise une série de manœuvres complexes et élégantes pour repousser le mal, celles-ci lui permettant de canaliser sa magie à travers des attaques dévastatrices et une défense rusée.

RESTRICTION: RÉSERVÉ AUX ELFES

Seuls les elfes et demi-elfes peuvent choisir le Chantelame en tant que tradition arcanique. Dans le monde de Faerun, les elfes protègent étroitement les secrets des Chantelames.

Votre MD peut lever cette restriction pour mieux répondre à sa campagne. La restriction reflète l'histoire des Chantelames dans les Royaumes Oubliés, mais il pourrait ne pas s'appliquer à l'univers de votre MD ou à sa version des Royaumes.

LES STYLES DES CHANELAMES

Depuis sa création en tant qu'art martial et magique, le Chant des Lames a été lié à l'épée, plus particulièrement l'épée longue. Toutefois, l'étude par de nombreuses générations a donné lieu à l'apparition de divers styles de Chant des Lames basés sur l'arme de mêlée employée. Les techniques de ces styles sont transmises de maître à élèves dans de petites écoles, dont certaines ont un bâtiment dédié à cet apprentissage. Même les styles récents ont des centaines d'années, mais sont encore enseignés par leurs créateurs originaux en raison de la longue durée de vie des elfes. La plupart des écoles de Chant des Lames sont en Evermeet ou Everska. L'un d'eux est apparu à Myth Drannor, mais la destruction de la ville a dispersé les étudiants qui y ont survécu.

Les styles de Chant des Lames sont généralement classés en fonction du type d'arme utilisé, et chacun est associé à une catégorie d'animaux. Pour chaque style est associé une spécialisation nommée d'après un type d'animal spécifique, sur la base des types de sorts utilisés, des techniques du maître, et de l'arme particulière utilisée. Les Chantelames qui sont en apprentissage chez un maître obtiennent généralement un tatouage de l'animal correspondant leur style. Certains Chantelames apprennent plusieurs styles et portent de nombreux tatouages, habillés à même leur peau d'un avertissement sur leurs aptitudes mortelles.

Chat. Les styles qui emploient une épée appartiennent à cette famille. Le style du lion, le plus ancien, forme ses praticiens dans l'utilisation de l'épée longue et ne favorise aucun type particulier de sorts. Le style du léopard met l'accent sur l'épée courte et les sorts d'illusion et de furtivité. Le Tigre-Rouge, un style d'à peine trois siècles, dont les Chantelames utilisent leur cimenterre dans une danse défensive tourbillonnante depuis laquelle ils se lancent dans des sauts et des assauts rapides.

Oiseau. Les styles qui mettent l'accent sur l'utilisation d'une arme emmanchée, comme une hache ou un marteau, ont été regroupés dans les styles oiseaux, mais ils varient énormément. Ce sont relativement tous de nouveaux styles, ils utilisent des armes généralement peu favorisées par les elfes. Les Chantelames de style aigle utilisent de petites haches, et de nombreuses manœuvres se focalisant sur les moyens de lancer cette arme et d'en dégainer une nouvelle de manière fluide. Le style corbeau utilise une pioche, et les sorts qui lui sont associés accordent au chantelame plus d'agilité au combat.

Serpent. Les praticiens de ces styles utilisent un fléau, une chaîne ou un fouet. Le style vipère utilise un fouet, malgré son inélégance en tant qu'arme, et a presque une aussi longue histoire que le style du lion. Ses maîtres ponctuent leur Chant des Lames d'un rythme incroyablement rapide de claquement de fouet, qui permet de garder de nombreux ennemis à distance et permet de jeter des sorts cruels de poison et de maladie dans les espaces favorisés par ce style.

FORMÉ DANS LA GUERRE ET LE CHANT

Lorsque vous adoptez cette tradition au niveau 2, vous gagnez la maîtrise des armures légères, ainsi que la maîtrise d'un type d'arme de mêlée à une main de votre choix.

Vous acquérez également la maîtrise de la compétence Représentation si vous ne l'avez pas déjà.

CHANT DES LAMES

À partir du niveau 2, vous pouvez invoquer une magie elfique secrète appelée le Chant des lames, à condition que vous ne portiez pas d'armure intermédiaire ou lourde ou n'utilisiez pas de bouclier. Il vous fait bénéficier d'une vitesse, d'une agilité, et d'une concentration surnaturelle.

Vous pouvez utiliser une action bonus pour démarrer le Chant des lames, qui dure 1 minute. Il se termine plus tôt si vous êtes incapable d'agir, si vous équipez une armure intermédiaire ou lourde, ou un bouclier, ou si vous utilisez vos deux mains pour porter une attaque avec une arme. Vous pouvez également interrompre le Chant des lames à tout moment que vous choisissez (aucune action requise).

Pendant que votre Chant des lames est actif, vous gagnez les avantages suivants:

- Vous gagnez un bonus à votre CA égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum de +1).
- Votre vitesse de marche augmente de 3 m.
- Vous avez l'avantage sur les jets de Dextérité (Acrobatie).
- Vous gagnez un bonus à tout jet de sauvegarde de Constitution fait pour maintenir votre concentration sur un sort. Le bonus est égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum de +1).

Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois. Vous récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos court ou long.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 6, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une, à chaque fois que vous utilisez l'action d'Attaque à votre tour.

CHANT DE DÉFENSE

À partir du niveau 10, vous pouvez diriger votre magie pour absorber les dégâts pendant que votre Chant des lames est actif. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser un emplacement de sort et réduire les dommages encaissés d'un montant égal à cinq fois le niveau de l'emplacement de sort.

CHANT DE LA VICTOIRE

À partir du niveau 14, vous ajoutez votre modificateur d'Intelligence (minimum de +1) aux dégâts de vos attaques d'arme de mêlée lorsque votre Chant des lames est actif.

Traduit par Garruth

Moine



Ses paumes floues alors qu'elles dévient une pluie de flèches, une demi-elfe saute par-dessus la barricade et se jette au beau milieu des rangs d'hobgobelins massés de l'autre côté. Elle tournoie parmi eux, les frappant dans les côtes et les envoyant tituber, jusqu'à ce qu'elle soit la dernière debout.

Prenant une profonde inspiration, un humain recouvert de tatouages se met en position de combat. Alors que les premiers orques chargeant l'atteignent, il souffle, et un déferlement de flammes jaillit de sa bouche, submergeant ses ennemis.

Se déplaçant aussi silencieusement que la nuit, une halfeline toute vêtue de noir s'enfonce dans l'ombre d'une arcade et émerge d'une autre nappe d'ombre sur un balcon à un jet de pierre de distance. Elle glisse sa lame hors de son fourreau enveloppé de tissus et passe par la fenêtre de la chambre du prince tyrannique, tellement vulnérable dans les bras de Morphée.

Quelle que soit leur discipline, les moines sont unis dans leur aptitude à exploiter magiquement l'énergie qui parcourt leur corps. Qu'elle soit canalisée en une remarquable démonstration de prouesse martiale ou en une subtile augmentation de capacité défensive et de vitesse, cette énergie imprègne tout ce que fait le moine.

LA MAGIE DU KI

Les moines font des études approfondies sur une énergie magique que la plupart des traditions monastiques appellent le Ki. Cette énergie est un des aspects de la magie qui baigne le multivers, et plus particulièrement sa composante qui s'écoule au travers des êtres vivants. Les moines exploitent ce pouvoir qui est en eux pour créer des effets magiques et surpasser les capacités physiques de leur corps, certaines de leurs attaques spéciales pouvant entraver le flux du Ki de leur adversaire. En utilisant cette énergie, les moines canalisent une force et une vitesse inouïes dans leurs attaques à mains nues. Tandis qu'ils gagnent en expérience, leur entraînement martial et leur maîtrise du Ki leur confèrent plus de pouvoir sur leur corps et celui de leurs adversaires.

FORMATION & ASCÉTISME

De petits cloîtres fortifiés parsèment les paysages des mondes de D&D, médiocres refuges aux tumultes de la vie ordinaire et où le temps semble s'être arrêté. Les moines qui y vivent recherchent la perfection de l'être grâce à la contemplation et à un entraînement rigoureux. Nombreux sont ceux qui entrent au monastère en étant enfant, envoyés vivre là-bas lorsque leurs parents sont morts, lorsque la nourriture venait à manquer chez eux, ou en retour d'actes de générosité prodigues à leur famille par les moines.

Certains moines vivent entièrement à part des populations environnantes, séparés de tout ce qui pourrait freiner leurs progrès spirituels. D'autres ont fait vœux d'isolement, n'émergeant que pour servir d'espion ou d'assassin sur ordre de leur supérieur, d'un noble commanditaire, ou de toute autre puissance mortelle ou divine.

La majorité des moines ne fuient pas leurs voisins, effectuant des visites fréquentes dans les villes et villages alentours, et échangeant leurs services contre de la nourriture et d'autres biens. Étant des combattants polyvalents, les moines finissent souvent par protéger ces voisins des monstres et des tyrans.

Pour un moine, devenir un aventurier signifie laisser un style de vie structuré et communautaire pour devenir un moine errant. Cela peut être une transition difficile, et les moines ne

s'y engagent pas à la légère. Ceux qui quittent leur cloître prennent leur travail très au sérieux, abordant leurs aventures comme des tests personnels de leurs progrès physiques et spirituels. En règle générale, les moines se soucient peu des richesses matérielles et sont portés par le désir d'accomplir une plus grande mission que simplement abattre des monstres et piller leur trésor.

CRÉER UN MOINE

Lorsque vous créez un moine, pensez aux liens qui l'unissent au monastère où il a appris ses techniques et passé ses années de formation. Était-il un orphelin ou un enfant abandonné sur le parvis du monastère ? Ses parents l'avaient-ils promis au monastère en remerciement des bons soins dispensés par les moines ? Est-il entré dans une vie de réclusion pour cacher un crime qu'il a commis ? Ou a-t-il choisi cette vie monastique de lui-même ?

Déterminez également le pourquoi de son départ. Est-ce que le dirigeant du monastère l'a choisi pour une mission particulièrement importante en dehors du cloître ? Peut-être a-t-il été mis à la porte après avoir violé les règles de la communauté. Est-il parti avec angoisse, ou était-il heureux de s'en aller ? Y a-t-il quelque chose qu'il espère accomplir à l'extérieur du monastère ? Est-il désireux de retourner de chez lui ?

En conséquence de la vie ordonnée d'une communauté monastique et de la discipline requise pour maîtriser le Ki, les moines sont presque toujours d'alignement loyal.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez créer un moine rapidement en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, faites de la Dextérité votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Sagesse. Ensuite, choisissez le background d'[ermite](#).

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d8 par niveau de moine

PV au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : aucune

Armes : armes courantes, épée courte

Outils : un type d'outil d'artisan ou un instrument de musique de votre choix

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : Choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discréption, Histoire, Intuition et Religion

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) une épée courte ou (b) toutes armes courantes
- (a) un sac de "donjoneur" ou (b) un sac d'explorateur
- 10 flèchettes

MOINE

Niveau	Bonus	Art Martial	Points Ki	Mouvement sans Armure	Capacités
1	+2	1d4	—	—	Défense sans armure, Arts martiaux
2	+2	1d4	2	+ 3 m.	Ki, Mouvement sans Armure
3	+2	1d4	3	+ 3 m.	Tradition monastique, Parade de projectiles
4	+2	1d4	4	+ 3 m.	Amélioration de Caractéristique, Chute Ralente
5	+3	1d6	5	+ 3 m.	Attaque Supplémentaire, Frappe étourdisante
6	+3	1d6	6	+ 4,50 m.	Coups imprégnés de Ki, Bénéfice de la tradition monastique
7	+3	1d6	7	+ 4,50 m.	Esprit Calme, Esquive
8	+3	1d6	8	+ 4,50 m.	Amélioration de Caractéristique
9	+4	1d6	9	+ 4,50 m.	Amélioration Mouvement sans Armure
10	+4	1d6	10	+ 6 m.	Pureté Physique
11	+4	1d8	11	+ 6 m.	Bénéfice Tradition Monastique
12	+4	1d8	12	+ 6 m.	Amélioration de Caractéristique
13	+5	1d8	13	+ 6 m.	Langue du Soleil et de la Lune
14	+5	1d8	14	+ 7,50 m.	Âme de Diamant
15	+5	1d8	15	+ 7,50 m.	Éternelle Jeunesse
16	+5	1d8	16	+ 7,50 m.	Amélioration de Caractéristique
17	+6	1d10	17	+ 7,50 m.	Bénéfice Tradition Monastique
18	+6	1d10	18	+ 9 m.	Désertion de l'Âme
19	+6	1d10	19	+ 9 m.	Amélioration de Caractéristique
20	+6	1d10	20	+ 9 m.	Perfection de l'Être

DÉFENSE SANS ARMURE

À partir du niveau 1, lorsque vous ne portez pas d'armure et que vous ne brandissez pas un bouclier, votre CA est égale à $10 + \text{votre modificateur de Dextérité} + \text{votre modificateur de Sagesse}$.

ARTS MARTIAUX

Au niveau 1, votre pratique des arts martiaux vous donne la maîtrise des styles de combat utilisant les attaques à mains nues et les armes de moine, qui sont l'épée courte et toutes les armes de corps à corps courantes qui n'ont ni la propriété "à deux mains", ni la propriété "lourde".

Vous gagnez les avantages suivants lorsque vous êtes à mains nues ou ne maniez que des armes de moine et que vous ne portez pas d'armure ni de bouclier :

- Vous pouvez utiliser la Dextérité à la place de la Force aux jets d'attaque et de dégâts de vos attaques à mains nues et avec des armes de moine.
- Vous pouvez lancer un d4 à la place des dégâts normaux de votre attaque à mains nues ou de vos armes de moine. Ce dé change lorsque vous gagnez des niveaux de moine, comme l'indique la colonne Art Martial du tableau ci-dessus.
- Lorsque vous utilisez l'action Attaquer avec une attaque à mains nues ou une arme de moine au cours de votre tour, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues au prix d'une action bonus. Par exemple, si vous prenez l'action Attaque et attaquez avec un bâton, vous pouvez également effectuer une attaque à mains nues avec votre action bonus, à la condition que vous n'ayez pas déjà utilisé votre action bonus pour ce tour.

Certains monastères utilisent des versions spéciales des armes de moine. Par exemple, vous pourriez utiliser un gourdin dont les deux manches en bois sont reliés par une chaîne de fer (appelé nunchaku) ou bien une serpe possédant une lame plus courte et plus droite (appelé kama). Quel que soit le nom que vous utilisez pour votre arme de moine, vous pouvez utiliser les statistiques de jeu données à l'arme dans le [chapitre 5](#).

KI

À partir du niveau 2, votre entraînement vous permet d'exploiter cette mystérieuse énergie qu'est le Ki. Votre accès à cette énergie est représenté par un nombre de points Ki. Votre niveau de moine détermine le nombre de points ki que vous possédez, comme indiqué dans la colonne de Points Ki du tableau de moine.

Vous pouvez dépenser ces points pour déclencher diverses capacités Ki. Vous débutez en connaissant trois de ces capacités : Déluge de Coups, Défense Endurante et Marche du Vent. Vous apprendrez de nouvelles capacités Ki en gagnant des niveaux dans cette classe.

Lorsque vous dépensez un point Ki, il est indisponible jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long, à la fin desquels vous récupérez tous les points Ki utilisés. Vous devez passer au moins 30 minutes de votre repos à méditer pour pouvoir regagner vos points Ki.

Plusieurs de vos capacités ki nécessitent que votre cible effectue un jet de sauvegarde pour résister à leurs effets. Le DD du jet de sauvegarde est calculé ainsi :

$$\text{DD de sauvegarde du Ki} = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Sagesse}$$

DÉLUGE DE COUP

Immédiatement après avoir utilisé une action Attaquer au cours de votre tour, vous pouvez dépenser 1 point Ki pour effectuer deux attaques à mains nues via une action bonus.

DÉFENSE ENDURANTE

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'action Esquiver via une action bonus au cours de votre tour.

MARCHE DU VENT

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'action Se Désengager ou l'action Courir via une action bonus au cours de votre tour, de plus votre distance de saut est doublée pour le tour.

MOUVEMENT SANS ARMURE

À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier. Ce bonus augmente lorsque vous atteignez certains niveaux de moine, comme indiqué sur la table du moine.

Au niveau 9, vous gagnez la capacité de vous déplacer, durant votre tour, le long de parois verticales et à la surface des liquides sans que vous ne tombiez au cours de votre mouvement.

TRADITION MONASTIQUE

Au niveau 3, vous vous engagez dans une tradition monastique : la voie de la Paume, la voie de l'Ombre ou la voie des Quatre Éléments. Ces voies sont détaillées à la fin de la description de la classe. Votre tradition vous confère des capacités au niveau 3 ainsi qu'aux niveaux 6, 11 et 17.

PARADE DE PROJECTILES

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre réaction pour dévier ou attraper les projectiles lorsque vous êtes touché lors d'une attaque d'arme à distance. Lorsque vous choisissez d'utiliser la parade de projectiles, les dégâts que vous subissez de l'attaque sont réduits de $1d10 +$ votre modificateur de Dextérité + votre niveau de moine.

Si vous réduisez les dégâts à 0, vous pouvez attraper le projectile s'il est suffisamment petit pour tenir dans votre main libre. Si vous attrapez le projectile de cette façon, vous pouvez dépenser 1 point Ki pour effectuer une attaque à distance avec cette arme ou cette munition (**portée 6/18 mètres**) ; cette attaque fait partie de votre réaction. Vous effectuez cette attaque avec votre bonus de maîtrise, que vous maîtrisiez ou non l'arme en question, et le projectile compte comme arme de moine pour cette attaque.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

CHUTE RALENTIE

À partir du niveau 4, vous pouvez utiliser votre réaction lorsque vous tombez pour réduire les dégâts consécutifs à une chute d'un montant égal à cinq fois votre niveau de moine.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, vous pouvez réaliser deux attaques, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez une action d'Attaque durant votre tour.

FRAPPE ÉTOURDISSANTE

À partir du niveau 5, vous pouvez perturber le flux du Ki du corps de votre adversaire. Lorsque vous touchez une autre créature lors d'une attaque d'arme de corps à corps, vous pouvez dépenser 1 point Ki pour tenter d'effectuer une frappe étourdisante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

COUPS IMPRÉGNÉS DE KI

À partir du niveau 6, vos attaques à mains nues sont considérées comme des attaques magiques pour ce qui est de vaincre la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non-magiques.

ESQUIVE

Au niveau 7, votre agilité instinctive vous permet d'esquiver certains effets de zone, comme le souffle d'un dragon bleu ou le sort *boule de feu*. Lorsque vous êtes sujet à un effet qui vous autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié de ses dégâts initiaux, vous ne subissez aucun dégât si vous réussissez votre jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si vous l'échouez.

ESPRIT CALME

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un effet qui vous affecte et vous inflige la condition charmé ou effrayé.

PURETÉ PHYSIQUE

Au niveau 10, votre maîtrise du flux de Ki qui vous parcourt vous immunise aux maladies et aux poisons.

LANGUE DU SOLEIL & DE LA LUNE

À partir du niveau 13, vous apprenez à entrer en contact avec le Ki d'autres consciences, ce qui vous permet de comprendre toutes les langues parlées. De plus, toute créature qui peut comprendre un langage peut comprendre ce que vous dites.

ÂME DE DIAMANT

Dès le niveau 14, votre maîtrise du ki vous confère la maîtrise de tous les jets de sauvegarde.

De plus, lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde et l'échouez, vous pouvez dépenser 1 point ki pour le retenir ; vous devez prendre ce second résultat.

ÉTERNELLE JEUNESSE

Au niveau 15, votre Ki vous sustente, ce qui fait que vous ne souffrez plus des affres de la vieillesse, et vous ne pouvez plus être vieilli par magie. Vous pouvez cependant toujours mourir de vieillesse. Enfin, vous n'avez plus besoin de manger ni de boire.

DÉSERTION DE L'ÂME

À partir du niveau 18, vous pouvez utiliser votre action pour dépenser 4 points Ki et ainsi devenir invisible pendant 1 minute. Au cours de cette période, vous obtenez également la résistance à tous les dégâts, à l'exception des dégâts de force.

De plus, vous pouvez dépenser 8 points de Ki pour lancer le sort *projection astrale*, sans avoir besoin des composantes matérielles. De cette manière, vous ne pouvez pas prendre d'autres créatures avec vous.

PERFECTION DE L'ÊTRE

Au niveau 20, lorsque vous lancez l'initiative et n'avez plus de points de Ki disponibles, vous regagnez 4 points Ki.



VOIE DE LA PAUME

Les moines de la voie de la Paume sont les maîtres ultimes du combat d'arts martiaux, qu'il soit à mains nues ou non. Ils apprennent des techniques pour pousser et faire tomber leurs opposants, manipulent le ki pour soigner leurs blessures, et pratiquent une méditation avancée qui les protège de tout dommage.

TECHNIQUE DE LA PAUME

Dès que vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous pouvez manipuler le Ki de votre ennemi tout en utilisant le vôtre. À chaque fois que vous touchez une créature avec l'une des attaques offertes par Déluge de coups, vous pouvez affliger votre cible de l'un des effets suivants :

- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de tomber à terre.
- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous pouvez la repousser de 4,50 mètres.
- Elle ne peut utiliser de réaction jusqu'à la fin de votre prochain tour.

INTÉGRITE PHYSIQUE

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de vous soigner vous-même. Par une action, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à trois fois votre niveau de moine. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser de nouveau cette capacité.

SÉRÉNITÉ

À partir du niveau 11, vous pouvez entrer dans une méditation spéciale qui vous enveloppe dans une aura de paix. À la fin d'un repos long, vous gagnez l'effet du sort **sanctuaire** jusqu'au début de votre prochain repos long (le sort peut se terminer prématurément comme n'importe quel sort de sanctuaire). Le DD de sauvegarde pour ce sort est égal à 8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise.

VIBRATION DE LA PAUME

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de transmettre des vibrations létales au corps de quelqu'un. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 3 points Ki pour déclencher ces vibrations imperceptibles, qui restent en place un nombre de jour égal à votre niveau de moine. Les vibrations sont inoffensives tant que vous n'utilisez pas d'action pour les arrêter. Pour ce faire, vous et votre cible devez vous trouver dans le même plan d'existence. Lorsque vous utilisez cette action, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle l'échoue, elle tombe à 0 point de vie. Si elle réussit, elle subit 10d10 dégâts nécrotiques.

Vous ne pouvez affliger de cet effet qu'une seule créature à la fois. Vous pouvez choisir de mettre fin aux vibrations de manière inoffensive pour la cible, et ce sans dépenser d'action.

Traditions Monastiques

On retrouve trois principales traditions monastiques dans les différents monastères disséminés à travers le multivers. Mais la plupart de ces monastères n'en pratiquent qu'une seule, et seuls quelques-uns honorent les trois, instruisant chaque moine selon son aptitude et son intérêt. Toutefois ces trois traditions reposent sur les mêmes techniques de base, et ne divergent que lorsque l'étudiant commence à réellement développer ses capacités. C'est pourquoi un moine n'a besoin de choisir une tradition qu'après avoir atteint le niveau 3.

VOIE DES OMBRES

Les moines de la voie de l'Ombre suivent une tradition qui valorise la discrétion et les subterfuges. Ces moines peuvent être appelés des ninjas ou des danseurs fantômes, et ils servent en tant qu'espions ou assassins. Parfois, les membres d'un monastère ninja sont les membres d'une même famille, formant un clan soudé par la promesse de cacher et protéger les secrets de leur art et leurs missions. D'autres monastères ressemblent davantage à des guildes de voleurs, qui louent leurs services aux nobles, aux riches marchands, ou à n'importe qui capable de payer leurs honoraires. Peu regardant sur la méthode, les responsables de ces monastères comptent sur une obéissance aveugle de leurs élèves.

ARTS DES OMBRES

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez utiliser votre ki pour reproduire les effets de certains sorts. Par une action, vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer **Ténèbres**, **Vision dans le noir**, **Passage sans trace**, ou **Silence**, sans avoir besoin de fournir les composantes matérielles. De plus, vous gagnez le sort mineur **Illusion Mineure** si vous ne le connaissez pas déjà.

FOULÉE DE L'OMBRE

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de vous déplacer d'ombres en ombres. Lorsque vous êtes dans une **zone faiblement éclairée** ou dans l'obscurité, par une action bonus vous pouvez vous téléporter jusqu'à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et qui se trouve également dans une lumière faible ou dans l'obscurité. Vous avez ensuite l'avantage à la première attaque au corps à corps que vous effectuez avant la fin de votre tour.

VOILE D'OMBRES

Au niveau 11, vous avez appris à ne faire qu'un avec les ombres. Lorsque vous vous trouvez dans une **zone faiblement éclairée** ou dans l'obscurité, vous pouvez utiliser votre action pour devenir invisible. Vous restez invisible jusqu'à ce que vous effectuez une attaque, lanciez un sort, ou soyez dans une zone de lumière vive.

OPPORTUNISTE

Au niveau 17, vous pouvez exploiter l'inattention que vous porte une créature au moment où elle est frappée par une attaque. Lorsqu'une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous est touchée par une attaque effectuée par une autre créature que vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps contre cette créature.

VOIE DES QUATRE ÉLÉMENTS

Vous suivez une tradition monastique qui vous apprend à exploiter les éléments. Lorsque vous concentrez votre ki, vous pouvez entrer en connexion avec les forces créatrices et plier les quatre éléments à votre volonté, les maniant comme de véritables extensions de votre propre corps. Certains membres de cette tradition se consacrent à un seul élément, mais d'autres combinent les éléments ensemble.

De nombreux moines de cette tradition tatouent leur corps avec des représentations de leurs pouvoirs ki, dont les plus communes sont des dragons enroulés, mais aussi des phénix, des poissons, des plantes, des montagnes et des vagues auréolées d'écume.

DISCIPLE DES ÉLÉMENTS

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous apprenez des techniques magiques qui exploitent le pouvoir des quatre éléments. Une technique requiert que vous dépensez des points ki à chaque fois que vous l'utilisez.

Vous connaissez la technique **Lien élémentaire** et une autre technique de la section suivante. Vous apprenez une nouvelle technique élémentaire de votre choix aux niveaux 6, 11 et 17.

A chaque fois que vous apprenez une nouvelle technique élémentaire, vous pouvez également remplacer l'une de celles que vous avez déjà apprise par une technique différente.

Lancement de sorts élémentaires. Certaines techniques élémentaires vous permettent de lancer des sorts. Voir le **chapitre 10** pour les règles générales de lancer des sorts. Pour lancer l'un de ces sorts, vous utilisez son temps d'incantation ainsi que les autres règles qui s'appliquent à ce sort, mais vous n'avez pas besoin d'avoir les composantes matérielles qu'il nécessite en temps normal.

Lorsque vous atteignez le niveau 5 de moine, vous pouvez dépenser des points ki supplémentaires pour augmenter le niveau d'un sort de technique élémentaire que vous lancez, à condition que le sort puisse voir son effet amélioré lorsqu'il est lancé à un niveau supérieur, comme pour le sort **mains brûlantes**. Le niveau du sort augmente de 1 pour chaque point ki supplémentaire que vous dépensez. Par exemple, si vous êtes un moine de niveau 5 et utilisez le **Toucher des cendres ravageuses** pour lancer **mains brûlantes**, vous pouvez dépenser 3 points ki pour le lancer comme un sort de niveau 2 (le coût de base de la technique est de 2 points ki, auquel vous rajoutez 1 point ki pour passer le sort niveau 2).

Le nombre maximum de points ki que vous pouvez dépenser pour lancer un sort de cette façon (en comptant le coût initial en points ki ainsi que toute dépense de ki supplémentaire que vous effectuez pour augmenter le niveau du sort) est déterminé par votre niveau de moine, comme indiqué dans la table ci-dessous.

SORTS & POINTS KI

Niveaux de moine	Maximum de points ki pour un sort
5 — 8	3
9 — 12	4
13 — 16	5
17 — 20	6

TECHNIQUES ÉLÉMENTAIRES

Les techniques élémentaires sont présentées par ordre alphabétique (**En**). Si une technique requiert un niveau, vous devez avoir ce niveau dans la classe de moine pour apprendre cette technique.

Souffle de l'Hiver (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 6 points Ki pour lancer **cône de froid**.

Poigne du Vent du Nord (niveau 6 requis). Vous pouvez dépenser 3 points Ki pour lancer **immobilisation de personne**.

Lien élémentaire. Vous pouvez utiliser votre action pour contrôler brièvement les forces élémentaires à proximité, provoquant l'un des effets suivants de votre choix :

- Créez un effet sensoriel inoffensif et instantané en relation avec l'air, la terre, le feu ou l'eau, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, un jet de brume épars ou un léger frémissement de pierres.
- Allume ou éteint instantanément une bougie, une torche ou un petit feu de camp.
- Refroidit ou réchauffe jusqu'à 500 g de matière non-vivante pour 1 heure.
- Modèle le feu, la terre, l'eau ou la brume (pour un volume maximal équivalent à un cube de 30 cm d'arêtes) pour lui donner une forme grossière de votre choix pendant 1 minute.

Défense de la Montagne Éternelle (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 5 points Ki pour lancer sur vous-même le sort **peau de pierre**.

Crocs du Serpent de Feu. Lorsque vous utilisez l'action Attaquer durant votre tour, vous pouvez dépenser 1 point Ki pour créer des vrilles de flammes qui prolongent vos poings et vos pieds. Votre allonge avec vos attaques à mains nues augmente de 3 mètres pour cette action, ainsi que pour le reste du tour. Si vous touchez lors d'une telle attaque, vous infligez des dégâts de feu à la place de dégâts contondants, et si vous dépensez 1 point ki lorsque votre attaque touche, elle inflige également 1d10 dégâts de feu supplémentaires.

Poing des Quatre Tonnerres. Vous pouvez dépenser 2 points Ki pour lancer le sort **onde de choc**.

Poing de l'Air. Vous pouvez créer un souffle d'air compact qui frappe tel un gigantesque poing. Par une action, vous pouvez dépenser 2 points ki et choisir une créature dans les 9 mètres autour de vous. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Si elle l'échoue, la créature subit 3d10 dégâts contondants, ainsi que 1d10 dégâts contondants pour chaque point ki supplémentaire que vous dépensez, et vous pouvez repousser la créature sur 6 mètres et la jeter à terre. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts, et n'est ni repoussée ni mise à terre.

Flammes du Phénix (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points Ki pour lancer le sort **boule de feu**.

Gong du Sommet (niveau 6 requis). Vous pouvez dépenser 3 points Ki pour lancer le sort **fracassemment**.

Posture de la Brume (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points Ki pour lancer sur vous-même le sort **état gazeux**.

Chevauchée du Vent (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points Ki pour lancer le sort **vol**, en vous ciblant.

Rivière de Flammes Dévorantes (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 5 points Ki pour lancer le sort **mur de feu**.

Assaut des Esprits du Vent. Vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer le sort **bourrasque**.

Façonnage du Cours de la Rivière. Par une action, vous pouvez dépenser 1 point Ki pour choisir une zone de glace ou d'eau, large de 9 mètres de côté maximum, se trouvant à 36 mètres de vous. Vous pouvez changer l'eau dans la zone en glace, et vice versa, et vous pouvez remodeler la glace dans la zone de la façon dont vous le souhaitez. Vous pouvez augmenter ou réduire le niveau d'élévation de la glace, créer ou remplir une tranchée, ériger ou abattre un mur, ou créer un pilier. L'ampleur de tous ces changements ne peut pas dépasser la moitié de la plus grande dimension de la zone ciblée. Par exemple, si vous ciblez une surface carrée de 9 mètres de côté, vous pouvez créer un pilier allant jusqu'à 4,50 mètres de haut, augmenter ou réduire le niveau d'élévation de ce Carré de 4,50 mètres, creuser une tranchée profonde de 4,50 mètres, etc. Vous ne pouvez pas modeler la glace de sorte à créer un piège ou à bloquer une créature dans la zone.

Toucher des Cendres Ravageuses. Vous pouvez dépenser 2 points Ki pour lancer le sort **main brûlante**.

Fouet d'Eau. Vous pouvez dépenser 2 points Ki par une action pour créer un fouet d'eau qui pousse et tire une créature pour la déséquilibrer. Une créature que vous pouvez voir, située à 9 mètres ou moins de vous, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 3d10 dégâts contondants, plus 1d10 dégâts contondants supplémentaires pour chaque point Ki supplémentaire que vous dépensez, et vous pouvez soit la faire tomber à terre, soit la tirer de 7,50 mètres vers vous. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts, et vous ne la tirez ni ne la faites tomber par terre.

Vague de Terre Continue (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 6 points Ki pour lancer le sort **mur de pierre**.

ORDRES MONASTIQUES

Les mondes de D&D regroupent une multitude de monastères et de traditions monastiques. Dans des terres au parfum de culture asiatique, comme Shou Lung dans l'est lointain des Royaumes Oubliés, ces monastères sont associés à des traditions philosophiques et à la pratique des arts martiaux. L'école de la Main de Fer, l'école des Cinq Étoiles, l'école du Poing du Nord, et l'école de l'Étoile du Sud de Shou Lung enseignent différentes approches des disciplines physiques, mentales et spirituelles du moine. Nombre de ces monastères se sont propagés jusqu'aux territoires de l'ouest de Faerûn, en particulier aux endroits avec de grandes communautés d'immigrés shou, comme le Thesk et Port-ponant.

D'autres traditions monastiques sont associées à des divinités qui enseignent les valeurs de l'excellence physique et de la discipline mentale. Dans les Royaumes Oubliés, l'ordre de la Lune Noire est composé de moines vénérant Shar (déesse de l'égarement), qui entretiennent des communautés secrètes au creux de collines perdues, dans d'étroites ruelles et dans des refuges souterrains. Les monastères d'Illmater (dieu de l'endurance) tirent leur nom de fleurs, et leurs ordres cherissent le nom des héros de leur foi ; les Disciples de saint Sollars le Double-Martyre résident au monastère de la Rose Jaune près de la Damarie. Les monastères d'Eberron combinent l'étude des arts martiaux avec une vie d'érudition. La plupart sont consacrés aux divinités de l'Ost Souverain. Dans le monde de Dragonlance, la plupart des moines sont dévoués à Majere, dieu de la méditation et de la pensée. Dans Greyhawk, de nombreux monastères sont dédiés à Xan Yae, la déesse du crépuscule et de la supériorité de l'esprit sur la matière, ou à Zuoken, dieu de la maîtrise mentale et physique.

Les moines mauvais de la Confrérie Ecarlate dans le monde de Greyhawk tirent leur zèle fanatique pas de la dévotion à un Dieu, mais du dévouement aux principes de leur nation et de leur race - la croyance que la frange d'humain de Suel sont destinés à régner sur le monde.

Traditions Monastiques



[SCAG130]

Les moines dans les Royaumes Oubliés ont les options de Traditions Monastiques suivantes, en plus de celles dans le *Manuel du Joueur*.

VOIE DE LA LONGUE MORT

Les moines de la Voie de la Longue Mort sont obsédés par le sens et la mécanique de la mortalité. Ils capturent des créatures et préparent des expériences élaborées afin de capturer, d'enregistrer et de comprendre les moments de leur décès. Ils utilisent ensuite ces connaissances pour guider leur compréhension des arts martiaux, ce qui donne un style de combat mortel.

CARESSE DE LA MORT

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, votre étude de la mort vous permet d'extraire la vitalité d'une autre créature tandis qu'elle se rapproche de son décès. Lorsque vous réduisez une créature à moins de 1,5 mètre de vous à 0 point de vie, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de moine (minimum de 1 point de vie temporaire).

HEURE DE LA MOISSON

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de déstabiliser ou d'effrayer ceux qui vous entourent en tant qu'action, car votre âme a été touché par l'ombre de la mort. Lorsque vous utilisez cette action, chaque créature dans vos 9 mètres qui peut vous voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être effrayée par vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

MAÎTRISE DE LA MORT

À partir du niveau 11, vous utilisez votre familiarité avec la mort pour échapper à son emprise. Lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie, vous pouvez dépenser 1 point Ki (pas d'action nécessaire) afin d'obtenir 1 point de vie à la place.

CARESSE DE LA LONGUE MORT

À partir de niveau 17, votre contact peut canaliser en une créature l'énergie de la mort. En tant qu'action, vous touchez une créature à moins de 1,5 mètre de vous, et vous dépensez 1 à 10 points Ki. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution, et elle subit 2d10 dégâts nécrotiques par point de Ki dépensé en cas d'échec, la moitié en cas de succès.

VOIE DE L'ÂME SOLAIRE

Les moines de la Voie de l'Âme Solaire apprennent à canaliser leur énergie vitale dans des éclairs brûlants de lumière. Ils enseignent que la méditation peut débloquer la capacité à libérer la lumière indomptable contenue par l'âme de tous les êtres vivants.

ÉCLAIR SOLAIRE RADIEUX

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous pouvez lancer des éclairs brûlante de magie éclatante.

Vous gagnez une attaque de sort à distance que vous pouvez utiliser avec l'action Attaque. L'attaque a une portée de 9 mètres. Vous en avez la maîtrise, et vous ajoutez votre modificateur de Dextérité aux jets attaque et de dégâts. Ses dégâts sont radiant, et son dé de dégâts est un d4. Ce dé change lorsque vous gagnez des niveaux de moine, comme indiqué dans la colonne Arts Martiaux de la table du Moine.

Lorsque vous utilisez l'action Attaque à votre tour pour utiliser cette attaque spéciale, vous pouvez dépenser 1 point Ki pour faire deux attaques supplémentaires avec elle en tant qu'action bonus.

COUP CIRCULAIRE BRÛLANT

Au niveau 6, vous gagnez la possibilité de canaliser votre Ki en ondes d'énergie brûlante. Immédiatement après que vous ayez utilisé l'action Attaque à votre tour, vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer le sort de niveau 1 **mains brûlantes** en tant qu'action bonus.

Vous pouvez dépenser des points Ki supplémentaires pour jeter **mains brûlantes** comme un sort de niveau supérieur. Chaque point Ki supplémentaire que vous dépensez augmente le niveau du sort de 1. Le nombre maximum de points Ki (2 plus tout point supplémentaire) que vous pouvez dépenser est égal à la moitié de votre niveau de moine (arrondir à l'inférieur).

AUBE BRÛLANTE

Au niveau 11, vous gagnez la capacité de créer une orbe de lumière qui éclate dans une explosion dévastatrice. En tant qu'action, vous créez une orbe et le lancez à un point que vous choisissez dans les 45 mètres, où elle éclate dans une sphère de lumière brûlante pendant un instant bref mais mortel.

Chaque créature prise dans la sphère de 6 mètre de rayon doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 2d6 de dégâts radiants. Une créature ne doit pas faire de jet de sauvegarde derrière une couverture totale qui est opaque.

Vous pouvez augmenter les dégâts de la sphère en dépensant des points Ki. Chaque point que vous dépensez, jusqu'à un maximum de 3, augmente les dégâts de 2d6.

BOUCLIER SOLAIRE

Au niveau 17, vous vous drappez d'une aura lumineuse. Vous émettez une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible dans 9 mètres supplémentaires. Vous pouvez éteindre ou rétablir l'aura par une action bonus.

Si une créature vous frappe avec une attaque de mêlée tandis que cette lumière brille, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui infliger des dégâts radiant. Les dégâts radiants sont égaux 5 + votre modificateur de Sagesse.

Paladin



Vêtue d'une armure étincelante sous le soleil malgré la poussière et la crasse accumulées durant ce long voyage, une humaine pose à terre son épée et son bouclier, puis, sur le corps d'un homme mortellement blessé, elle appose ses mains. Un rayonnement divin s'en échappe alors, refermant les blessures de l'homme qui ouvre alors les yeux, stupéfait.

Accroupis derrière un affleurement rocheux, son manteau noir le rendant quasi invisible dans la nuit, un nain observe une troupe d'orques fêtant sa dernière victoire. En silence il rode dans leur camp et chuchote un serment : deux orques tombent raide morts avant même d'avoir pu entrevoir sa présence.

Sa chevelure couleur argent brillant dans le puits de lumière qui ne semble illuminer que lui, un elfe rit, exultant. Sa lance, comme ses yeux, envoie des éclairs alors qu'il virevolte encore et encore autours d'un géant difforme, jusqu'à ce que sa lumière triomphe de cette hideuse obscurité.

Quelles que soient leurs origines et leurs missions, les paladins sont unis par leur serment de s'opposer aux forces du mal. Qu'il fut prononcé au pied de l'autel d'un dieu en présence d'un prêtre, dans une clairière sacrée devant des esprits de la nature et des êtres-fées, ou bien lors d'un moment de désespoir et de colère avec la mort comme seul témoin, le serment d'un paladin est un lien très puissant. Il est la source d'un pouvoir qui transforme un guerrier dévoué en un champion béni.

LA CAUSE DE LA VERTU

Un paladin jure de faire respecter la justice et la vertu, de soutenir la cause de la vertu et des choses bénéfiques du monde face aux ténèbres qui progressent, et de chasser les forces du mal quel que soit l'endroit où elles se terrent. Chaque paladin se concentre sur un aspect différent de la cause de la vertu mais tous sont liés par des serments qui leur octroient la puissance requise pour mener à bien leur mission sacrée. Bien que de nombreux paladins soient dévoués aux dieux du bien, la puissance du paladin provient autant de son dévouement en la justice qu'envers un dieu.

Les paladins s'entraînent de nombreuses années afin d'acquérir des compétences au combat, de maîtriser une large gamme d'armes et d'armures. Cependant, leurs compétences martiales sont secondaires par rapport aux pouvoirs magiques qu'ils manipulent. Le pouvoir de soigner les malades et les blessés, détruire les êtres malfaisants et les morts-vivants, protéger les innocents et tous ceux les rejoignant dans leur lutte pour la justice.

AU-DELÀ D'UNE VIE BANALE

Par définition, la vie d'un paladin est une vie aventureuse. A moins qu'une blessure tardant à guérir l'empêche de partir à l'aventure, chaque paladin est en première ligne dans le combat cosmique contre le mal. Les guerriers sont très rares à composer les rangs des milices et des armées du monde, mais encore moins d'individus peuvent prétendre avoir répondu à l'appel véritable du paladin. Lorsqu'ils reçoivent cet appel, ces combattants se détournent de leurs occupations précédentes et prennent les armes afin de combattre le mal. Parfois leur serment les amène à la tête d'une unité de chevaliers d'élite pour le compte d'un royaume, mais leur loyauté va d'abord à la cause de la vertu plus qu'aux rois et aux nations.

Les paladins qui partent à l'aventure le font toujours avec sérieux. L'exploration d'anciennes ruines ou d'une crypte poussiéreuse peut être une quête dont l'objectif va bien au-delà de trouver un trésor. Le mal rode dans les donjons et les

forêts primitives, et même la plus petite des victoires contre lui peut empêcher la balance cosmique de basculer dans l'oubli.

CRÉER UN PALADIN

L'aspect le plus important d'un paladin est la nature sacrée de sa quête. Bien que les caractéristiques du serment n'apparaissent qu'au troisième niveau de la classe, anticipiez ce choix en lisant la description de ces serments : êtes-vous un serviteur dévoué au bien, loyal aux dieux de la justice et de l'honneur, un chevalier saint dans son armure étincelante parti à l'aventure pour détruire le mal ? Êtes-vous un valeureux champion de la Lumière, qui chérit le beau face à l'ombre, un chevalier dont le serment provient d'une tradition encore plus ancienne que les dieux ? Ou bien êtes-vous un solidaire aigri, qui a juré de se venger de ceux qui ont répandu le mal, un ange de la mort envoyé par les dieux ou seulement animé d'un besoin de revanche ?

Comment avez-vous vécu l'appel à devenir un paladin ? Avez-vous perçu le chuchotement d'un ange ou d'un dieu invisible alors que vous étiez en train de prier ? Est-ce qu'un autre paladin a détecté en vous un grand potentiel et a fait de vous un écuyer ? Ou bien un terrible événement – la destruction de votre maison par exemple - vous a-t-il fait entreprendre votre quête ? Peut-être êtes-vous tombé par hasard sur un bosquet sacré ou une enclave elfique cachée et vous avez alors décidé vous-même qu'il fallait protéger ce havre de paix et de beauté. Ou bien dès vos premiers souvenirs, vous avez su que vous répondriez à l'appel du paladinat, un peu comme si vous aviez été envoyé sur le monde avec cet objectif imprégné dans l'âme.

En tant que rempart faces aux forces du mal, les paladins sont rarement d'alignement mauvais. Considérez quelle couleur votre alignement donne à votre quête sacrée et comment vous vous comportez face aux dieux et aux mortels. Votre serment et votre alignement peuvent être en harmonie mais votre serment peut aussi représenter un niveau d'exigence que vous n'avez pas encore atteint.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un paladin en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Force devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par le Charisme. Ensuite, choisissez le background de noble.

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d10 par niveau de paladin

PV au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Athlétisme, Intuition, Intimidation, Médecine, Persuasion et Religion

PALADIN

Niveau	Bonus	Capacité	Emplacements de sorts				
			1	2	3	4	5
1	+2	Sens divins, Imposition des mains	—	—	—	—	—
2	+2	Style de combat, Lancer des sorts, Châtiment divin	2	—	—	—	—
3	+2	Santé divine, Serment sacré	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de protection	4	2	—	—	—
7	+3	Bénéfice du serment sacré	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	3	—	—	—
9	+4	—	4	3	2	—	—
10	+4	Aura de courage	4	3	2	—	—
11	+4	Châtiment divin amélioré	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	3	3	1	—
14	+5	Toucher purificateur	4	3	3	1	—
15	+5	Bénéfice du serment sacré	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	3	3	3	1
18	+6	Aura améliorée	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	3	3	3	2
20	+6	Bénéfice du serment sacré	4	3	3	3	2

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
- cinq javelines ou (b) n'importe quelle arme courante de corps à corps
- un sac de religieux ou (b) un sac d'explorateur
- une cotte de mailles et un symbole sacré

SENS DIVINS

Une forte présence maléfique éveille vos sens, comme une odeur nocive, et un bien puissant fait résonner dans vos oreilles une musique céleste. Par une action, vous pouvez éveiller votre conscience pour détecter de telles forces. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous connaissez l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de vous, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Vous connaissez le type (céleste, fiélon ou mort-vivant) et le nombre de tous les êtres dont vous sentez la présence, mais pas leur identité (le vampire comte von Strahd Zarovich, par exemple). Dans ce même rayon, vous détectez également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré où profané, comme avec le sort *sanctification*.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à $1 + \text{votre modificateur de Charisme}$. Lorsque vous terminez un long repos, vous récupérez toutes les utilisations dépensées.

IMPOSITION DES MAINS

Votre toucher bénit peut guérir les blessures. Vous possédez une réserve de points de vie à soigner qui se récupère après chaque long repos. Avec cette réserve, vous pouvez restaurer un nombre total de points de vie égal à votre niveau de paladin multiplié par 5.

Au prix d'une action, vous pouvez toucher une créature et puiser dans votre réserve pour soigner autant de points de vie que vous le désirez, sans dépasser le nombre de points dans votre réserve bien entendu.

Vous pouvez également dépenser 5 points de vie de votre réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte. Vous pouvez soigner plusieurs maladies et neutraliser plusieurs poisons avec une seule imposition des

mains en dépensant les points de vie séparément pour chacun d'entre eux.

L'imposition des mains n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

STYLE DE COMBAT

Au niveau 2, vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

DÉFENSE

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

DUEL

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

ARMES À DEUX MAINS

Lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou versatile pour octroyer cet avantage.

PROTECTION

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous-même et qui se trouve à 1,50 m. ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Vous devez pour cela porter un bouclier.

LANCER DE SORTS

Au niveau 2, vous avez appris à tirer parti de la magie divine à travers la méditation et la prière pour lancer des sorts comme un clerc le ferait. Voir le chap.10 pour les règles générales de lanceur de sorts et le chap.11 pour la liste de sorts de paladin.

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

La table du paladin montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un long repos.

Vous devez préparer la liste des sorts de paladin qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de paladin égal à votre modificateur de Charisme + votre demi-niveau de paladin, arrondi à l'inférieur (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts.

Par exemple, si vous êtes un paladin de niveau 5, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec un Charisme de 14, votre liste de sorts préparés peut inclure quatre sorts parmi le niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un long repos. Préparer une nouvelle liste de sorts de paladin nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

CAPACITÉ DE LANCER DES SORTS

Le Charisme est votre caractéristique pour lancer vos sorts de paladin. La puissance de vos sorts vient de votre force de conviction. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de paladin que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

FOCALISEUR MAGIQUE

Vous pouvez utiliser un symbole sacré (cf. chap.5) comme focaliseur magique pour vos sorts de paladin.

CHÂTIMENT DIVIN

À partir du niveau 2, quand vous touchez une créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez utiliser *n'importe quel emplacement* (paladin ou autres) de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dommages supplémentaires de type radiant. Les dommages supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1 (jusqu'à 5d8). Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dommages augmentent de 1d8.

SANTÉ DIVINE

À partir du niveau 3, la magie divine qui coule en vous et vous immunise contre les maladies.

SERMENT SACRÉ

Au niveau 3, vous prêtez un serment qui vous lie en tant que paladin pour l'éternité. Jusque là, vous étiez dans une phase préparatoire, engagé dans la voie, mais sans avoir encore prêté serment. Maintenant, vous devez choisir entre le serment de Dévotion, le serment des Anciens ou le serment de Vengeance, qui sont tous détaillés à la fin de la description de la classe. Votre choix vous accorde des capacités au niveau 3, puis aux niveaux 7, 15 et 20. Ces capacités comprennent des Sorts de Serment et de Canal Divin

CANAL DIVIN

Votre serment vous permet de canaliser de l'énergie divine qui alimente des effets magiques. Chaque Canal Divin proposé par votre serment en détaille les options d'utilisation.

Quand vous utilisez votre Canal Divin, vous choisissez quelle option vous allez utiliser. Un repos court ou long est nécessaire pour pouvoir utiliser un Canal Divin de nouveau.

Certains effets du Canal Divin nécessitent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez ce type d'effet, le DD est égal au DD pour résister à vos sorts.

SORT DE SERMENT

Chaque serment est associé à une liste de sorts qui lui est propre. Vous accéderez à ces sorts au niveau spécifié dans la description du serment. Une fois que vous avez accès à un sort de Serment, celui-ci sera toujours considéré comme préparé mais ne compte pas dans le nombre de sorts que vous préparez chaque jour.

Si vous gagnez un sort de serment qui n'est pas dans la liste des sorts de paladin, ce sort sera tout de même considéré comme un sort de paladin pour vous.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, vous pouvez réaliser deux attaques, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez une action d'attaque durant votre tour.

AURA DE PROTECTION

À partir du niveau 6, si vous ou une créature alliée à 3 mètres ou moins doivent effectuer un jet de sauvegarde, vous pouvez donner à la créature un bonus égal à votre modificateur de Charisme (minimum +1). Vous devez être conscient d'accorder ce bonus

Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

AURA DE COURAGE

À partir du niveau 10, vous et toutes créatures amicales à 3 mètres ou moins ne peuvent être effrayés tant que vous êtes conscient.

Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

CHÂTIMENT DIVIN SUPÉRIEUR

Au niveau 11, vous êtes tellement imprégné de vertus que toutes vos armes de corps à corps portent la puissance divine en elles. Lorsque vous réussissez une attaque avec une arme de corps à corps, la créature cible prend 1d8 de dommages supplémentaires de type radiant. Cette capacité se cumule avec le Châtiment divin.

TOUCHER PURIFICATEUR

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un sort sur vous ou une créature consentante que vous touchez.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1) entre deux repos long.

ROMPRE VOTRE SERMENT

Un paladin tente de maintenir les plus hautes normes de conduite, mais même le plus vertueux des paladins n'est pas infaillible. Parfois la voie du droit s'avère être trop exigeante, parfois une situation exige le moindre de deux maux, et parfois la chaleur de l'émotion fait transgresser à un paladin son serment.

Un paladin qui a rompu un vœu cherche en général l'absolution d'un clerc qui partage sa foi ou d'un autre paladin du même ordre. Le paladin pourrait passer une veillée toute la nuit en prières en signe de pénitence, ou entreprendre un acte rapide ou similaire d'abnégation. Après un rite de confession ou de pardon, le paladin repart comme lavé.

Si un paladin a volontairement violé son serment et ne montre aucun signe de repentance, les conséquences peuvent être plus graves. À la discrétion du MD, un paladin impénitent pourrait être forcé d'abandonner cette classe et d'en adopter une autre, ou peut-être de prendre l'option de paladin **Oathbreaker** présentée dans le *Guide du Maître*. [voir l'archétype Parjuré]



Serments sacrés

Devenir un paladin consiste à faire des vœux qui lient le paladin à la cause de la justice, un chemin actif de la lutte contre la vilenie. Le serment final, lorsqu'il atteint le niveau 3, est le point culminant de sa longue formation. Certains personnages de cette classe ne se considèrent pas de vrais paladins jusqu'à ce qu'ils aient atteint le niveau 3 et prêté ce serment. Pour d'autres, la prestation du serment est une formalité, un cachet officiel sur ce qui a toujours été un état de fait dans le cœur du paladin

SERMENT DE DÉVOTION

Le Serment de Dévotion lie un paladin aux idéaux les plus élevés de la justice, de la vertu, et de l'ordre. Les cavaliers parfois appelés, chevaliers blancs, ou les guerriers saints, ces paladins rencontrent l'idéal du chevalier dans l'armure brillante, agissant avec l'honneur à la poursuite de la justice et du bien le plus grand. Ils se tiennent sur les niveaux les plus élevés de la conduite, et certains, pour le meilleur ou pour le pire, tiennent le reste du monde sur les mêmes normes. Beaucoup qui jurent ce serment sont consacrés aux dieux de la loi et du bien et emploient les principes d'un leur dieu comme mesure de leur dévotion. Ils tiennent les anges — les employés parfaits du bien — en tant que leurs idéaux, et incorporent des images d'ailes angéliques à leurs casques ou leurs bracelets.

PRINCIPES DE DÉVOTIONS

Bien que les mots exacts et les restrictions imposées par le serment de la dévotion varient, les paladins de ce serment partagent ces préceptes.

Honnêteté. Ne ment pas et ne triche pas. Que ta parole soit ta promesse.

Courage. N'aies jamais peur d'agir, même si la prudence est sage.

Compassion. Aide les autres, protège les faibles et punit ceux qui les menacent. Fais preuve de miséricorde envers tes ennemis, tempérée avec sagesse.

Honneur. Traite les autres avec équité et fais de tes actes honorables un exemple pour eux. Fais le bien autant que possible, sans causer de préjudice.

Devoir. Soit responsable de tes actes et de leurs conséquences ; protège ceux qui te sont confiés et obéis à ceux qui ont une autorité sur toi.

SORTS DE DÉVOTION

Vous gagnez les sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

SORTS DU SERMENT DE DÉVOTION

Niveau	sorts
3	<i>Protection contre le Bien et le Mal, Sanctuaire</i>
5	<i>Restauration partielle, Zone de vérité</i>
9	<i>Signal d'espérance, Dissipation de la magie</i>
13	<i>Liberté de mouvement, Gardien de la foi</i>
17	<i>Communion, Colonne de feu</i>

CANAL DIVIN

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canal Divin.

Arme Sacrée. Au prix d'une action, vous pouvez imprégner l'arme que vous tenez avec d'énergie positive, utilisant votre Canal Divin. Durant 1 minute, vous ajoutez votre modificateur de Charisme à vos jets d'attaques faits avec cette arme (minimum +1) et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort.

Vous pouvez arrêter cet effet à votre tour de jeu dans le cadre d'une autre action. Si vous ne tenez plus ou ne portez plus cette arme, ou si vous êtes inconscient, l'effet prend fin.

Renvoi des impies. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant votre Canal Divin. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de vous qui peuvent vous entendre ou vous voir, doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à moins de 9 mètres de vous. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Courir ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser son action d'Esquive.

AURA DE DÉVOTION

À partir du niveau 7, vous et toutes créatures amicales à 3 mètres ou moins de vous ne peuvent être charmées tant que vous êtes conscient.

Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

PURETÉ DE L'ESPRIT

À partir du niveau 15, vous êtes en permanence sous l'effet d'un sort de *Protection contre le Bien et le Mal*.

HALO SACRÉ

Au niveau 20, au prix d'une action, vous pouvez diffuser une lumière brillante semblable à celle du soleil. Pendant 1 minute, une lumière vive s'échappe de vous sur un rayon de 9 mètres, et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.

Quand une créature ennemie commence son tour dans la zone de lumière vive, elle subit 10 points de dégâts de type radiant.

De plus, pendant cette durée, vous avez l'avantage à vos jets de sauvegarde contre les sorts que les fiélons ou les morts-vivants jettent.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

SERMENT DES ANCIENS

Le Serment des Anciens est aussi vieux que la race des elfes et des rituels druitiques. Parfois appelés chevaliers fées, chevaliers verts, ou chevaliers cornus, ces paladins qui jurent ce serment jettent leurs sorts avec le côté de la lumière dans la lutte cosmique contre l'obscurité parce qu'ils aiment les choses belles et vivifiantes du monde, non nécessairement parce qu'ils croient en principes d'honneur, de courage et de justice. Ils ornent leurs armures et habits avec les images de végétaux, des cornes, ou des fleurs - pour refléter leurs engagements à la préservation de la vie et la lumière dans le monde.

PRINCIPES DES ANCIENS

Les préceptes du serment des anciens ont été préservés pendant des siècles innombrables. Ce serment met l'accent sur les principes du bien au-dessus des questions de droit ou de chaos. Ses quatre principes centraux sont simples.

Allume la lumière. Par tes actes de miséricorde, de bonté et de pardon, allume une lumière d'espoir dans le monde qui repoussera le désespoir.

Protège la lumière. Là où il y a le bien, de la beauté, de l'amour et du rire dans le monde, lève toi contre la perversité

qui veut l'emporter. Là où la vie fleurit, lève toi contre les forces qui veulent la rendre stérile.

Préserve ta propre lumière. Jouis des chansons et des rires, de la beauté et de l'art. Si tu permets que la lumière meurt dans ton propre cœur, tu ne pourras pas la sauver dans le monde.

Soit la lumière. Sois un phare glorieux pour tous ceux qui vivent dans le désespoir. Que la lumière de ta joie et de ton courage brille dans tous tes actes.

SORTS DES ANCIENS

Vous gagnez les sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

SORTS DU SERMENT DES ANCIENS

Niveau	sorts
3	<i>Frappe agrippante, Compréhension animale</i>
5	<i>Rayon de lune, Foulée brumeuse</i>
9	<i>Croissance végétale, Protection contre une énergie</i>
13	<i>Tempête de grêle, Peau de pierre</i>
17	<i>Communion avec la nature, Voyage par les arbres</i>

CANAL DIVIN

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canal Divin.

La colère de la nature. Vous pouvez utiliser votre Canal Divin pour invoquer les forces primaires afin de piéger un ennemi. Au prix d'une action, vous faites surgir des vignes spectrales qui entravent une créature à 3 mètres ou moins de vous et que vous pouvez voir. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité (son choix) ou être Entravée. Bien que retenue par les vignes, la créature répète son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle se libère et les vignes disparaissent.

Renvoi d'infidèles. Vous pouvez utiliser votre canalisation divine pour prononcer des mots anciens qui sont douloureux d'entendre pour les créatures féériques et les fiélons. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré et chaque fée ou fiélon à 9 mètres ou moins qui peut vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à moins de 9 mètres de vous. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Courir ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser son action d'Esquive.

Si la vraie forme de la créature est cachée par une illusion, un changement de forme, ou un autre effet, cette forme se révèle alors qu'elle est renvoyée.

AURA DE GARDE

À partir du niveau 7, la magie ancienne est si lourdement sur vous qu'elle forme une protection. Vous et vos alliés dans un rayon de 3 mètres autour de vous gagnez la résistance aux dommages causés par les sorts.

Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

SENTINELLE IMMORTELLE

À partir du niveau 15, lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie et que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez choisir de passer à 1 point de vie. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

De plus, vous ne souffrez d'aucun inconvénient dû à la vieillesse, et ne pouvez pas vieillir magiquement.

ANCIEN CHAMPION

Au niveau 20, vous pouvez prendre la forme d'une ancienne force de la nature, revêtant l'aspect que vous souhaitez. Par exemple, votre peau peut devenir verte ou prendre une texture semblable à l'écorce, vos cheveux pourrait devenir feuillu ou semblable à de la mousse, ou vous pourriez avoir des bois qui poussent ou une crinière de lion.

Au prix d'une action, vous subissez une transformation. Pendant 1 minute, vous obtenez les avantages suivants :

- Au début de chacun de vos tours, vous regagnez 10 points de vie.
- Chaque fois que vous lancez un sort de paladin qui possède un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez lancer le sort *en action bonus à la place*.
- Les créatures ennemis dans un rayon de 3 mètres autour de vous ont un désavantage aux jets de sauvegarde contre vos sorts de paladin et vos options de Canal Divin.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

SERMENT DE VENGEANCE

Le serment de vengeance est un engagement solennel de punir ceux qui ont commis de graves crimes. Lorsque les forces du mal attaquent des villageois sans défense, quand tout un peuple se retourne contre la volonté des dieux, lorsque la guilde de voleurs devient trop puissante, quand un dragon saccage une campagne, dans des moments comme ceux-ci, des paladins se lèvent et font serment de vengeance pour rétablir ce qui a été défait. Pour ces paladins – parfois appelés vengeur ou chevalier noir – sont prêt à sacrifier leurs puretés pour promulguer la justice.

PRINCIPES DE VENGEANCE

Chaque serment de vengeance est différent, mais tous ont en commun de punir les fautifs à tout prix et par tous les moyens nécessaires. Toutefois, bien que les serments soient presque toujours fait pour punir les méchants, les paladins qui font le serment de vengeance sont eux-mêmes généralement d'alignement neutre ou loyal neutre. Les principes fondamentaux des principes sont brutalement simples.

Combats le plus grand Mal. Face au choix de combattre mes ennemis jurés ou de lutter contre un mal mineur, je choisis le plus grand mal.

Pas de pitié pour les mauvais. Des adversaires ordinaires peuvent gagner ma miséricorde, mais pas mes ennemis jurés.

Tous les moyens sont bons. Mes états d'âme ne doivent pas intervenir dans mon intention d'exterminer mes ennemis.

Restitution. Si mes ennemis causent la ruine dans le monde, c'est parce que je n'ai pas réussi à les arrêter. Je dois aider ceux qui ont souffert de leurs méfaits.

SORTS DE VENGEANCE

Vous gagnez les sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

SORTS DU SERMENT DE VENGEANCE

Niveau	sorts
3	<i>imprécation, Marque du chasseur</i>
5	<i>Immobilisation de personne, Foulée brumeuse</i>
9	<i>Rapidité, Protection contre une énergie</i>
13	<i>Bannissement, Porte dimensionnelle</i>
17	<i>Immobilisation de monstre, scrutation</i>

CANAL DIVIN

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canal Divin.

Abjure l'ennemi. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré tout en psalmodiant une prière de dénonciation, utilisant votre Canal Divin. Choisissez une créature à 9 mètres ou moins de vous et que vous pouvez voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, à moins qu'elle ne soit immunisée contre la peur. Un fiélon ou un mort-vivant a un désavantage à son jet de sauvegarde.

Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est effrayée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. La vitesse de déplacement d'une créature effrayée est de 0 et elle ne peut profiter d'aucun bonus de vitesse.

Si la créature réussit son jet de sauvegarde, sa vitesse est divisée par deux pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

Vœu d'inimitié. Au prix d'une action bonus, vous pouvez prononcer un vœu d'inimitié contre une créature à 3 mètres ou moins de vous en utilisant votre Canal Divin. Vous bénéficiez alors d'un avantage aux jets d'attaque contre cette créature pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie ou qu'elle tombe inconsciente.

VENGEUR IMPLACABLE

À partir du niveau 7, votre concentration surnaturelle vous permet de contrer la retraite d'un adversaire. Lorsque vous touchez une créature lors d'une attaque d'opportunité, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre vitesse de déplacement dès l'attaque terminée et dans cette même réaction. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

ÂME DE VENGEANCE

À partir du niveau 15, l'autorité avec laquelle vous prononcez votre vœu d'inimitié vous donne plus de puissance contre votre adversaire. Quand la créature sous l'effet de votre vœu d'inimitié réalise une attaque, vous pouvez utiliser une réaction pour faire une attaque contre cette créature si elle est à portée.

ANGE VENGEUR

Au niveau 20, vous pouvez vous transformer en ange vengeur. En utilisant une action, vous subissez une transformation qui dure 1 heure. Pendant cette durée, vous gagnez les avantages suivants :

- Des ailes poussent dans votre dos et vous confère une vitesse de vol de 18 mètres/round.
- Vous émettez une aura de menace de 9 mètres de rayon. La première fois qu'une créature rentre dans votre aura ou si elle y commence son tour pendant une bataille, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être effrayée pendant 1 minute ou jusqu'à ce que la créature prenne des dégâts. Les jets d'attaque contre la créature effrayée bénéficient d'un avantage.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

PARJURÉ

[OATHBREAKER DM97]

Un Parjuré est un paladin qui a rompu ses serments sacrés pour poursuivre quelque ambition sombre ou servir une puissance maléfique. Quo qu'il en soit, la lumière qui brûlait dans le cœur du paladin s'est éteinte. Seule l'obscurité perdure.

Un paladin doit être mauvais et au moins de niveau 3 pour devenir un Parjuré. Le paladin remplace les capacités spécifiques à son serment sacré par celles du Parjuré

SORTS DU PARJURÉ

Un paladin Parjuré perd ses sorts de serment déjà gagnés et obtient les sorts de Parjuré suivants aux niveaux de paladin indiqués à la place.

SORTS DE SERMENT DU PARJURÉ

Niveau	Sorts
3	<i>Représaille infernale, Blessure</i>
5	<i>Couronne de la folie, Ténèbres</i>
9	<i>Animation des morts, Malédiction</i>
13	<i>Flétrissement, Confusion</i>
17	<i>Contagion, Domination</i>

CANAL DIVIN

Un paladin Parjuré de niveau 3 ou plus gagne les deux options de Canal Divin suivantes.

Contrôle des mort-vivants. En tant qu'action, le paladin cible un mort-vivant, qu'il peut voir dans les 9 m de lui. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible doit obéir aux ordres du paladin pour les prochaines 24 heures, ou jusqu'à ce que le paladin utilise cette option de Canal Divin de nouveau. Un mort-vivant dont le facteur de puissance est égal ou supérieur au niveau du paladin est immunisé à cet effet.

Aspect terrifiant. En tant qu'action, le paladin canalise les émotions les plus sombres et les concentre dans une rafale de magie menaçante. Chaque créature dans les 9 m du paladin au choix de celui-ci doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse si elle peut voir le paladin. En cas d'échec, la cible est effrayée par le paladin pendant 1 minute. Si une créature est effrayée par cet effet termine son tour à plus de 9 m du paladin, il peut tenter un autre jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre fin à l'effet.

AURA DE HAINE

À partir du niveau 7, le paladin, ainsi que ses alliés et morts-vivants dans les 9 m du paladin, gagne un bonus aux jets de dégâts avec les armes de mêlée égal au modificateur de Charisme du paladin (minimum de +1). Une créature ne peut bénéficier de ce bonus que de la part d'un seul paladin à la fois

Au niveau 18, la portée de l'aura est augmentée à 9 m.

RÉSISTANCE SURNATURELLE

Au niveau 15, le paladin gagne la résistance au dégâts contondants, perforant, et tranchant causés par les armes non magiques.

SEIGNEUR DE LA PEUR

Au niveau 20, le paladin peut, en tant qu'action, s'entourer d'une aura de tristesse qui dure pendant 1 minute. L'aura réduit toute lumière vive dans un rayon de 9 m autour du paladin en lumière faible. Chaque fois qu'un ennemi effrayé par le paladin commence son tour dans l'aura, il subit 4d10 de dégâts psychiques. En outre, le paladin et les créatures qu'il choisit dans l'aura sont drapés dans une ombre profonde. Les créatures qui comptent sur la vue ont un désavantage à l'attaque contre les créatures drapées dans cette ombre.

Tant que l'aura perdure, le paladin peut utiliser une action bonus à son tour pour provoquer une attaque de la part des ombres dans l'aura sur une créature. Le paladin fait une attaque de sort de mêlée contre la cible. Si l'attaque réussit, la cible subit des dégâts nécrotiques égaux à 3d10 + le modificateur de Charisme du paladin.

Après l'activation de l'aura, le paladin ne peut pas le faire à nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

EXPIATION DU PARJURÉ

Si vous permettez à un joueur de choisir l'option Parjuré, vous pouvez ensuite permettre au paladin d'expier et de redevenir un vrai paladin une fois de plus.

Le paladin qui souhaite se racheter doit d'abord perdre son alignement mauvais et démontrer ce changement d'alignement à travers les mots et les actes. Cela fait, le paladin perd toutes les caractéristiques du Parjuré et doit choisir une divinité et un serment sacré. (Avec votre permission, le joueur peut choisir une divinité ou un serment sacré différent de ce que le personnage avait à l'origine). Cependant, le paladin ne gagne pas les capacités de classe spécifiques de ce serment sacré jusqu'à ce qu'il n'accomplisse une dangereuse quête ou épreuve, choisie par le MD.

Un paladin qui rompt son serment sacré une seconde fois peut redevenir un parjuré, mais ne peut plus expier.

Traduit par Stressless, Blueace, toon, 5hAmAhS & Garruth

Serment sacré

[SCAG132]



Les paladins dans les Royaumes Oubliés ont l'option suivante de Serment Sacré, en plus de celles dans le *Manuel du Joueur*.

SERMENT DE LA COURONNE

Le Serment de la Couronne est assujetti aux idéaux de la civilisation, que ce soit à l'esprit d'une nation, à la fidélité à un souverain ou au service d'une divinité de la loi et l'ordre. Les paladins qui prête ce serment se consacrent au service de la société et, en particulier, des lois justes qui lient la société dans son ensemble. Ces paladins sont les gardiens vigilants sur les murs, debout contre les marées chaotiques de la barbarie qui menacent de détruire tout ce que la civilisation a construit, et sont généralement connus en tant que gardiens, modèles, ou sentinelles. Souvent, les paladins qui prêtent ce serment sont membres d'un ordre de chevalerie au service d'une nation ou d'un souverain, et le prêtent dans le cadre de leur admission aux rangs de l'ordre.

PRINCIPES DE LA COURONNE

Les principes du Serment de la Couronne sont souvent fixés par le souverain auquel le serment est prêté, mais soulignent généralement les principes suivants.

Loi. La loi est primordiale. Il est le mortier qui maintient ensemble les pierres de la civilisation, et elle doit être respectée.

Fidélité. Votre parole est votre lien. Sans la loyauté, les serments et les lois sont sans signification.

Courage. Vous devez être prêt à faire ce qui doit être fait pour l'amour de l'ordre, même face à d'énormes obstacles. Si vous n'agissez pas, qui le fera?

Responsabilité. Vous devez composer avec les conséquences de vos actions, et vous êtes responsable de l'accomplissement de vos devoirs et obligations.

SORTS DE SERMENT

Vous gagnez les sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

SORTS DE SERMENT DE LA COURONNE

Niveau	Sorts
3	<i>Injonction, Duel contraint</i>
5	<i>Protection d'autrui, Zone de vérité</i>
9	<i>Aura de vitalité, Gardiens spirituels</i>
13	<i>Bannissement, Gardien de la foi</i>
17	<i>Cercle de pouvoir, Mission</i>

CANAL DIVIN

Lorsque vous prêtez ce serment au niveau 3, vous gagnez les options de Canal Divin suivants.

Défi du Champion. Vous lancez un défi qui oblige les autres créatures à en découdre avec vous. Chaque créature de votre choix que vous pouvez voir dans vos 9 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, une créature ne peut plus volontairement s'éloigner de plus de 9 mètres de vous. Cet effet se termine si vous êtes mort ou incapable d'agir, ou si la créature est déplacé à plus de 9 mètres de vous.

Inverser la Tendance. En tant qu'action bonus, vous pouvez renforcer les créatures blessés à l'aide de votre Canal Divin. Chaque créature de votre choix qui peut vous entendre dans vos 9 mètres récupère des points de vie égaux à $1d6 + \text{votre modificateur de Charisme}$ (minimum 1) si elle n'a pas plus de la moitié de ses points de vie.

ALLÉGEANCE DIVINE

À partir du niveau 7, quand une créature à moins de 1,5 mètre de vous subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour inverser par magie votre propre santé avec celle de la créature ciblée, ce qui empêche celle-ci de subir les dégâts. Au lieu de cela, vous les subissez à sa place. Ces dégâts ne peuvent pas être réduits ou bloqués de quelque façon que ce soit.

ESPRIT INFLEXIBLE

À partir du niveau 15, vous avez un avantage sur les jets de sauvegarde pour éviter d'être paralysé ou étourdi.

CHAMPION EXALTÉ

Au niveau 20, votre présence sur le champ de bataille est une source d'inspiration pour ceux qui se consacrent à votre cause. Vous pouvez utiliser votre action pour obtenir les avantages suivants pour 1 heure:

- Vous avez une résistance aux dégâts tranchants, perforants et contondants provenant d'armes non-magiques.
- Vos alliés ont un avantage sur les jets de mort s'ils se trouvent dans vos 9 mètres.
- Vous avez un avantage sur les jets de sauvegarde de Sagesse, tout comme vos alliés dans vos 9 mètres.

Cet effet se termine plus tôt si vous êtes incapable d'agir ou mort. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Rôdeur



D'aspect sauvage et rude, un humain traque seul à travers les ombres des arbres, chassant les orques qu'il sait préparer l'attaque d'une ferme alentour. Armé d'une épée courte dans chaque main il devient une tornade de métal, tranchant les ennemis les uns après les autres.

Après avoir fait une roulade loin d'un souffle d'air gelé, une elfe se redresse d'un bond et dégaine son arc, décochant au passage une flèche vers le dragon blanc. S'affranchissant de la vague de terreur qui émane de lui comme la morsure glacée de son souffle, elle fait pleuvoir ses traits les uns après les autres afin de trouver un point faible entre les épaisses écailles du dragon.

Levant sa main en l'air, un demi elfe siffle vers le faucon qui vole en cercle au dessus de lui, l'appelant à ses cotés. Chuchotant des instructions en elfique, il pointe du doigt l'ours-hiboux qu'il traquait et envoie le rapace distraire la créature pendant qu'il bande son arc.

Loin du confort des cités et villages, en avant des haies qui protègent les fermes les plus éloignées des terreurs issues du monde sauvage, au milieu des arbres touffus dans des forêts sans chemin et à travers de vastes plaines désertiques, les rôdeurs continuent leur veille sans fin.

CHASSEURS MORTELS

Guerriers des étendues sauvages, les rôdeurs sont spécialisés dans la traque des monstres qui menacent les remparts de la civilisation : pillards humanoïdes, monstruosités et bêtes rampantes, terribles géants ou mortels dragons. Ils apprennent à traquer leurs proies comme le font les prédateurs, se déplaçant silencieusement à travers les fourrés en se cachant dans les buissons ou les gravats. Les rôdeurs focalisent leurs entraînements martiaux et leurs techniques de combats contre leurs ennemis de prédilection.

Grâce à leur familiarité avec le monde sauvage, les rôdeurs acquièrent la capacité de lancer des sorts qui utilisent le pouvoir de la nature, comme les druides. Leurs sorts, comme leurs aptitudes de combat, améliorent leur vitesse, leur discréption et leurs capacités de chasse. Les talents et les aptitudes de rôdeur sont concentrés à l'extrême sur la tâche sinistre de protéger les zones frontalières.

AVENTURIERS INDÉPENDANTS

Bien qu'un rôdeur puisse gagner sa vie comme chasseur, guide ou traqueur, la véritable vocation d'un rôdeur est de défendre la périphérie de la civilisation contre les ravages des monstres et des hordes humanoïdes qui pressent de l'extérieur. Dans certains endroits, les rôdeurs se rassemblent dans des ordres secrets ou rejoignent les forces des cercles druidiques.

Beaucoup de rôdeurs cependant sont indépendants, presque à l'excès, sachant que lorsqu'un dragon ou une bande d'orques attaquent, un rôdeur pourrait bien être la première, et possiblement la dernière, ligne de défense. Cette indépendance farouche rend les rôdeurs bien adaptés à l'aventure, car ils sont habitués à la vie loin du confort d'un lit sec et d'un bain chaud. Face aux aventuriers de la ville qui se plaignent des difficultés de la vie sauvage, les rôdeurs réagissent avec un certain mélange d'amusement, de frustration et de compassion. Mais ils apprennent vite que d'autres aventuriers qui peuvent peser dans un combat contre les ennemis de la civilisation valent toute charge supplémentaire. Les citadins gâtés ne savent pas comment se nourrir ou trouver de l'eau fraîche dans l'environnement sauvage, mais ils brillent par d'autres moyens.

CRÉER UN RÔDEUR

Lorsque vous créez un rôdeur, considérez la nature de la formation qui vous a donné vos capacités particulières. Vous êtes-vous entraîné avec un seul mentor, errant ensemble dans les étendues sauvages jusqu'à ce que vous ayez maîtrisé les voies du rôdeur ? Avez-vous quitté votre apprentissage ou votre mentor a-t-il été tué (peut-être par le type de monstre qui est devenu votre ennemi juré) ? Ou peut-être avez-vous appris vos compétences en tant que membre d'un groupe de rôdeurs affiliés à un cercle druidique, formé ainsi aux chemins mystiques comme à l'histoire sauvage. Vous pourriez aussi être un autodidacte, un reclus qui a appris les techniques de combat, la traque, et même un lien magique avec la nature par la nécessité de survivre dans la nature.

Quelle est la source de votre haine particulière envers un certain type d'ennemi ? Ont-ils tué quelqu'un que vous aimiez ou détruit votre village natal ? Ou avez-vous trop vu de la destruction que ces monstres provoquent et cela vous a poussé à vous engager à lutter contre leurs déprédatations ? Votre carrière d'aventurier est-elle une prolongation de votre travail de protection des zones frontalières ou un changement significatif ? Qu'est-ce qui vous a poussé à rejoindre un groupe d'aventuriers ? Trouvez-vous intéressant d'enseigner à de nouveaux alliés les méthodes de survie dans la nature, ou accueillez-vous avec soulagement la compagnie qu'ils offrent ?

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un rôdeur en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Dextérité devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Sagesse (certains rôdeurs qui se focalisent sur le combat à deux armes font toutefois de la Force leur caractéristique principale). Ensuite, choisissez le background d'[étranger](#).

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d10 par niveau de rôdeur

PV au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

PV aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez trois compétences parmi

Athlétisme, Discréption, Dressage, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie.

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) armure d'écailles ou (b) armure de cuir
- (a) deux épées courtes ou (b) deux armes courantes de corps à corps
- (a) un sac de "donjoneur" ou (b) un sac d'explorateur
- Un arc long et un carquois de 20 flèches

RÔDEUR

Niveau	Bonus	Capacité	Sorts connus	Emplacements de sorts 1	Emplacements de sorts 2	Emplacements de sorts 3	Emplacements de sorts 4	Emplacements de sorts 5
1	+2	Ennemi Favori, Explorateur Naturel	—	—	—	—	—	—
2	+2	Sorts, Style de Combat	2	2	—	—	—	—
3	+2	Archétype de Rôdeur, Sens Primitifs	3	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de Caractéristique	3	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque Supplémentaire	4	4	2	—	—	—
6	+3	Amélioration d'Explorateur Naturel et d'Ennemi Favori	4	4	2	—	—	—
7	+3	Bénéfice de l'Archétype de Rôdeur	5	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de Caractéristique, Déplacement fluide	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	6	4	3	2	—	—
10	+4	Amélioration d'Explorateur Naturel, Camouflage Naturel	6	4	3	2	—	—
11	+4	Bénéfice de l'Archétype de Rôdeur	7	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de Caractéristique	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	3	1	—
14	+5	Amélioration d'Ennemi Favori, Disparition	8	4	3	3	1	—
15	+5	Bénéfice de l'Archétype de Rôdeur	9	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de Caractéristique	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sens Sauvage	10	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de Caractéristique	11	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur d'ennemis	11	4	3	3	3	2

ENNEMI FAVORI

À partir du niveau 1, vous avez des compétences significatives pour pister, chasser et même communiquer avec un certain type d'ennemi.

Choisissez un type d'ennemi favori : aberrations, bêtes, célestes, créatures artificielles, dragons, élémentaires, fées, créatures monstrueuses, géants, vases, fiélons, plantes ou morts-vivants. Sinon, vous pouvez sélectionner deux races d'humanoïde (comme gnolls et orques) comme ennemis favoris.

Vous avez l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister vos ennemis favoris, ainsi qu'aux jets de caractéristique pour obtenir des renseignements sur ceux-ci.

Quand vous obtenez cette capacité, vous apprenez également une langue de votre choix qui est parlée par vos ennemis favoris, s'ils en parlent une.

Vous choisissez un ennemi favori supplémentaire, ainsi qu'un langage associé, aux niveaux 6 et 14. À ces niveaux, vos choix devraient refléter les types de monstres que vous avez rencontrés au cours de vos aventures.

EXPLORATEUR NATUREL

Vous êtes particulièrement familier avec un type de milieu naturel et êtes apte à voyager et à survivre dans ces régions. Choisissez un type de terrain favori : arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, plaine ou Outreterre. Lorsque vous faites un jet d'Intelligence ou de Sagesse lié à votre terrain favori, votre bonus de maîtrise est doublé si vous utilisez une compétence que vous maîtrisez.

Lors d'un voyage d'une heure ou plus dans votre terrain favori, vous acquerrez les avantages suivants :

- Le terrain difficile ne ralentit pas le voyage de votre groupe.
- Votre groupe ne peut pas se perdre, sauf par des moyens magiques.
- Même lorsque vous êtes engagé dans une autre activité tout en voyageant (comme la recherche de nourriture, la navigation ou le pistage), vous restez alerte face au danger.
- Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer furtivement à un rythme normal.
- Lorsque vous cherchez de la nourriture, vous en trouvez deux fois plus que normalement.
- Lorsque vous pistez d'autres créatures, vous découvrez aussi leur nombre exact, leurs tailles, et depuis combien de temps elles sont passées dans la zone.

Vous choisissez un terrain favori supplémentaire aux niveaux 6 et 10.

STYLE DE COMBAT

À niveau 2, Vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

ARCHER

Vous obtenez un bonus de +2 à l'attaque avec une arme à distance.

DÉFENSE

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

DUEL

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

COMBAT À DEUX ARMES

Lorsque vous engagez dans un combat avec deux armes en mains, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

SORTS

Au moment où vous atteignez le niveau 2, vous avez appris à utiliser l'essence magique de la nature pour lancer des sorts, tout comme le fait un druide. Voir le [chapitre 10](#) pour les règles générales de lancer des sorts et le [chapitre 11](#) pour la liste de sorts du rôdeur.

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

La table du rôdeur montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Par exemple, si vous avez préparé le sort de niveau 1 *amitié animale* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter ce sort avec n'importe lequel de ces deux emplacements.

SORTS CONNUS DE NIVEAU 1 ET SUPÉRIEUR

Vous connaissez deux sorts de niveau 1, à choisir dans la liste des sorts de rôdeur.

La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts de rôdeur de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort, comme indiqué dans la table. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 5 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de rôdeur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de rôdeur, celui-ci devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sorts.

CAPACITÉ DE LANCER DES SORTS

La Sagesse est votre caractéristique pour lancer vos sorts de rôdeur, car le pouvoir de votre magie vient de votre lien avec la nature. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de rôdeur que vous lancez, ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

ARCHÉTYPE DE RÔDEUR

Au niveau 3, vous choisissez un archétype qui vous inspire: le Chasseur ou le Maître des Bêtes, détaillé à la fin de la description de classe. Votre choix vous accorde des capacités aux niveaux 3, 7, 11, et niveau 15.

SENS PRIMITIFS

Partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre action et dépenser un emplacement de sort de rôdeur afin de concentrer votre attention sur la région autour de vous. Pour 1 minute par niveau d'emplacement de sort que vous dépensez, vous pouvez sentir si les types de créatures suivants sont présents à 1,6 kilomètre de vous (ou jusqu'à 10 kilomètres si vous êtes dans votre terrain favori): aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, démons et morts-vivants. Cette capacité ne révèle pas l'emplacement ou le nombre des créatures.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au delà de 20 par ce biais.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

DÉPLACEMENT FLUIDE

À partir du niveau 8, se déplacer à travers un terrain difficile non magique ne vous coûte pas de mouvement supplémentaire. Vous pouvez également passer à travers des plantes non magiques sans être ralenti et sans subir de dégâts par leurs épines, ou un risque semblable.

En outre, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui sont créés ou manipulés par magie afin d'entraver les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtement*.

CAMOUFLAGE NATUREL

À partir du niveau 10, vous pouvez passer 1 minute pour vous créer un camouflage. Vous devez avoir accès à de la boue fraîche, de la crasse, des plantes, de la suie et d'autres matériaux naturels avec lesquels vous pouvez créer votre camouflage.

Une fois que vous êtes camouflé de cette façon, vous pouvez essayer de vous cacher en vous appuyant contre une surface solide, comme un arbre ou un mur, s'il est au moins aussi grand et aussi large que vous. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discrétion) aussi longtemps que vous restez sans bouger et sans effectuer d'actions. Une fois que vous vous déplacez ou prenez une action ou une réaction, vous devez vous camoufler à nouveau pour regagner cet avantage.

DISPARITION

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à votre tour. En outre, vous ne pouvez pas être suivi par des moyens non magiques, sauf si vous choisissez de laisser une trace.

SENS SAUVAGE

Au niveau 18, vous gagnez un sens surnaturel qui vous aide à combattre les créatures que vous ne pouvez pas voir. Lorsque vous attaquez une créature que vous ne pouvez pas voir, votre incapacité à voir ne vous impose pas un désavantage à vos jets d'attaque contre elle.

Vous êtes également au courant de l'emplacement d'une créature invisible dans un rayon de 9 mètres autour de vous, à condition que la créature ne se soit pas cachée vis-à-vis de vous et que vous ne soyiez pas aveuglé ou assourdi.

TUEUR D'ENNEMIS

Au niveau 20, vous devenez un chasseur hors pair pour vos ennemis. Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque que vous effectuez contre l'un de vos ennemis favoris. Vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité avant ou après le jet, mais avant que les effets du jet ne soient appliqués.

Archétypes de Rôdeur

L'idéal du rôdeur a deux principales expressions : le chasseur et le maître des bêtes.

CHASSEUR

Émuler l'archétype du chasseur signifie que vous acceptez votre rôle de rempart entre la civilisation et les terreurs de la nature sauvage. En prenant la voie du chasseur, vous apprenez des techniques spécialisées pour lutter contre les menaces que vous rencontrez, des ogres saccageurs et des hordes d'orques aux imposants géants et aux terrifiants dragons.

PROIE DU CHASSEUR

Au niveau 3, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Tueur de colosses. Votre ténacité peut user les ennemis les plus puissants. Quand vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous son maximum de points de vie. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Tueur de Géants. Quand une créature, de taille G ou supérieure et située à 1,50 mètre ou moins de vous, vous touche ou vous manque lors d'une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour attaquer cette créature immédiatement après son attaque, à condition que vous puissiez voir la créature.

Briseur de Horde. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous faites une attaque avec une arme, vous pouvez faire une autre attaque avec la même arme contre une créature différente qui se situe à 1,50 mètre ou moins de la cible initiale et à portée de votre arme.

TACTIQUES DÉFENSIVES

Au niveau 7, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Échapper à la Horde. Attaques d'opportunité contre vous sont faites avec un désavantage.

Attaques Multiples Défensive. Quand une créature vous touche lors d'une attaque, vous gagnez un bonus de +4 à la CA contre toutes les attaques ultérieures effectuées par cette créature pour le reste du tour.

Volonté d'Acier. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

ATTAQUE MULTIPLE

Au niveau 11, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

À la Volée. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point que vous pouvez voir et à portée de votre arme. Vous devez avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et devez faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Attaque Tourbillonnante. Vous pouvez utiliser votre action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins de vous, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

DÉFENSE SUPÉRIEURE DU CHASSEUR

Au niveau 15, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Évasion. Vous pouvez éviter prestement la trajectoire de certaines aires d'effets, tels que le souffle ardent d'un dragon rouge ou un sort de *foudre*. Lorsque vous êtes soumis à un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, vous ne prenez à la place aucun dégât si vous réussissez le jet, et seulement la moitié des dégâts si vous échouez.

Attaque Retournée. Quand une créature hostile vous manque lors d'une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer cette créature à répéter la même attaque contre une autre créature (autre qu'elle-même) de votre choix.

Esquive Instinctive. Quand un attaquant que vous pouvez voir vous touche lors d'une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de l'attaque contre vous.



MAÎTRE DES BÊTES

L'archétype maître des bêtes incarne la relation entre les races civilisées et les animaux du monde. Unis dans un même but, la bête et le rôdeur agissent de concert pour combattre les ennemis monstrueux qui menacent la civilisation autant que les étendues sauvages. Choisir l'archétype maître des bêtes signifie que vous vous engagez vers cet idéal pour agir en association avec un animal qui sera pour vous un compagnon et un ami.

COMPAGNON ANIMAL

Au niveau 3, vous gagnez un compagnon animal qui vous accompagne lors de vos aventures et qui est entraîné pour combattre à vos côtés. Choisissez une bête de taille M maximum et dont le facteur de puissance est de 1/4 ou moins ([Appendice D](#) présente les caractéristiques du **faucon**, du **molosse** et de la **panthère** par exemple). Ajoutez votre bonus de maîtrise à la CA de la bête, à ses jets d'attaques et de dégâts, ainsi qu'aux jets de sauvegarde et de compétences qu'elle maîtrise. Son total de points de vie est égal au maximum possible ou à quatre fois votre niveau de rôdeur (selon le plus haut des deux).

L'animal obéit à vos ordres du mieux qu'il peut. Son tour de jeu se déroule au même score d'initiative que vous, bien qu'il n'utilise pas d'action à moins que vous ne lui ordonniez. Lors de votre tour, vous pouvez ordonner verbalement à votre animal de se déplacer vers où vous le souhaitez (ceci ne nécessitant aucune action de votre part). Vous pouvez utiliser votre action pour lui ordonner verbalement de réaliser les actions Attaquer, Aider, Courir, Se désengager ou Esquiver. Une fois acquise la capacité d'Attaque supplémentaire, vous pouvez réaliser une attaque d'arme tout en commandant à votre animal de réaliser l'action Attaquer.

Lorsque vous voyagez sur votre terrain favori avec votre bête pour unique compagnie, vous pouvez vous déplacer discrètement à votre rythme normal.

Comme toute créature, le compagnon animal peut dépenser des Dés de Vie durant un repos court. Si vous êtes incapable d'agir ou absent, votre compagnon animal agit de lui-même, en s'efforçant de vous protéger et de se protéger. Il n'a pas besoin de votre ordre pour utiliser une réaction, comme pour réaliser une attaque d'opportunité.

Si votre animal meurt, vous pouvez en obtenir un autre en passant 8 heures à vous lier par magie avec une autre bête qui n'est pas hostile envers vous, du même type que la précédente ou totalement différent.

ENTRAÎNEMENT EXCEPTIONNEL

À partir du niveau 7, lorsque lors de votre tour votre compagnon animal n'attaque pas, vous pouvez utiliser votre action bonus pour ordonner à votre animal de réaliser l'action Aider, Courir, Se désengager ou Esquiver lors de son tour.

FURIE BESTIALE

À partir du niveau 11, lorsque vous ordonnez à l'animal d'effectuer l'action Attaquer, celui-ci peut attaquer deux fois ou prendre l'action d'Attaque multiple s'il la possède.

PARTAGE DE SORTS

À partir du niveau 15, lorsque vous lancez un sort vous prenant pour cible, vous pouvez aussi affecter votre compagnon animal avec le même sort si la bête se trouve à 9 mètres ou moins de vous.

Traduit par Jyah, 5hAmAhS et Pils

Roublard



Signifiant à ses compagnons d'attendre, un halfelin avance lentement dans la salle du donjon. Il colle son l'oreille à la porte, puis sort un ensemble d'outils et crochète la serrure en un clin d'œil. Puis il disparaît dans l'ombre lorsque son ami guerrier avance pour frapper la porte ouverte.

Un humain se cache dans l'ombre d'une ruelle tandis que son complice se prépare pour l'embuscade. Quand leur cible, un esclavagiste notoire, passe en face de la ruelle, le complice crie, l'esclavagiste vient voir se qui se passe, et la lame de l'assassin lui coupe la gorge avant qu'il ne puisse faire le moindre bruit.

Une gnome agite ses doigts et soulève par magie le trousseau de clefs à la ceinture du garde. En un instant, les clefs sont dans sa main, la porte de la cellule est ouverte, et elle et ses compagnons sont libres de prendre la fuite.

Les roublards s'appuient sur la compétence, la discréption et les faiblesses de leurs ennemis pour prendre la main dans n'importe quelle situation. Ils ont le don de trouver la solution à n'importe quel problème, démontrant une ingéniosité et une polyvalence qui est la pierre angulaire de toute aventure réussie.

COMPÉTENCE & PRÉCISION

Les roublards consacrent autant d'effort à la maîtrise d'une variété de compétences qu'au perfectionnement de leurs capacités de combat, ce qui leur donne une large expertise à laquelle peu d'autres personnages peuvent prétendre. Beaucoup de roublards se concentrent sur la ruse et la tromperie, tandis que d'autres affinent les compétences qui les aident dans un environnement de type donjon, comme l'escalade, la recherche et le désamorçage des pièges et le crochettage.

Lorsqu'il s'agit du combat, les roublards préfèrent la ruse à la force brute. Un roublard préférera donner un seul coup précis, le plaçant exactement à l'endroit qui blessera le plus la cible, plutôt qu'user son adversaire avec une série d'attaques. Les roublards ont un don presque surnaturel pour éviter le danger et quelques-uns apprennent des tours de magie pour compléter leurs autres capacités.

UNE VIE À L'OMBRE

Chaque ville et cité a sa part de roublards. La plupart d'entre eux vivent en accord avec les pires stéréotypes de la classe, gagnant leur vie comme cambrioleurs, assassins, coupeurs de bourses et escrocs. Souvent, ces canailles sont organisées en guildes des voleurs ou en familles du crime. Beaucoup de roublards opèrent indépendamment, même s'ils recrutent parfois des apprentis pour les aider dans leurs escroqueries et cambriolages. Quelques roublards mènent une vie honnête comme serruriers, enquêteurs ou dératiseurs, qui peut être un travail dangereux dans un monde où des rats géants et autres rats-garous hantent les égouts.

Comme aventuriers, les roublards peuvent être des deux côtés de la loi. Certains sont des criminels endurcis qui décident de chercher fortune en pillant des trésors, tandis que d'autres choisissent une vie d'aventure pour échapper à la loi. Certains ont appris et ont perfectionné leurs compétences avec le but explicite d'infiltrez des ruines antiques et des cryptes secrètes à la recherche de trésors.

CRÉER UN ROUBLARD

Lorsque vous créez votre roublard, pensez à la relation du personnage avec la loi. Avez-vous un passé... ou un présent... criminel ? Êtes-vous en fuite, recherché par les autorités ou par le maître d'une guilde de voleurs en colère ? Ou avez-vous quitté votre guilde à la recherche de plus grands risques et de récompenses plus importantes ? Est-ce la cupidité qui vous pousse dans vos aventures, ou bien un désir ou un idéal ?

Quel a été le déclencheur qui vous a éloigné de votre précédente vie ? Peut-être avez-vous été chanceux et un vol réussi vous a donné les moyens dont vous aviez besoin pour échapper à la misère de votre vie. Ou l'envie de voyager vous a menée à quitter votre domicile ? Peut-être vous êtes-vous trouvé tout à coup coupé de votre famille ou de votre mentor, et il vous a alors fallu trouver de nouveaux moyens de soutien. Ou peut-être vous êtes-vous fait un nouvel ami qui vous a montré de nouvelles possibilités pour gagner sa vie en employant vos talents particuliers.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un roublard en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Dextérité devrait être votre plus haute valeur de caractéristique. Votre deuxième plus grande valeur de caractéristique devrait être l'Intelligence si vous voulez exceller en Investigation, ou le Charisme si vous préférez vous spécialiser en duperies et interactions sociales. Ensuite, choisissez le background de **criminel**.

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d8 par niveau de roublard
PV au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
PV aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : armures légères

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière, arc court

Outils : outils de voleurs

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence

Compétences : choisissez quatre compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discréption, Escamotage, Intimidation, Intuition, Investigation, Perception, Persuasion, Représentation et Tromperie

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) une rapière ou (b) une épée courte
- (a) un arc court et un carquois de 20 flèches ou (b) une épée courte
- (a) un sac de cambrioleur, (b) un sac de "donjoneur" ou (c) un sac d'explorateur
- une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleurs

ROUBLARD

Niveau	Bonus	Capacités	Attaque sournoise
1	+2	Attaque sournoise, Expertise, Jargon des voleurs	1d6
2	+2	Action fourbe	1d6
3	+2	Archétype de roublard	2d6
4	+2	Amélioration de caractéristique	2d6
5	+3	Esquive	3d6
6	+3	Expertise	3d6
7	+3	Évasion	4d6
8	+3	Amélioration de caractéristique	4d6
9	+4	Bénéfice de l'archétype de roublard	5d6
10	+4	Amélioration de caractéristique	5d6
11	+4	Talent	6d6
12	+4	Amélioration de caractéristique	6d6
13	+5	Bénéfice de l'archétype de roublard	7d6
14	+5	Sens de l'aveugle	7d6
15	+5	Esprit insaisissable	8d6
16	+5	Amélioration de caractéristique	8d6
17	+6	Bénéfice de l'archétype de roublard	9d6
18	+6	Insaisissable	9d6
19	+6	Amélioration de caractéristique	10d6
20	+6	Coup de chance	10d6

EXPERTISE

Au niveau 1, choisissez deux des compétences que vous maîtrisez, ou l'une d'elles et votre maîtrise des outils de voleurs. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous réalisez et qui utilise l'une des compétences choisies.

Au niveau 6, vous pouvez choisir deux maîtrises supplémentaires (compétences ou outils de voleurs) et obtenir le même avantage.

ATTAQUE SOURNOISE

À partir du niveau 1, vous savez comment trouver et exploiter subtilement la distraction d'un ennemi. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires à une créature que vous réussissez à toucher si vous avez l'avantage au jet d'attaque. L'attaque doit utiliser une arme de finesse ou une arme à distance.

Vous n'avez pas besoin d'avoir l'avantage au jet d'attaque si un autre ennemi de la cible est à 1,50 m. ou moins de celle-ci, que cet ennemi n'est pas incapable d'agir, et que vous n'avez pas un désavantage au jet d'attaque.

Le nombre de dommages supplémentaires augmente à mesure que vous gagnez des niveaux dans cette classe, comme indiqué dans la colonne Attaque sournoise de la table ci-dessus.

JARGON DES VOLEURS

Au cours de votre formation de roublard vous avez appris le jargon des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes qui vous permettent de cacher des messages dans une conversation apparemment normale. Seule une autre créature qui connaît le jargon des voleurs comprend ces messages. Il faut quatre fois plus de temps pour transmettre un tel message qu'il ne le faudrait pour transmettre la même idée clairement.

En outre, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles secrets utilisés pour transmettre des messages courts et simples, comme pour indiquer qu'une zone est dangereuse ou qu'elle fait partie du territoire d'une guilde des voleurs, qu'un butin est à proximité, ou que les gens d'une région sont des proies faciles ou qu'ils fourniront une maison sûre pour des voleurs en fuite.

ACTION FOURBE

À partir du niveau 2, votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez effectuer une action bonus à chacun de vos tours en combat. Cette action ne peut être utilisée que pour vous désengager, vous cacher ou courir.

STYLE DE ROUBLARD

Au niveau 3, choisissez un archétype que vous émulez dans l'exercice de vos capacités de roublard. Votre archétype vous accorde des capacités spéciales au niveau 3 puis de nouvelles aux niveaux 9, 13 et 17. Voir Archétypes de roublards en bas de page.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 10, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au delà de 20 par ce biais.

ESQUIVE

À partir du niveau 5, quand un attaquant que vous pouvez voir vous touche avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de l'attaque contre vous.

ÉVASION

À partir du niveau 7, vous pouvez esquiver certains effets de zone, tels le souffle ardent d'un dragon rouge ou un sort de *tempête de glace*. Lorsque vous êtes sujet à un effet qui vous permet de faire un jet de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, vous ne prenez aucun dégât si vous réussissez le jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si vous échouez.

TALENT

À partir du niveau 11, les compétences que vous avez choisies sont si affinées qu'elles approchent la perfection. Chaque fois que vous faites un jet de caractéristique qui vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise, vous pouvez traiter un résultat au dé de 9 ou moins comme un 10.

SENS DE L'AVEUGLE

À partir du niveau 14, si vous êtes capable d'entendre, vous êtes conscient de l'emplacement de n'importe quelle créature caché ou invisible à 3 m. ou moins de vous.

ESPRIT INSAISISSABLE

À partir du niveau 15, vous avez acquis une plus grande force mentale. Vous gagnez la maîtrise aux jets de sauvegarde de Sagesse.

INSAISISSABLE

À partir du 18, les attaquants gagnent rarement le dessus sur vous. Aucun jet d'attaque n'a l'avantage contre vous tant que vous n'êtes pas incapable d'agir.

COUP DE CHANCE

Au niveau 20, vous avez un talent surnaturel pour réussir quand vous en avez besoin. Si votre attaque échoue contre une cible à portée, vous pouvez transformer l'échec en succès. Ou bien si vous échouez à un jet de caractéristique, vous pouvez traiter le résultat du d20 comme un 20.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.



Archétypes de roublards

Tous les roublards ont de nombreuses caractéristiques en commun, comme l'accent qu'ils mettent sur le fait de perfectionner leurs compétences, leur approche précise et mortelle du combat et leurs réflexes toujours plus rapides. Mais des roublards différents orientent ces talents dans diverses directions, lesquelles sont incarnées par les archétypes de roublards. Votre choix de l'archétype est le reflet de votre attention. Ce n'est pas nécessairement une indication de votre profession, mais plutôt une description de vos techniques préférées.

VOLEUR

Vous perfectionnez vos compétences dans les arts du larcin. Cambrioleurs, bandits, coupe-bourses et autres criminels suivent généralement cet archétype, de même que les roublards qui se considèrent eux-mêmes comme des chercheurs de trésors professionnels, des explorateurs ou des investigateurs. En plus d'améliorer votre agilité et votre furtivité, vous apprenez des compétences utiles pour pénétrer dans des ruines antiques, lire des langues inconnues ou utiliser des objets magiques que vous ne pourriez normalement pas employer.

MAINS RAPIDES

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action bonus accordée par votre Action fourbe pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleurs pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action d'Utiliser un objet.

ESCALADE

À partir du niveau 3, vous gagnez la possibilité d'escalader plus vite que la normale ; escalader ne vous coûte aucun mouvement supplémentaire.

En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Dextérité x 30 cm.

DISCRÉTION SUPRÊME

À partir du niveau 9, vous avez l'avantage à tous vos jets de Dextérité (Discretion) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse durant le tour au cours duquel vous réalisez le test.

UTILISER DES OBJETS MAGIQUES

À partir du niveau 13, vous en savez assez sur le fonctionnement de la magie pour pouvoir utiliser des objets même s'ils ne vous sont pas destinés. Ignorez toutes les exigences de classe, de race et de niveau pour l'utilisation d'objets magiques.

RÉFLEXES DE VOLEUR

À partir du niveau 17, vous pouvez jouer deux tours lors du premier round d'un combat. Vous prenez votre premier tour suivant votre initiative normale et votre deuxième tour à votre initiative moins 10. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous êtes surpris.

ASSASSIN

Vous focalisez votre entraînement sur l'art de l'assassinat. Divers personnages choisissent cet archétype : tueurs sous contrat, espions, chasseurs de primes, et même certains religieux entraînés à cela pour exterminer les ennemis de leur divinité. Discrétion, poisons et déguisements vous aident à éliminer vos cibles avec une efficacité meurtrière.

MAÎTRISE SUPPLÉMENTAIRE

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise du kit de déguisement et du kit d'empoisonneur.

ASSASSIN

À partir du niveau 3, vous êtes au summum de votre art lorsque vous prenez votre adversaire au dépourvu. Vous avez l'avantage à vos jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, si vous attaquez et touchez une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

EXPERT EN INFILTRATION

À partir du niveau 9, vous pouvez créer de fausses identités pour vous-même. Vous devez passer une semaine et dépenser 25 po pour établir l'histoire, la profession et les affiliations d'une identité. Cependant, vous ne pouvez pas établir une identité qui appartient déjà à une personne existante. Par exemple, vous devriez vous procurer les vêtements adéquats, des lettres d'introduction et une certification paraissant officielle pour vous faire passer pour le membre d'une guilde d'une ville lointaine et ainsi vous infiltrer dans un cercle de marchands.

Par la suite, si vous adoptez une nouvelle identité avec un déguisement, les autres créatures croiront que vous êtes cette personne jusqu'à ce qu'elles aient une bonne raison pour penser le contraire.

IMPOSTEUR

À partir du niveau 13, vous gagnez la capacité d'imiter le discours, l'écriture et le comportement d'une autre personne avec une précision extraordinaire. Vous devez étudier pendant au moins trois heures ces trois aspects (écouter parler la personne, examiner son écriture ou observer ses manières).

Votre ruse est indiscernable pour un observateur occasionnel. Si une créature suspecte que quelque chose ne va pas, vous avez l'avantage pour tout jet de Charisme (Tromperie) que vous réalisez pour éviter d'être détecté.

COUP MORTEL

À partir du niveau 17, vous êtes un maître de la mort instantanée. Quand vous attaquez et touchez une créature qui est surprise, celle-ci doit réussir un jet de Constitution DD 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise. En cas d'échec, doublez les dégâts de l'attaque contre cette créature.

MYSTIFICATEUR ARCANIQUE

Quelques roublards améliorent leurs compétences aiguisées en furtivité et agilité avec la magie, apprenant des tours d'enchantement et d'illusion. On trouve parmi eux des voleurs à la tire et des cambrioleurs, mais aussi des farceurs, des fauteurs de troubles et un nombre important d'aventuriers.

LANCER DE SORTS

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous gagnez la possibilité de lancer des sorts. Voir le [chapitre 10](#) pour les règles générales de lancer des sorts et le [chapitre 11](#) pour la liste de sort du magicien.

MYSTIFICATEUR ARCANIQUE

Niv	Sorts Mineurs Connus	Sorts Connus	Emplacement de Sort par Niveau de Sort			
			1	2	3	4
3	3	3	2			
4	3	4	3			
5	3	4	3			
6	3	4	3			
7	3	5	4	2		
8	3	6	4	2		
9	3	6	4	2		
10	4	7	4	3		
11	4	8	4	3		
12	4	8	4	3		
13	4	9	4	3	2	
14	4	10	4	3	2	
15	4	10	4	3	2	
16	4	11	4	3	3	
17	4	11	4	3	3	
18	4	11	4	3	3	
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

Sorts Mineurs. Vous apprenez trois sorts mineurs:

Manipulation à distance et deux autres sorts mineurs de votre choix dans la liste de sort du magicien. Vous apprenez un autre sort mineur de votre choix au niveau 10.

Emplacements de sort. La table du Mystificateur Arcanique montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *Charme-personne* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter deux fois ce sort.

Sorts connus du niveau 1 et supérieur. Vous connaissez trois sorts de niveau 1, à choisir dans la liste des sorts de magicien, dont deux que vous devez choisir dans les écoles d'enchantement ou d'illusion.

La colonne de sorts connus de la table du Mystificateur Arcanique montre quand vous apprenez plus de sorts de magicien de niveau 1 ou plus élevé. Chacun de ces sorts doit être de l'école d'enchantement ou d'illusion de votre choix, et doit être d'un niveau pour lequel vous avez un emplacement de sorts. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 7 dans cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

Les sorts que vous apprenez au niveau 8, 14 et 20 peuvent appartenir à n'importe quelle école de magie.

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de magicien que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de magicien. Le nouveau sort doit être également d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements de sorts, et appartenir à l'école d'enchantement ou d'illusion, à moins que vous ne remplacez le sort que vous avez acquis au niveau 8, 14 ou 20.

Archétypes de roublards

[SCAG135]

MASTERMIND

Vous mettez l'accent sur les personnes et sur l'influence et les secrets qu'ils ont. Beaucoup d'espions, de courtisans et de conspirateurs suivent cet archétype, menant une vie d'intrigues. Les mots sont aussi souvent vos armes que les poignards ou le poison, et les secrets et les faveurs sont parmi vos trésors préférés.

MAÎTRE DE L'INTRIGUE

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise du kit de déguisement, du kit de contrefaçon et d'un type de jeu de votre choix. Vous apprenez également deux langues de votre choix.

En outre, vous pouvez infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature que vous entendez parler pendant au moins 1 minute, vous permettant de vous faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

MAÎTRE DES TACTIQUES

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action Aider en tant qu'action de bonus. En outre, lorsque vous utilisez l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de vous, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut vous voir ou vous entendre.

MANIPULATEUR PERSPICACE

À partir du niveau 9, si vous passez au moins 1 minute à observer ou interagir avec une autre créature en dehors d'une situation de combat, vous pouvez apprendre certaines informations sur ses capacités par rapport aux vôtres. Le MD vous indique si la créature est votre égal, supérieur ou inférieur par rapport à deux des caractéristiques suivantes de votre choix :

- Valeur d'Intelligence
- Valeur de Sagesse
- Valeur de Charisme
- Niveau de classe (le cas échéant)

À la discrétion du MD, vous pouvez aussi réaliser que vous connaissez une part de l'histoire de la créature ou l'un de ses traits de personnalité, si elle en possède.

DÉTOURNEMENT

À partir du niveau 13, vous pouvez parfois faire qu'une créature finisse par être la cible d'une attaque qui vous visait. Lorsque vous êtes ciblé par une attaque alors qu'une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous offre un abri contre cette attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour que la cible de l'attaque soit cette créature, à votre place.

ÂME DE TROMPERIE

À partir du niveau 17, vos pensées ne peuvent être lues par télépathie ou par d'autres moyens, sauf si vous le permettez. Vous pouvez présenter de fausses pensées en faisant un jet de Charisme (Tromperie) opposé à un jet de Sagesse (Intuition) du lecteur de votre esprit.

En outre, peu importe ce que vous dites, la magie qui permettrait de déterminer si vous dites la vérité indique que vous ne mentez pas, si vous le souhaitez, et vous ne pouvez pas être obligé de dire la vérité par magie.

Capacité de lancer des sorts. L'Intelligence est votre caractéristique pour lancer vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

MANIPULATION À DISTANCE

PRESTIDIGITATION

À partir du niveau 3, lorsque vous lancez **Manipulation à distance**, vous pouvez rendre la main spectrale invisible, et vous pouvez effectuer les tâches supplémentaires suivantes avec celle-ci:

- Vous pouvez ranger un objet que la main tient dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature.
- Vous pouvez récupérer un objet dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature.
- Vous pouvez utiliser des outils de voleurs pour crocheter les serrures et pour désarmer les pièges à distance.

Vous pouvez effectuer une de ces tâches sans vous faire remarquer par une créature si vous réussissez un jet de Dextérité (Escamotage) opposé par un jet de Sagesse (Perception) de la créature.

En outre, vous pouvez utiliser l'action bonus accordé par votre Action Fourbe pour contrôler la main.

EMBUSCADE MAGIQUE

À partir du niveau 9, si vous êtes caché d'une créature quand vous lui lancez un sort, la créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre ce sort pendant ce tour.

FILOU VERSATILE

Au niveau 13, vous obtenez la possibilité de distraire les cibles avec votre main du mage (manipulation à distance). En action bonus à votre tour, vous pouvez désigner une créature dans 1,50 mètre autour de la main spectrale créé par le sort. Le faire vous donne l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature jusqu'à la fin du tour.

SORT DÉROBÉ

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de voler magiquement à un lanceur de sorts sa connaissance pour lancer un sort.

Immédiatement après qu'une créature jette un sort qui vous cible ou vous inclut dans sa zone d'effet, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer la créature à faire un jet de sauvegarde avec son modificateur de la caractéristique pour lancer des sorts. Le DD est égal à votre sort DD de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, vous niez l'effet du sort contre vous, et vous volez la connaissance du sort s'il est au moins de niveau 1 et d'un niveau que vous pouvez lancer (le sort ne doit pas forcément être un sort de magicien). Pour les prochaines 8 heures, vous connaissez le sort et pouvez le lancer à l'aide de vos emplacements de sorts. La créature ne peut plus lancer ce sort jusqu'à ce que les 8 heures soient passées.

Une fois que vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un repos long.

BRETTEUR

Vous concentrez votre formation sur l'art de la lame, en se fondant à parts égales sur la vitesse, l'élegance et le charme . Alors que certains guerriers sont des brutes vêtus d'armure lourde, votre méthode de combat ressemble presque à une représentation. Les duellistes et les pirates appartiennent généralement à cet archétype.

Un Bretteur excelle en combat singulier, et peut se battre avec deux armes tout en s'esquivant en toute sécurité loin de l'adversaire.

UN TRES BON JEU DE JAMBES

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez à lancer une attaque puis filer sans craindre de représailles. Pendant votre tour, si vous faites une attaque de mêlée contre une créature, cette créature ne peut pas faire d'attaque d'opportunité contre vous pour le reste de votre tour.

AUDACE DE LA CANAILLE

À partir du niveau 3, votre confiance sans équivoque vous propulse au coeur de la bataille. Vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à vos jets d'initiative.

En outre, vous ne devez profiter d'un avantage sur votre jet d'attaque pour utiliser votre Attaque Sournoise si aucune créature autre que votre cible se situe dans vos 1,5 mètre. Toutes les autres règles de la capacité de classe Attaque Sournoise s'appliquent toujours.

PANACHE

Au niveau 9, votre charme devient irrésistible. En tant qu'action, vous pouvez faire un jet de Charisme (Persuasion) en opposition avec le jet de Sagesse (Intuition) d'une créature. La créature doit être en mesure de vous entendre et vous devez avoir une langue en commun.

Si vous réussissez le jet et que la créature vous est hostile, elle subit un désavantage aux jets d'attaque contre les adversaires autre que vous et ne peut pas faire d'attaques d'opportunité contre ceux-ci. Cet effet dure 1 minute, jusqu'à ce que l'un de vos compagnons attaque la cible ou l'affecte avec un sort, ou jusqu'à ce que vous et la cible soient à plus de 18 mètres de distance.

Si vous réussissez sur le jet et que la créature ne vous est pas hostile, vous la charmez pendant 1 minute. Tant qu'elle est charmée, elle vous considère comme une connaissance amicale. Cet effet se termine immédiatement si vous ou vos compagnons faites quoi que se soit engageant son intégrité.

BRETTEUR ET COMBAT À DEUX ARMES

Le bretteur repose sur une bonne compréhension des règles de D&D pour exprimer son potentiel, en particulier quand il vient à se battre avec deux armes. Les autres personnages doivent utiliser l'action Se Désengager si ils veulent s'échapper d'une mêlée, mais la capacité Un Très Bon Jeu de Jambes de l'archétype du Bretteur permet d'utiliser avec votre attaque une version plus limitée de Se Désengager. Cela vous permet d'utiliser votre action bonus pour se battre avec deux armes, et en toute sécurité échapper à chaque ennemi que vous avez attaqué.

MANCEUVRE ÉLÉGANTE

À partir du niveau 13, vous pouvez utiliser une action bonus durant votre tour pour obtenir un avantage sur le prochain jet de Dextérité (Acrobatie) ou Force (Athlétisme) que vous faites au cours du même tour.

MAÎTRE DUELLISTE

À partir du niveau 17, votre maîtrise de la lame vous permet de transformer pendant un combat un échec en succès. Si vous ratez avec un jet d'attaque, vous pouvez le jeter à nouveau avec avantage. Une fois que vous l'avez fait, vous ne pouvez pas utiliser à nouveau cette capacité jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos court ou long.

Sorcier



Un pseudodragon lové sur ses épaules, un jeune elfe vêtu d'une robe dorée sourit chaleureusement, tissant la trame d'un sortilège avec ses paroles mielles tout en incitant les sentinelles du palais à se plier à sa volonté.

Alors que les flammes surgissent de sa main, une humaine flétrie susurre le nom secret de son patron démoniaque, insufflant à son sort une magie diabolique.

Balayant son regard entre un tome vétuste et l'étrange alignement des astres, un tieffelin éperdu psalmodie un rituel mystique qui ouvrira un portail vers un monde distant.

Les sorciers sont des chercheurs de la connaissance dissimulée dans la trame du multivers. Par l'entremise de pactes conclus avec de mystérieux êtres dotés de pouvoirs surnaturels, les sorciers libèrent des effets magiques à la fois subtiles et spectaculaires. Tirant parti du savoir ancien d'êtres tels que les nobles fées, les démons, les diables, les sorcières et les entités extraplanaires du Royaume Lointain, les sorciers assemblent les secrets arcaniques pour renforcer leur propre puissance.

SOUS SERMENT & REDEVABLES

Un sorcier est défini par un pacte conclu avec un être surnaturel. Parfois, la relation entre sorcier et patron est semblable à celle d'un clerc avec une divinité, bien que les êtres qui servent de patrons aux sorciers ne soient pas des dieux. Un sorcier pourrait diriger un culte dédié à un démon princier, à un Archidiable ou à une entité totalement étrangère. Ces êtres ne sont normalement pas servis par des clercs. Plus souvent, cependant, l'entente est similaire à celle d'un maître avec son apprenti. Le sorcier apprend et grandit en puissance, au prix d'un occasionnel service rendu au nom de son patron.

La magie octroyée au sorcier varie d'une altération mineure mais durable du sorcier lui-même (comme la faculté de voir dans le noir ou de lire tous les langages) à l'accès à de puissants sorts. Contrairement aux magiciens livresques, les sorciers suppléent leur magie par une certaine facilité au combat corps à corps. Ils sont à l'aise dans une armure légère et savent manier les armes simples.

FOUILLEURS DE SECRETS

Les sorciers sont motivés par un besoin insatiable de connaissances et de puissance, ce qui les oblige envers leurs pactes et façonne leur existence. Par ailleurs, cette soif motive les sorciers à honorer leurs pactes et façonne leur vie.

Les récits de sorciers qui se lient à des fiélons sont largement connus. Mais plusieurs sorciers sont au service de patrons qui ne sont pas diaboliques ou démoniaques. Parfois, un voyageur parviendra jusqu'à une tour d'une étrange beauté, y rencontrera un seigneur ou une dame féerique, et se retrouvera lié par un pacte sans vraiment s'en rendre compte. Et quelquefois, alors qu'il parcourt des livres relatant des traditions oubliées, l'esprit brillant mais excentrique d'un étudiant est ouvert aux réalités qui transcendent le monde matériel et aux êtres étranges qui habitent au-delà du néant.

Une fois le pacte conclu, la soif de connaissances et de puissance du sorcier ne peut pas être étanchée par l'étude et la recherche. Personne ne conclut un pacte avec d'aussi puissants patrons sans l'intention de faire emploi des pouvoirs ainsi obtenus. Au contraire, la grande majorité des sorciers passent leurs journées à poursuivre activement leurs buts, ce qui signifie habituellement une vie d'aventure. De surcroît, les

requêtes de leurs patrons poussent les sorciers sur le chemin de l'aventure.

CRÉER UN SORCIER

Lorsque vous concevez votre personnage sorcier, attardez-vous sur l'identité de votre patron et les obligations que votre pacte vous imposera. Qu'est-ce qui vous a incité à conclure ce pacte ? Comment avez-vous rencontré votre patron ? Avez-vous été séduit par l'invocation d'un diable, ou avez-vous débusqué un rituel qui vous permet de contacter un ancien dieu ? Avez-vous cherché votre patron ou est-ce plutôt lui qui vous a trouvé ? Les obligations de votre pacte vous causent-elles de la souffrance ou servez-vous joyeusement dans l'anticipation des récompenses promises ?

Discutez avec votre MD pour établir l'importance que prendra votre pacte dans la carrière d'aventurier de votre personnage. Les demandes de votre patron pourraient vous mener à l'aventure ou elles pourraient consister à réaliser de petites faveurs entre les aventures. Quelle est la nature de la relation avec votre patron ? Est-elle amicale, hostile, inquiétante ou romantique ? Quelle importance votre patron vous accorde-t-il ? Quel rôle occupez-vous dans les plans de votre patron ? Connaissez-vous d'autres serviteurs de votre patron ?

Comment votre patron communique-t-il avec vous ? Si vous possédez un familier, il pourrait s'adresser à vous avec la voix de votre patron. Certains sorciers trouvent des messages de la part de leur patron gravés sur les arbres, entremêlés dans des feuilles de thé ou dérivant parmi les nuages. Des messages que seul le sorcier peut distinguer. D'autres sorciers s'entretiennent avec leur patron par l'entremise de rêves ou de visions éveillées, ou bien font affaire avec des intermédiaires.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un sorcier en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, le Charisme devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution. Ensuite, choisissez le background de **charlatan**. Enfin, choisissez les sorts mineurs **décharge occulte** et **contact glacial**, en plus des sorts de niveau 1 **charme personne** et **éclair de sorcière**.

Caractéristiques

POINTS DE VIE

DV : 1d8 par niveau de sorcier
pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : armures légères

Armes : armes courantes

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Tromperie, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature et Religion

SORCIER

Niv	Bonus	Capacités	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sorts	Niveau d'emplacement	Invocations connues
1	+2	Patron d'outre-monde, Magie du pacte	2	2	1	1	-
2	+2	Invocations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Faveur pactisée	2	4	2	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	5	2	2	2
5	+3	-	3	6	2	3	3
6	+3	Bénéfice du patron d'outre-plan	3	7	2	3	3
7	+3	-	3	8	2	4	4
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	9	2	4	4
9	+4	-	3	10	2	5	5
10	+4	Bénéfice du patron d'outre-monde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (niveau 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (niveau 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Bénéfice du patron d'outre-monde	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum mystique (niveau 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (niveau 9)	4	14	4	5	7
18	+6	-	4	14	4	5	8
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) n'importe quelle arme courante
- (a) une sacoche à composants ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac de donjoneur
- Une armure de cuir, n'importe quelle arme courante, et deux dagues

PATRON D'OUTRE-PLAN

Au niveau 1, vous avez conclu un marché avec un être surnaturel de votre choix: un Seigneur Féé, un Seigneur Démon, ou le Grand Ancien, dont chacun est détaillé à la fin de la description de classe. Votre choix vous accorde des capacités au niveau 1 et de nouveau au niveau 6, 10, et 14.

MAGIE DU PACTE

Vos recherches arcaniques et la magie qui vous est conférée par votre patron vous ont donné des facilités avec les sorts. Voir le [chapitre 10](#) pour les règles générales de lancer des sorts et le [chapitre 11](#) pour la liste de sort du sorcier.

SORT MINEURS

Vous connaissez deux sorts mineurs de sorcier de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table de Sorcier.

EMPLACEMENT DE SORTS

La table du sorcier montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts. Elle montre aussi quel est le niveau de ces emplacements. Tous vos emplacements sont du même niveau. Pour lancer un sorts de sorcier de niveau 1 ou supérieur, vous devez dépenser un emplacement. Vous regagnez tous vos emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long.

Par exemple, lorsque vous êtes niveau 5, vous avez deux emplacements de sorts de niveau 3. Pour lancer le sort [éclair de sorcière](#) de niveau 1, vous devez dépenser l'un de ces emplacements, et le sort est lancé comme un sort de niveau 3.

SORTS CONNUS DU NIVEAU 1 & SUPÉRIEUR

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts de sorcier de niveau 1 de votre choix dans la liste des sorts du sorcier.

La colonne Sorts Connus de la table du sorcier montre quand vous apprenez plus de sorts de sorcier de votre choix de niveau 1 et supérieur. Un sort que vous choisissez doit être d'un niveau ne dépassant pas ce qui est indiqué dans la colonne Niveau d'emplacement de la table à votre niveau. Lorsque vous atteignez le niveau 6, par exemple, vous apprenez un nouveau sort de sorcier, qui peut être de niveau 1, 2 ou 3.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir l'un des sorts de sorcier que vous connaissez et le remplacer par un autre sort de la liste de sort de sorcier, qui doit également être d'un niveau pour lequel vous avez un emplacement de sorts.

CAPACITÉ DE LANCER DES SORTS

Le Charisme est votre caractéristique pour lancer vos sorts de sorcier, de sorte que vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de sorcier que vous lancez, ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde d'un sort = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur à l'attaque d'un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

FOCALISEUR MAGIQUE

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique (voir [Chap.5](#)) comme focaliseur magique pour vos sorts de sorcier.

INVOCATIONS OCCULTES

Durant vos recherches, vous avez exhumer des [invocations occultes](#), fragments d'un savoir interdit qui vous confère une capacité magique permanente.

Au niveau 2, vous gagnez deux invocations occultes de votre choix. Vos options d'invocation sont détaillées à la fin de la description de classe. Quand vous gagnez certains niveaux de sorcier, vous gagnez des invocations supplémentaires de votre

choix, comme indiqué dans la colonne Invocations Connue de la table de Sorcier.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir une des invocations que vous connaissez et la remplacez par une autre invocation que vous pourriez apprendre à ce niveau.

FAVEUR PACTISÉE

Au niveau 3, votre patron d'un autre monde vous gratifie d'une aptitude pour votre loyauté. Vous gagnez une des capacités suivantes de votre choix.

PACTE DE LA CHAÎNE

Vous apprenez le sort *Appel d'un familier* et pouvez le lancer sous forme de rituel. Ce sort n'est pas comptabilisé comme un sort connu.

Lorsque vous lancez le sort, vous pouvez choisir une forme normale pour votre familier (voir le sort) ou bien une des formes spéciales suivantes : *esprit follet, diablotin, pseudodragon* ou *quasit*.

En outre, quand vous choisissez l'action Attaquer, vous pouvez renoncer à une de vos attaques pour permettre à votre familier d'attaquer. Lorsque vous laissez votre familier attaquer, il le fait avec sa réaction.

PACTE DE LA LAME

Vous pouvez utiliser une action pour créer une arme de pacte dans votre main libre. Vous pouvez choisir la forme que prend cette arme de corps à corps à chaque fois que vous la créez. Vous maîtrisez cette arme tant que vous la tenez en main. Cette arme est considérée comme magique au regard des résistances et des immunités des attaques et des dommages non magiques.

Votre arme de pacte disparaît si elle se trouve à plus de 1,50m de vous pendant une minute ou plus. Elle disparaît également si vous utilisez à nouveau cette aptitude, si vous congédiez l'arme ou si vous mourrez.

Vous pouvez transformer une arme magique pour en faire votre arme de pacte en effectuant un rituel spécial si vous tenez l'arme en main. Vous réalisez le rituel en 1 heure, ce qui peut être fait durant un court repos. Vous pouvez alors congédier l'arme, la déplaçant dans un espace extra dimensionnel, pour la faire réapparaître à chaque fois que vous créez votre arme de pacte par la suite. Vous ne pouvez affecter un artefact ou une arme intelligente par ce procédé. Cette arme cesse d'être votre arme de pacte si vous mourrez, si vous vous liez avec une arme différente ou si vous réalisez le rituel de 1 heure pour briser le lien vous unissant à elle. L'arme apparaît alors à vos pieds si elle se trouve dans l'espace extra dimensionnel quand le lien est brisé.

PACTE DU TOME

Votre patron vous offre un grimoire appelé un Livre des Ombres. Dès lors que vous bénéficiez de cette capacité, choisissez trois sorts mineurs dans la liste de sort de n'importe quelle classe (*ces sorts mineurs sont considérés comme des sorts de sorcier pour vous*). Tant que vous portez le grimoire sur vous, vous pouvez lancer ces sorts mineurs à volonté. Ils ne comptent pas dans le nombre de sorts mineurs connus.

Si vous perdez votre Livre des Ombres, vous pouvez réaliser une cérémonie de 1 heure pour en recevoir un nouveau de la part de votre patron. Cette cérémonie détruit le grimoire précédent et peut être réalisée durant un repos court ou long. Le grimoire se transforme en cendre quand vous mourrez.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter un score de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux scores de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au delà de 20 par ce biais.

ARCANUM MYSTIQUE

Au niveau 11, votre patron vous gratifie d'un secret magique appelé Arcanum. Choisissez un sort de niveau 6 dans la liste du sorcier, lequel sera votre Arcanum.

Vous pouvez lancer votre Arcanum une fois sans utiliser un emplacement de sorts. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir pris un long repos.

Aux niveaux supérieurs, vous bénéficiez d'autres sorts de sorcier de votre choix qui peuvent être utilisés de cette façon : un sort de niveau 7 au niveau 13, un sort de niveau 8 au niveau 15 et un sort de niveau 9 au niveau 17. Vous regagnez l'usage de tous vos Arcanums après un long repos.

MAÎTRISE DE L'OCCULTE

Au niveau 20, vous pouvez puiser dans vos réserves mystiques internes pour supplier votre patron afin de récupérer vos emplacements de sorts dépensés. Vous pouvez passer 1 minute à supplier votre patron pour regagner tous vos emplacements de sorts dépensés de votre Magie du pacte. Une fois que vous avez récupéré les emplacements de sorts par ce biais, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le refaire.

BÉNÉFICE DU PACTE

Chaque Faveur pactisée produit un créature spéciale ou un objet qui reflète la nature de votre patron.

Pacte de la Chaîne. Votre familier est plus rusé qu'un familier typique. Son apparence peut être le reflet de votre patron, les esprits-follets et les pseudos dragons étant liés à l'archi-fée, et les diablotins et les quasits étant liés au fiélon. De part la nature inimaginable du grand Ancien, les familiers qui lui sont liés peuvent être de toutes les formes.

Pacte de la Lame. Si votre patron est l'archi-fée, votre arme pourrait être une fine lame enveloppée de feuille de vigne. Si vous servez le fiélon, votre arme peut être une hache de métal noir ornée de flammes. Si votre patron est le grand Ancien, votre arme pourrait être une lance d'ancienne facture avec une pierre précieuse enchâssée à son extrémité, sculptée pour représenter un œil écarquillé terrifiant.

Pacte du Tome. Votre Livre des Ombres pourrait être un bel ouvrage enluminé comportant de nombreux enchantements et sorts d'illusions octroyés par votre archi-fée. Ce pourrait être un lourd tome relié de cuir démoniaque clouté de fer, contenant des sorts de conjuration ainsi qu'une mine sur les us et les coutumes interdites relatifs à de sinistres régions du cosmos, présent d'un fiélon. Ou ce pourrait être le journal en lambeaux d'un lunatique rendu fou par le contact avec le grand Ancien, renfermant des fragments de sorts que seule votre folie naissante vous permet de comprendre et de lancer.

Traduit par puncho et Pelnor

Patrons d'outre-plan

Les êtres qui servent de patrons aux sorciers sont de puissants habitants d'autres plans d'existence. Ce ne sont pas des dieux, mais presque, si l'on se réfère à leurs pouvoirs. Divers patrons donnent à leurs sorciers accès à différents pouvoirs et invocations, et en attendent en retour d'importantes faveurs.

Certains collectionnent les sorciers, distillant relativement librement des connaissances mystiques ou se vantant de leur capacité à lier les mortels à leur volonté. Et d'autres n'accordent leur pouvoir qu'à contrecœur, ne faisant de pacte qu'avec un seul sorcier. Des sorciers qui servent le même patron peuvent se considérer comme des alliés, des frères et sœurs, mais aussi comme des rivaux.

SEIGNEUR FÉE

[THE ARCHFEE]

Votre patron est un seigneur ou une dame fée, une créature de légende qui détient des secrets oubliés d'une époque où les races mortelles n'étaient pas encore nées. Les motivations de cet être sont souvent impénétrables, parfois fantasques, et peuvent impliquer une envie d'acquérir plus de puissance magique ou la décantation de rancunes séculaires. Des exemples d'êtres de ce genre sont le Prince des glaces ; la reine de l'Air et des Ténèbres ; le souverain de la Cour des Ténèbres ; Titania, de la Cour de l'Été ; son époux Obéron, le Seigneur Vert ; Hyrsam le prince des fous ; et d'anciennes sorcières.

LISTE DES SORTS ÉTENDUE

L'archi-fée vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

LISTE DES SORTS ÉTENDUE DE L'ARCHI-FEE

Niveau	Sort
1	<i>Lueur féérique, Sommeil</i>
2	<i>Apaisement des émotions, Force fantasmagorique</i>
3	<i>Clignotement, Croissance végétale</i>
4	<i>Domination de bête, Invisibilité suprême</i>
5	<i>Domination, Faux-semblant</i>

PRÉSENCE FÉRIQUE

À partir du niveau 1, votre patron vous donne la capacité de projeter la séduisante et redoutable présence des fées. Par une action, vous pouvez obliger toute créature dans un cube de 3 mètres prenant origine à partir de vous-même à réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de vos sorts de sorcier. Vous charmez ou effrayez (selon votre choix) les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

DISPARITION BRUMEUSE

À partir du niveau 6, vous pouvez disparaître dans un nuage de brume en réponse à un préjudice. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir invisible et vous téléporter jusqu'à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir. Vous restez invisible jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous attaquiez ou lanciez un sort.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

DÉFENSES SÉDUISANTES

À partir du niveau 10, votre patron vous enseigne à retourner contre eux la magie de vos ennemis qui affecte l'esprit. Vous êtes immunisé aux charmes, et lorsqu'une créature tente de vous charmer, vous pouvez utiliser votre réaction pour tenter de retourner son charme contre elle. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de vos sorts de sorcier, ou vous la charmez pendant 1 minute ou jusqu'à ce que la créature subisse des dégâts

SOMBRE DÉLIRIUM

À partir du niveau 14, vous pouvez plonger une créature dans un univers illusoire. Par une action, choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Celle-ci doit réaliser un jet de protection de Sagesse contre le DD de vos sorts de sorcier. En cas d'échec, vous la charmez ou l'effrayez (selon votre choix) pendant 1 minute ou jusqu'à ce que votre concentration soit brisée (comme si vous vous concentriez sur un sort). Cet effet se termine plus tôt si la créature subit des dégâts.

Jusqu'à ce que cette illusion se termine, la créature pense qu'elle est perdue dans un royaume brumeux dont vous choisissez l'apparence. La créature ne peut voir et entendre qu'elle-même, vous, et l'illusion.

Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

SEIGNEUR FIÉLON

[THE FIEND]

Vous avez conclu un pacte avec un démon des plans inférieurs de l'existence, un être aux objectifs maléfiques, même si vous luttez contre ces objectifs. Ces êtres désirent la corruption ou la destruction de toutes choses, de vous y compris. Des fiélons assez puissants pour forger un pacte comprennent les seigneurs démons (CM) tels que Démogorgon, Orcus, Fraz'Urb-Luu et Baphomet ; des archidiables (LM) tels qu'Asmodée, Dispater, Méphistophélès et Bélial ; des diantrefosses et des balors particulièrement puissants ; et des ultroloths et autres seigneurs yugoloths.

LISTE DES SORTS ÉTENDUE

Le fiélon vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

LISTE DES SORTS ÉTENDUE DU SEIGNEUR FIÉLON

Niveau	Sort
1	<i>Mains brûlantes, Injonction</i>
2	<i>cécité/Surdité, Rayon ardent</i>
3	<i>Boule de feu, Nuage puant</i>
4	<i>Bouclier de feu, Mur de feu</i>
5	<i>Colonne de feu, Sanctification</i>

BÉNÉDICTION DE L'OBSCUR

À partir du niveau 1, lorsque vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau de sorcier (minimum 1).

CHANCE DE L'OBSCUR

À partir du niveau 6, vous pouvez appeler votre patron afin qu'il modifie le sort en votre faveur. Lorsque vous effectuez un jet de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser cette capacité pour ajouter un d10 à votre jet. Vous pouvez décider de le faire après avoir lancé le dé initial, mais la décision doit être prise avant que l'effet ne se produise.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

RÉSISTANCE DU FIÉLON

À partir du niveau 10, vous pouvez choisir un type de dégâts lorsque vous terminez un repos court ou long. Vous gagnez alors la résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous choisissiez un autre grâce à cette capacité. Les dommages causés par des armes magiques ou des armes en argent ignorent cette résistance.

JETÉ AUX ENFERS

À partir du niveau 14, lorsque vous touchez une créature avec une attaque, vous pouvez utiliser cette capacité pour transporter instantanément la cible vers les plans inférieurs. La créature disparaît et passe par un paysage de cauchemar.

À la fin de votre prochain tour, la cible revient dans l'espace qu'elle occupait précédemment, ou dans l'espace libre le plus proche. Si la cible n'est pas un fiélon, elle prend 10d10 dégâts psychiques lorsqu'elle revient de son horrible expérience.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un long repos.

LE GRAND ANCIEN

[THE GREAT OLD ONE]

Votre patron est une entité mystérieuse dont la nature est tout à fait étrangère au tissu de la réalité. Il peut venir du Royaume Lointain, l'espace au-delà de la réalité, ou peut être l'un des anciens dieux dont parlent les légendes. Ses motivations sont incompréhensibles au commun des mortels, et sa connaissance si ancienne et immense que même les plus grandes bibliothèques font pâles figures en comparaison avec les vastes secrets qu'il détient. Le Grand Ancien peut ne pas être au courant de votre existence ou vous être totalement indifférent, mais les secrets que vous avez appris vous permettent d'en tirer votre magie.

Des entités de ce type comprennent Ghaunadar, Celui qui est tapis ; Tharizdun, le dieu enchaîné ; Dendar, le serpent de nuit ; Zargon, le revenant ; le Grand Cthulhu ; et d'autres êtres insondables.

LISTE DES SORTS ÉTENDUE

Le Grand Ancien vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

LISTE DES SORTS ÉTENDUE DU GRAND ANCIEN

Niveau Sort	Sorts
1	<i>Murmure dissonant, Fou rire de Tasha</i>
2	<i>Détection de pensées, Force fantasmagorique</i>
3	<i>Clairvoyance, Communication à distance</i>
4	<i>Domination de bête, Tentacules noirs d'Evard</i>
5	<i>Domination, Télékinésie</i>

ESPRIT ÉVEILLÉ

À partir du niveau 1, votre connaissance extraterrestre vous donne la possibilité de toucher les esprits d'autres créatures. Vous pouvez communiquer par télépathie avec toute créature que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous n'avez pas besoin de partager une langue avec la créature pour qu'elle comprenne vos paroles télépathiques, mais la créature doit être capable de comprendre au moins une langue.

PROTECTION ENTROPIQUE

À partir du niveau 6, vous apprenez à vous protéger magiquement contre les attaques et à retourner en votre faveur l'échec d'un ennemi. Lorsqu'une créature fait un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui imposer un désavantage à ce jet. Si l'attaque échoue,

votre prochain jet d'attaque contre cette créature a l'avantage si vous l'attaquez avant la fin de votre prochain tour.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos de court ou long.

BOUCLIER DES PENSÉES

À partir du niveau 10, vos pensées ne peuvent pas être lues par télépathie ou par d'autres moyens, sauf si vous le permettez. Vous avez également la résistance aux dégâts psychiques, et chaque fois qu'une créature vous inflige des dégâts psychiques, elle prend la même quantité de dégâts que vous.

SERVITUDE

Au niveau 14, vous gagnez la capacité d'infecter l'esprit d'un humanoïde par la magie extraterrestre de votre patron. Vous pouvez utiliser votre action pour toucher un humanoïde incapable d'agir. Vous charmez alors cette créature jusqu'à ce qu'un sort de *délivrance des malédictions* lui soit jeté, que la condition charmé lui soit retirée, ou que vous utilisiez cette capacité à nouveau.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature charmée aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence.

Traduit par blueace



Patron d'outre-plan



[SCAG139]

Les sorciers dans les Royaumes Oubliés ont l'option de Patron d'Outremonde suivante, en plus de celles du *Manuel du Joueur*.

L'ÉTERNEL

La mort ne détient pas d'emprise sur votre patron, qui a déverrouillé les secrets de la vie éternelle, même si une telle récompense - comme tout les pouvoirs - vienne avec un coût. Une fois immortel, l'Éternel a vu la durée de vie des mortels passée comme les saisons, comme un scintillement de jours et de nuits sans fin. Il possède les secrets des âges à partager, les secrets de la vie et de la mort. Des Êtres de ce genre comprennent Vecna, Seigneur de la Main et l'Oeil; la crainte Luz; la reine-liche Vol; la Cour Immortelle d'Aérénal; Vlaakith, la reine-liche des githyanki; et le magicien immortel Fistandantalus.

Dans les Royaumes, les patrons Immortels comprennent Larloch the Roi de l'Ombre, le maître légendaire de la Crypte de Warlock et Gilgeom, le Dieu-Roi d'Unther.

LISTE DE SORTS ÉTENDUE

L'Éternel vous permet de choisir parmi une liste élargie de sorts quand vous apprenez un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés à la liste de sorts de sorcier pour vous.

LISTE DES SORTS ÉTENDUE DE L'ÉTERNEL

Niveau Sort	Sorts
1	<i>Simulacre de vie, Rayon de Maladie</i>
2	<i>Cécité/Surdité, Silence</i>
3	<i>Mort Simulée, Communication avec les morts</i>
4	<i>Aura de vie, Protection contre la mort</i>
5	<i>Contagion, Mythes et légendes</i>

PARMI LES MORTS

À partir du niveau 1, vous apprenez le sort mineur **Stabilisation**, qui compte comme un sort mineur de sorcier pour vous. Vous avez également l'avantage sur les jets de sauvegarde contre toute maladie.

En outre, les morts-vivants ont de la difficulté pour vous nuire. Si un morts-vivant vous vise directement avec une attaque ou un sort néfaste, cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de vos sort (un mort-vivant n'a pas besoin de faire un jet de sauvegarde quand il vous inclut dans un effet de zone, comme l'explosion d'une boule de feu). En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou renoncer à cibler quelqu'un au lieu de vous, potentiellement perdre l'attaque ou le sort. En cas de succès, la créature est immunisé à cet effet pendant 24 heures. Un mort-vivant est également à l'abri à cet effet pendant 24 heures si vous le ciblez avec une attaque ou un sort néfaste.

DÉFIER LA MORT

À partir du niveau 6, vous pouvez vous rendre de la vitalité lorsque vous tentez de tricher avec la mort ou quand vous aidez quelqu'un d'autre à la faire. Vous pouvez retrouver des points de vie égaux à $1d8 +$ votre modificateur de Constitution (minimum de 1 point de vie) quand vous réussissez un jet de mort ou lorsque vous stabilisez une créature avec **Stabilisation**.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

NATURE IMMORTELLE

À partir du niveau 10, vous pouvez retenir votre souffle indéfiniment, et vous n'avez plus besoin de nourriture, d'eau, ou de sommeil, même si vous avez encore besoin de repos pour réduire les niveaux de fatigue et pour bénéficier de l'effet des repos courts et longs.

En outre, vous vieillissez à un rythme plus lent. Pour tous les 10 ans qui passent, votre corps vieillit seulement de 1 an, et vous êtes immunisé au vieillissement magique.

VIE INDESTRUCTIBLE

Lorsque vous atteignez le niveau 14, vous obtenez quelques-uns des vrais secrets de l'Éternel. À votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour récupérer des points de vie égal à $1d8 +$ votre niveau de sorcier. En outre, si vous remettez une partie coupée de votre corps en place lorsque vous utilisez cette capacité, elle se rattache.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos court ou long.

Invocations Occultes

Si une invocation possède un pré-requis, vous devez le remplir pour l'apprendre. Vous pouvez apprendre l'invocation dès le moment où vous remplissez les conditions.
Un prérequis de niveau pour un sort d'invocation réfère au niveau de sorcier, pas au niveau du personnage.

DÉCHARGE AGONISANTE [Agonizing Blast]

Pré-requis : sort mineur décharge occulte

Lorsque vous lancez **décharge occulte**, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dommages.

ARMURE D'OMBRES [Armor of Shadows]

Vous pouvez lancer **armure de mage** sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts ni de composants.

MARCHE ASCENSIONNELLE [Ascendant Step]

Pré-requis : niveau 9

Vous pouvez lancer **lévitation** sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts ni de composants.

LANGAGE ANIMAL [Beast Speech]

Vous pouvez lancer **compréhension animale** à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts.

FASCINATION [Beguiling Influence]

Vous acquérez la maîtrise des compétences Tromperie et Persuasion.

MURMURES ENSORCELANT [Bewitching Whispers]

Pré-requis : niveau 7

Vous pouvez lancer **Coercition** une fois en utilisant un emplacement de sorts de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

RECUEIL DES ANCIENS SECRETS

Pré-requis : Pacte du Tome [Book of Ancient Secrets]

Vous pouvez maintenant inscrire des rituels dans votre Livre des Ombres. Choisissez deux sorts de niveau 1 qui sont marqués comme rituel dans la liste de sorts de n'importe quelle classe. Les sorts apparaissent dans le livre et ne comptent pas dans le nombre de sorts connus. Si vous tenez votre Livre des Ombres en main, vous pouvez lancer ces sorts comme des rituels. Vous pouvez lancer ces sorts uniquement comme rituels, à moins que vous ne les appreniez par d'autres moyens. Vous pouvez aussi lancer un sort connu de sorcier comme rituel s'il est marqué de cette manière.

Durant vos aventures vous pouvez copier d'autres rituels dans votre Livre des Ombres. Lorsque vous trouvez ce genre de sorts, vous pouvez les ajouter dans votre livre du moment qu'ils sont d'un niveau égal ou inférieur à la moitié de votre niveau de sorcier (arrondi au supérieur) et si vous avez le temps de faire la transcription. Pour chaque niveau de sort, celle-ci prend 2 heures et coûte 50 po d'encre rares nécessaires à sa transposition.

CHAÎNES DE CARCERI [Chains of Carceri]

Pré-requis : niveau 15, Pacte de la Chaîne

Vous pouvez lancer **immobilisation de monstre** à volonté (en ciblant un céleste, un démon ou un élémentaire) sans dépenser d'emplacement de sorts ni de composants. Vous devez avoir terminé un repos long avant de pouvoir réutiliser cette invocation sur la même créature.

VISION DIABOLIQUE

[Devil's Sight]

Vous voyez normalement dans les ténèbres, qu'elles soient magiques ou non, jusqu'à une distance de 36 mètres.

SENTENCE EFFROYABLE

[Dreadful Word]

Pré-requis : niveau 7

Vous pouvez lancer **confusion** une fois en utilisant un emplacement de sorts de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

VISION OCCULTE

[Eldritch Sight]

Vous pouvez lancer **détection de la magie** à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts ni de composants.

LANCE OCCULTE

[Eldritch Spear]

Pré-requis : sort mineur décharge occulte

Quand vous lancez **décharge occulte**, sa portée passe à 90 mètres.

ŒIL DU GARDIEN DES RUNES

[Eyes of the Rune Keeper]

Vous pouvez lire toutes les formes d'écritures.

VIGUEUR DÉMONIAQUE

[Fiendish Vigor]

Vous pouvez lancer **simulacre de vie** sur vous-même à volonté comme un sort de niveau 1, sans dépenser d'emplacement de sort ni de composants.

REGARD DE DEUX ESPRITS

[Gaze of Two Minds]

Vous pouvez utiliser une action pour toucher un humanoïde consentant, afin de voir et de ressentir au travers de ses sens, jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aussi longtemps que la créature est sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez utiliser une action durant les tours suivants pour maintenir la connexion, étendant sa durée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que vous discernez les choses par le biais des sens de la créature, vous bénéficiez de tous les sens spéciaux de celle-ci, en revanche vous êtes complètement aveugle et sourd à votre environnement immédiat.

BUVEUSE DE VIE

[Lifedrinker]

Pré-requis : niveau 12, Pacte de la Lame

Quand vous touchez une créature avec votre arme de pacte, elle subit des dommages nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme (minimum 1).

MASQUE AUX MILLES VISAGES

[Mask of Many Faces]

Vous pouvez lancer **déguisement** à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts.

MAÎTRE DES FORMES MULTIPLES

[Master of Myriad Forms]

Pré-requis : niveau 15
Vous pouvez lancer modification d'apparence à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts.

SBIRES DU CHAOS

[Minions of Chaos]

Pré-requis : niveau 9

Vous pouvez lancer **invocation d'élémentaire** une fois en utilisant un emplacement de sorts de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

AMOLLISSEMENT DE L'ESPRIT

[Mire the Mind]

Pré-requis : niveau 5
Vous pouvez lancer **lenteur** une fois en utilisant un emplacement de sorts de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

VISIONS EMBRUMÉES

[Misty Visions]

Vous pouvez lancer **image silencieuse** à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts ni de composants.

UN AVEC LES OMBRES

[One with Shadows]

Pré-requis : niveau 5

Lorsque vous êtes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez utiliser une action pour devenir invisible jusqu'à ce que vous bougiez ou que vous utilisiez une action ou une réaction.

SAUT D'OUTRE-MONDE

[Otherwordly Leap]

Vous pouvez lancer **saut** sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts ni de composants.

DÉCHARGE RÉPULSIVE

[Repelling Blast]

Pré-requis : sort mineur décharge occulte

Quand vous touchez une créature avec **décharge occulte**, vous pouvez la repousser de 3 mètres en ligne droite.

SCULPTEUR DE CHAIR

[Sculptor of Flesh]

Pré-requis : niveau 7

Vous pouvez lancer **métamorphose** une fois en utilisant un emplacement de sorts de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

SIGNE DE MAUVAIS PRÉSAGE

[Sign of Ill Omen]

Pré-requis : niveau 5

Vous pouvez lancer **Malédiction** une fois en utilisant un emplacement de sorts de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

VOEUR DES CINQ DESTINÉES

[Thief of Five Fates]

Vous pouvez lancer **imprécation** une fois en utilisant un emplacement de sorts de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

LAME ASSOIFFÉE

[Thirsting Blade]

Pré-requis : niveau 5, Pacte de la Lame

Vous pouvez attaquer deux fois avec votre arme de pacte, au lieu d'une seule, chaque fois que vous choisissez l'action Attaquer durant votre tour.

VISION DES ROYAUMES LOINTAINS

[Visions of Distant Realms]

Vous pouvez lancer **œil magique** à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts.

VOIX DU MAITRE DE LA CHAÎNE

Pré-requis : Pacte de la Chaîne [Voice of the Chain Master]

Vous pouvez communiquer avec votre familier par télépathie et percevoir les choses par le biais de ses sens, aussi longtemps que vous êtes sur le même plan d'existence. En outre, pendant que vous voyez au travers des sens de votre familier, vous pouvez le faire parler, avec votre voix, même si celui-ci est normalement incapable de discourir.

MURMURES DE LA TOMBE

[Whispers of the Grave]

Pré-requis : niveau 9

Vous pouvez lancer **communication avec les morts** à volonté, sans dépenser d'emplacement de sorts.

VISION DU SORCIER

[Witch Sight]

Pré-requis : niveau 15

Vous pouvez voir la forme véritable de chaque métamorphe ou créature dissimulée par la magie des illusions ou de la transmutation, si la créature est dans un rayon de 9 mètres autour de vous et dans votre ligne de mire.

Traduit par Pelnor

CHAP. 4 : BACKGROUND



Les personnages ne sont pas définis uniquement par leur race et leur classe. Ce sont des individus avec leurs propres histoires, intérêts, connexions et capacités en plus de celles définies par la classe et la race. Ces pages présentent des détails pour différencier les personnages les uns des autres, depuis les bases comme le nom et la description physique, les règles de backgrounds et les langues, jusqu'aux subtilités de la personnalité et de l'alignement.

Détails du Personnage

Le nom de votre personnage et sa description physique seront probablement les premières choses que les autres joueurs autour de la table vont apprendre de vous. Cela vaut donc la peine de penser à la façon dont ces caractéristiques reflètent le personnage que vous voulez jouer.

NOM

La description de la race de votre personnage propose plusieurs noms. Ajoutez-y votre touche, même si vous prenez simplement un nom de cette liste.

SEXÉ

Vous pouvez jouer un personnage masculin ou féminin, cela n'influencera ni vos bonus ni vos malus. Mais profitez-en pour penser à comment votre personnage se place - ou ne se place pas - vis-à-vis des standards habituels de sa culture pour ce qui est du sexe, du genre et du comportement sexuel. Par exemple, un clerc elfe noir masculin défie les divisions traditionnelles du genre dans la société drow, ce qui pourrait expliquer pourquoi votre personnage a quitté la société et est remonté à la surface.

Vous n'avez pas besoin de vous cantonner à une vision binaire du sexe et du genre. Le dieu elfe Corellon Larethian est par exemple souvent perçu comme androgynie ou hermaphrodite, et certains elfes du multivers sont faits à l'image de Corellon. Vous pourriez également jouer un personnage de sexe féminin qui se présente comme étant un homme, ou un homme qui se sentirait piégé dans un corps de femme, ou une naine barbue qui a horreur qu'on la prenne pour un homme. De la même façon, c'est à vous de décider de l'orientation sexuelle de votre personnage.

TAILLE & POIDS

Vous pouvez décider de la taille et du poids de votre personnage en utilisant les informations fournies dans la description de votre race ou en tirant au hasard sur la table ci-dessous. Pensez à ce que les valeurs des caractéristiques de votre personnage peuvent signifier en ce qui concerne votre taille et votre poids. Un personnage faible mais agile pourrait être mince. Un personnage fort et costaud pourrait être grand ou juste lourd.

Si vous le désirez, vous pouvez tirer au hasard la taille et le poids de votre personnage à l'aide de la table ci-contre. Le jet de dés pour la colonne Modificateur de taille détermine la taille supplémentaire du personnage à ajouter à la Taille de base. Ce même nombre, multiplié par le jet de dés (ou le nombre) indiquée dans la colonne Modificateur de poids, détermine le poids supplémentaire du personnage à ajouter au Poids de base.

Par exemple, Tika est une humaine qui mesure 1,45 m. plus 2d10 x 2,50 cm. Le joueur lance les 2d10 et obtient un total de

12, de sorte que Tika mesure 1,45 m. + (12 x 2,50) cm. soit 1,75 m. de hauteur. Ensuite, le joueur utilise ce même résultat de 12 et le multiplie par 2d4 / 2 kg. Son jet de 2d4 donne 3, donc Tika pèse 50 + (12 x 3 / 2) kg., soit un total de 68 kg.

TIKA ET ARTEMIS: DES PERSONNAGES CONTRASTÉS

Les détails de ce chapitre établissent une grande différence entre l'histoire de votre personnage et celles de tout autre. Considérons les deux combattants humains suivants.

Originnaire de l'univers de Dragonlance, Tika Waylan était une adolescente effrontée qui a eu une enfance difficile. Fille d'un voleur, elle s'est enfuie de sa maison et a pratiqué le métier de son père dans les rues de Solace. Quand elle a tenté de voler le propriétaire de l'Auberge de la Dernière Demeure, il l'a attrapée et l'a prise sous son aile, lui donnant un emploi comme serveuse de bar. Mais quand les armées de dragon ont dévastées la ville de Solace et détruit l'auberge, la nécessité contraint Tika à partir à l'aventure aux côtés de ses amis, qu'elle avait connus durant son enfance. Ses compétences en tant que combattant (une poêle reste l'une de ses armes favorites) combinées avec son histoire dans les rues lui ont donné des compétences inestimables pour sa carrière d'aventurière.

Artemis Entreri a grandi dans les rues de Calimport dans les Royaumes Oubliés. Il a utilisé son intelligence, sa force, son agilité afin de se tailler son propre territoire dans l'un des bidonvilles pauvre parmi la centaine de la ville. Après plusieurs années, il a attiré l'attention de l'une des guildes de voleurs les plus puissants de la ville, et il est monté dans les rangs de la guilde rapidement malgré son jeune âge. Artemis est devenu l'assassin favori de l'un des pachas de la ville, qui l'envoya dans la lointaine Padhiver (Icewind Dale) pour récupérer quelques joyaux volés. C'est un tueur professionnel, se remettant constamment en question pour améliorer ses compétences.

Tika et Artemis sont tous deux combattants (ayant une certaine expérience comme voleurs), possédant des scores aussi élevés de Force et de Dextérité, mais là s'arrête la similitude.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Choisissez l'âge de votre personnage, la couleur de ses cheveux, de ses yeux et de sa peau. Pour ajouter une touche distinctive, vous pouvez donner à votre personnage une caractéristique physique inhabituelle comme une cicatrice, un tatouage ou le fait qu'il boîte.

TAILLE ET POIDS

Race	Taille de base	Modificateur de taille (cm)	Poids de base	Modificateur de poids
Humain	1,45 m.	+2d10 x 2,50	50 kg.	x 2d4 / 2 kg.
Nain des collines	1,15 m.	+2d4 x 2,50	55 kg.	x 2d6 / 2 kg.
Nain des montagnes	1,20 m.	+2d4 x 2,50	60 kg.	x 2d6 / 2 kg.
Haut elfe	1,40 m.	+2d10 x 2,50	40 kg.	x 1d4 / 2 kg.
Elfe des bois	1,40 m.	+2d10 x 2,50	45 kg.	x 1d4 / 2 kg.
Elfe noir, Drow				
Halfelin	80 cm.	+2d4 x 2,50	15 kg.	x 1/2 kg.
Drakéïde				
Gnome				
Demi-elfe				
Demi-orque				
Tiefling				

TIKA ET ARTEMIS: DÉTAILS DU PERSONNAGE

Les éléments de détails présentés dans ce chapitre établissent une grosse différence entre chaque personnage. Considérons les deux combattants humains suivants. Considérez la façon dont les noms Tika Waylan et Artemis Entreri diffèrent ces personnages l'un de l'autre et reflètent leurs personnalités. Tika est une jeune femme déterminée à prouver qu'elle n'est plus seulement une enfant, pas plus, et son nom sonne jeune et ordinaire. Artemis Entreri vient d'un pays exotique et porte un nom plus mystérieux.

Tika a dix-neuf ans au début de sa carrière d'aventurier et a les cheveux châtais, les yeux verts, la peau claire moucheté de taches de rousseur, et un grain de beauté sur sa hanche droite. Artemis est un homme de petite taille, compact et tout en muscles filiformes. Il a des traits anguleux et des pommettes hautes, et il semble toujours avoir besoin d'un bon rasage. Sa chevelure noire de jais est épaisse et longue, mais ses yeux sont gris et sans vie - trahissant le vide de sa vie et de son âme.

ALIGNEMENT

Une créature typique dans les mondes de Dungeons & Dragons possède un alignement qui décrit de façon générale ses attitudes morales et personnelles. L'alignement est une combinaison de deux facteurs : l'un identifie la morale (le bien, le mal, ou neutre), et l'autre décrit les attitudes envers la société et l'ordre (loyal, chaotique, ou neutre). Ainsi, les neuf combinaisons possibles définissent les alignements.

Les brefs résumés qui suivent des neuf alignements décrivent le comportement typique d'une créature pour un alignement donné. Chaque individu peut toutefois s'écartez considérablement de ce comportement typique ; peu de gens sont parfaitement et constamment fidèles aux préceptes de leur alignement.

Loyal bon (LB). On peut compter sur ces créatures pour faire le bien dans le sens ou la société l'entend. Les dragons d'or, les paladins et la plupart des nains sont d'alignement loyal bon.

Neutre bon (NB). Ces personnes font du mieux qu'elles peuvent pour aider les autres, en fonction de leurs besoins toutefois. Beaucoup des créatures célestes, certains géants des nuages et la plupart des gnomes sont neutre bon.

Chaotique bon (CB). Ces créatures agissent selon leur conscience, et ont peu d'égard pour ce que les autres attendent. Les dragons de cuivre, de nombreux elfes et les licornes sont d'alignement chaotique bon.

Loyal neutre (LN). Ces individus agissent conformément à la loi, aux traditions ou suivants des codes personnels. Beaucoup de moines et quelques magiciens sont d'alignement loyal neutre.

Neutre (N) est l'alignement de ceux qui préfèrent rester à l'écart des questions morales et ne prennent pas parti, faisant ce qui leur semble le mieux à un moment donné. Les hommes-lézards, la plupart des druides et beaucoup d'humains sont neutres.

Chaotique neutre (CN). Ces créatures suivent leurs caprices, pensant à leur liberté personnelle avant tout. Beaucoup de barbares, de roublards et de bardes sont d'alignement chaotique neutre.

Loyal mauvais (LM). Ces créatures font méthodiquement ce qu'elles veulent, dans les limites d'un code de tradition, de la loyauté ou d'un ordre. Les diables, les dragons bleus et les hogobelins sont d'alignement loyal mauvais.

Neutre mauvais (NM) est l'alignement de ceux qui font ce qu'ils veulent, sans aucune compassion ni aucun scrupule. Beaucoup d'elfes noirs, certains géants des nuages, et les yugoloths sont d'alignement neutre mauvais.

Chaotique mauvais (CM). Ces créatures agissent avec une violence arbitraire, stimulées par la cupidité, la haine ou la soif de sang. Les démons, les dragons rouges et les orques sont d'alignement chaotique mauvais.

ALIGNEMENT DANS LE MULTIVERS

Pour de nombreuses créatures pensantes, l'alignement est un choix moral. Les humains, les nains, les elfes et les autres races humanoïdes peuvent choisir de suivre les chemins du bien ou du mal, de la loi ou du chaos. Selon les légendes, les dieux d'alignement bon qui ont créé ces races les ont laissés libre de choisir leur voie morale, sachant que le bien sans le libre arbitre est l'esclavage.

Les divinités maléfiques qui ont créé d'autres races, cependant, ont créé ces races pour les servir. Ces races ont de fortes tendances congénitales qui correspondent à la nature de leurs dieux. La plupart des orcs partagent la violence, la nature sauvage du dieu orque, Gruumsh, et sont donc enclins au mal. Même si un orc choisit un alignement bon, il lutte contre ses instincts durant toute sa vie. (Même les demi-orques sentent l'attraction persistante de l'influence du dieu orc.)

L'alignement est une partie essentielle de la nature des êtres célestes et des démons. Un diable ne choisit pas d'être loyal mauvais, et il ne tend pas vers le loyal mauvais, il est loyal mauvais dans son essence. S'il cessait de toute façon d'être loyal mauvais, il cesserait d'être un diable.

La plupart des créatures à qui il manque la capacité de former des pensées rationnelles ne disposent pas d'alignements - ils sont **sans-alignement**. Une telle créature est incapable de faire un choix moral ou éthique et agit selon sa nature bestiale. Les requins sont des prédateurs sauvages, par exemple, mais ils ne sont pas mauvais; ils n'ont pas d'alignement.

LANGUES

Votre race indique les langues que votre personnage peut parler par défaut, et votre background peut vous donner accès à une ou plusieurs autres langues de votre choix. Notez ces langues sur votre feuille de personnage.

Choisissez vos langues dans la table des langues standards, ou choisissez-en une qui est commune dans votre campagne. Avec la permission de votre MD, vous pouvez également les choisir dans la table des langues exotiques ou choisir une langue secrète, comme le jargon des voleurs ou la langue des druides.

Certaines de ces langues sont en fait des familles de langues qui comportent de nombreux dialectes. Par exemple, le primaire comprend les dialectes de l'aérien, l'aquatique, l'igné et le terreux, un pour chacun des quatre plans élémentaires. Les créatures qui parlent différents dialectes d'une même langue peuvent communiquer entre elles.

LANGUES STANDARDS

Langues standards	Races typiques	Écriture
Commun	Humains	Commun
Nain	Nain	Nain
Elfique	Elfes	Elfique
Géant	Ogres, géants	Nain
Gnome	Gnomes	Nain
Gobelin	Goblinoïdes	Nain
Halfelin	Halfelins	Commun
Orque	Orques	Nain

LANGUES EXOTIQUES

Langues exotiques	Races typiques	Écriture
Abyssal	Démons	Infernal
Céleste	Célestiaux	Céleste
Draconique	Dragons, drakéide	Draconique
Profondeurs	Beholders	-
Infernal	Diables	Infernal
Primaire	Élémentaires	Nain
Sylvain	Fées	Elfique
Commun des profondeurs	Créatures souterraines	Elfique

TIKA ET ARTEMIS: ALIGNEMENT

Tika Waylan est neutre bonne, ayant fondamentalement bon cœur et luttant pour aider les autres quand elle le peut. Artemis est loyal mauvais, indifférent à la valeur de la vie, mais au moins professionnel dans son approche de l'assassinat.

En tant que personnage mauvais, Artemis n'est pas un aventurier idéal. Il a commencé sa carrière en tant que bandit, et coopère avec des héros seulement quand il le faut - et quand cela sert ses propres intérêts. Dans la plupart des jeux, les aventuriers mauvais causent des problèmes dans les groupes qui ne partagent pas leurs intérêts et leurs objectifs. Généralement, l'alignement mauvais est pour les ennemis et les monstres.

PERSONNALITÉS

Concrétiser la personnalité de votre personnage, avec les traits, les manières, les habitudes, les croyances et les défauts qui donnent à une personne une identité unique, vous aidera à lui donner vie lors des parties. Quatre catégories de caractéristiques sont présentées ici : les traits, les idéaux, les liens et les défauts. Au-delà de ces catégories, pensez aux mots ou phrases favorites, aux tics et gestes habituels, aux vices et aux marottes de votre personnage, et tout ce que vous pouvez imaginer.

Chaque background présenté dans ces pages comprend des suggestions de personnalités que vous pouvez utiliser pour stimuler votre imagination. Vous n'êtes pas lié à ces options, mais c'est un bon point de départ.

TRAITS

Donnez à votre personnage deux traits. Les traits sont un moyen simple pour vous aider à définir et différencier votre personnage. Vos traits doivent signifier quelque chose d'intéressant et d'amusant pour votre personnage. Ce devrait être des descriptions faites par le personnage lui-même de ce qui le démarque des autres. "Je suis intelligent" n'est pas un bon trait, car il décrit un grand nombre de personnes. "J'ai lu tous les livres de Candlekeep" dit par contre quelque chose de spécifique sur les intérêts et la disposition de votre personnage. Les traits peuvent décrire les choses que votre personnage aime, ses réalisations passées, ses aversions et ses craintes, ses manières ou bien encore l'influence de ses valeurs de caractéristiques.

Les traits de personnalité pourraient décrire les choses de votre personnage aime, ses réalisations passées, des choses qu'il déteste ou dont il a peur, la façon dont il se comporte ou ses tics, ou l'influence de ses scores de caractéristiques.

Une bonne manière pour réfléchir sur les traits est de prendre votre plus grande et plus faible caractéristique, et de définir un trait pour chacunes d'elles. Cela peut être positif ou négatif. Vous pourriez travailler dur pour surmonter un faible score par exemple, ou être arrogant à propos de votre meilleur score.

IDÉAUX

Décrivez un idéal qui anime votre personnage. Vos idéaux sont des choses auxquelles vous croyez fortement, des principes moraux et éthiques fondamentaux qui vous obligent à agir comme vous le faites. Les idéaux englobent tout, de vos objectifs de vie à vos croyances.

Les idéaux pourraient répondre à une de ces questions : quels sont les principes que vous ne trahirez jamais? Qu'est-ce qui pourrait vous faire faire des sacrifices? Qu'est-ce qui vous pousse à agir et guide vos objectifs et vos ambitions? Quelle est la chose la plus importante pour laquelle vous vous efforcez?

Vous pouvez choisir des idéaux qui vous plaisent, mais l'alignement de votre personnage est une bonne chose pour commencer à les définir. Chaque background propose six idéaux. Cinq d'entre eux sont liés à des aspects à l'alignement:

loyal, chaotique, bon, mauvais ou neutre. Le dernier a plus à voir avec le background en particulier qu'avec des perspectives morales ou éthiques.

LIENS

Créez un lien pour votre personnage. Les liens représentent les connexions d'un personnage avec des personnes, des lieux et des événements dans le monde. Ils vous attachent à des choses de votre background. Ils peuvent vous inspirer à des actes d'héroïsme ou vous amener à agir contre vos propres intérêts si vous êtes menacés. Ils peuvent ressembler à des idéaux, définissant les motivations et les objectifs d'un personnage.

Les liens pourraient répondre à ces questions: de qui vous souciez-vous le plus? Avec quel lieu vous sentez-vous un lien particulier? Quelle est votre bien le plus précieux?

Vos liens peuvent être liés à votre classe, à votre background, à votre race, ou à tout autre aspect de l'histoire ou de la personnalité du personnage. Vous pouvez également acquérir de nouveaux liens au cours de vos aventures.

DÉFAUTS

Enfin, choisissez un défaut pour votre personnage. Ce défaut représente un vice, une contrainte, une peur ou une faiblesse. C'est quelque chose que quelqu'un d'autre pourrait exploiter pour vous amener affaiblir ou vous amener à agir contre vos intérêts. Un défaut est plus fort qu'un trait négatif. Un défaut peut répondre à ces questions: qu'est-ce qui vous exaspère? Quelle est la personne, le concept ou l'événement qui vous terrifie? Quels sont vos vices?

TIKA ET ARTEMIS: CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

Tika et Artemis ont des traits de personnalité distincts. Tika Waylan n'aime pas la vantardise et a une peur des hauteurs résultant d'une mauvaise chute au cours de sa carrière comme voleuse. Artemis Entreri est toujours préparé pour le pire et se déplace avec une assurance rapide et précise.

Considérez leurs idéaux. Tika Waylan est innocente, presque enfantine, elle croie en la valeur de la vie et en l'importance d'apprécier tout le monde. D'alignement Neutre Bon, elle hésite entre idéaux de la vie et respect. Artemis Entreri ne permet jamais ses émotions de le maîtriser, et il se remet constamment en question afin d'améliorer ses compétences. Son alignement loyal mauvais lui confère les idéaux de l'impartialité et une soif de pouvoir.

Tika Waylan est liée à l'auberge de la Dernière Demeure. Le propriétaire de l'auberge lui a donné une nouvelle chance dans la vie, et son amitié avec ses compagnons aventuriers a été forgée pendant son temps de travail là-bas. Sa destruction par les armées de dragon en maraude donne à Tika une raison très personnelle de les haïr avec une passion ardente. Son lien pourrait être formulé ainsi «Je ferai tout ce qu'il faut pour punir les armées de dragon pour la destruction de l'Auberge de la Dernière Demeure.»

Le lien d'Artemis Entreri est une relation étrange, presque paradoxale avec Drizzt Do'Urdan, son égal dans l'escrime et la détermination farouche. Dans sa première bataille avec Drizzt, Artemis a reconnu quelque chose de lui-même dans son adversaire, une indication que si sa vie en était allé différemment, il aurait mené une vie ressemblant à celle du drow héroïque de. À partir de ce moment, Artemis est plus qu'un assassin criminel - il est un anti-héros, entraîné par sa rivalité avec Drizzt. Son lien pourrait être formulé ainsi «Je ne me reposerais pas tant que je ne me suis pas prouvé que je suis meilleur que Drizzt Do'Urdan.»

Chacun de ces personnages a également un défaut important. Tika Waylan est naïve et vulnérable émotionnellement, plus jeune que ses compagnons et agacé qu'ils voient toujours en elle l'enfant qu'ils connaissaient il y a des années. Elle pourrait même être tentée d'agir contre ses principes si elle est convaincue qu'une réalisation particulière permettrait de démontrer sa maturité. Artemis Entreri est complètement fermé à toute relation personnelle et veut juste être laissé seul.

Inspiration

L'inspiration est une règle que le MD peut utiliser pour vous récompenser de jouer votre personnage en accord avec vos traits, votre idéal, votre lien et votre défaut. Si vous utilisez l'inspiration, vous pouvez jouer sur le trait de compassion pour les opprimés de votre personnage pour obtenir un avantage lors de la négociation avec le prince mendiant. Ou bien encore l'inspiration peut vous permettre de vous appuyer sur votre lien avec la défense de votre village d'origine pour passer outre l'effet d'un sort qu'on vient de vous lancer.

GAGNER L'INSPIRATION

Votre MD peut choisir de vous donner de l'inspiration pour plusieurs raisons. Typiquement, les MDs l'accordent lorsque vous jouez correctement vos traits, votre défaut ou un lien, ou pour avoir interprété votre personnage d'une manière convaincante. Votre MD vous dira comment vous pouvez gagner de l'inspiration dans le jeu.

Vous avez ou vous n'avez pas l'inspiration, vous ne pouvez pas accumuler plusieurs inspirations pour une utilisation future.

UTILISER L'INSPIRATION

Si vous avez l'inspiration, vous pouvez la dépenser lorsque vous effectuez un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un jet de caractéristique. Dépenser votre inspiration vous donne l'avantage au jet de dé.

En outre, si vous avez l'inspiration, vous pouvez récompenser un autre joueur pour son bon jeu de rôle, pour avoir eu une bonne idée, ou tout simplement pour faire quelque chose d'excitant dans le jeu. Quand un autre joueur fait quelque chose qui contribue vraiment à l'histoire d'une façon amusante et intéressante, vous pouvez lui céder votre inspiration.

Backgrounds

Toute histoire a un début. Le background de votre personnage révèle d'où vous venez, comment vous êtes devenu un aventurier et votre place dans le monde. Votre guerrier a peut-être été un courageux chevalier ou un soldat. Votre magicien a peut-être été un sage ou un artisan. Votre roubard a peut-être été un voleur de guilde ou un bouffon.

Choisir un background vous donne de précieux éléments d'histoire pour forger l'identité de votre personnage. La question la plus importante à se poser au sujet de votre background est *qu'est-ce qui a changé?* Pourquoi avez-vous arrêté de faire ce que votre background décrit pour embrasser une vie d'aventurier? Où avez-vous obtenu l'argent pour acheter votre équipement de départ ou, si vous venez d'un milieu riche, pourquoi n'en avez-vous pas plus? Comment avez-vous appris les compétences de votre classe? Qu'est-ce qui vous distingue des gens ordinaires qui partagent votre background?

TIKA AND ARTEMIS: BACKGROUNDS

Tika Waylan et Artemis Entreri ont vécu tous deux leurs premières années comme des gamins des rues. La carrière tardive de serveuse de Tika ne l'a pas vraiment fait changer, donc elle peut choisir le background du Gamin des Rues acquérant les compétences Escamotage et Discréption, et l'apprentissage des outils de voleur. Artemis est plus défini par son passé de criminel, lui donnant les compétences Tromperie et Discréption, ainsi que la maîtrise des outils de voleur et du poison.

Les exemples de backgrounds qui suivent fournissent à la fois des avantages concrets (capacités, maîtrises et langues) et des suggestions pour jouer le rôle.

MAÎTRISES

Chaque background donne la maîtrise de deux compétences. De plus, la plupart des backgrounds donnent la maîtrise d'un ou plusieurs outils.

En outre, la plupart des backgrounds donnent au personnage la maîtrise d'un ou plusieurs outils. Les outils et la maîtrise de ceux-ci sont détaillés dans le [chapitre 5](#)

Si un personnage gagne une même maîtrise de deux sources différentes, il peut choisir une autre maîtrise de même nature (compétence ou outil) à la place.

LANGUES

Certains backgrounds permettent aussi à des personnages d'apprendre des langues supplémentaires en plus de celles octroyées par la race.

ÉQUIPEMENTS

Chaque background fournit un ensemble d'équipement de départ. Si vous utilisez la règle optionnelle pour acheter votre équipement, vous ne recevez pas l'équipement de départ du background.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Chaque background présente diverses options de personnalités. Vous pouvez choisir les options que vous souhaitez directement, lancer les dés pour les déterminer au hasard, ou utiliser les suggestions comme source d'inspiration pour inventer vos propres options de personnalités.

PERSONNALISATION DU BACKGROUND

Vous souhaiterez peut-être modifier certaines des caractéristiques d'un background de sorte qu'il corresponde mieux à votre personnage ou à votre monde de campagne. Pour personnaliser un background, vous pouvez remplacer une capacité par une autre, choisir deux compétences, et un total de deux maîtrises d'outil ou langues parmi ceux proposés. Vous pouvez soit utiliser l'équipement de votre background, soit acheter celui-ci en suivant la règle optionnelle pour ce faire (dans ce dernier cas, vous ne pouvez pas non plus prendre l'équipement suggéré pour votre classe). Enfin, choisissez deux traits, un idéal, un lien et un défaut. Si vous ne trouvez pas d'options qui correspondent au background que vous souhaitez, travaillez avec votre DM pour en créer de nouvelles.



Liste de Backgrounds

Acolyte	Chasseur de primes urbain
Artiste	Tourmenté
Artisan de guilde	
Charlatan	
Criminel	
Ermite	
Étranger	
Galopin	
Héros du peuple	
Marin	
Noble	
Sage	
Soldat	

ACOLYTE

Vous avez passé votre vie au service du temple d'un dieu spécifique ou d'un panthéon de dieux. Vous agissez comme intermédiaire entre les royaumes des cieux et le monde des mortels, exécutant des rites sacrés et offrant des sacrifices pour conduire les fidèles face aux divins. Vous n'êtes pas nécessairement un clerc, car exécuter des rites sacrés religieux n'est pas la même chose que de canaliser la puissance divine.

Choisissez un dieu, un panthéon de dieux ou un être quasi-divin, et travaillez avec votre MD pour préciser la nature de votre labeur religieux. Étiez-vous un fonctionnaire de bas rang dans un temple, élevé dès l'enfance pour aider les clercs à réaliser leurs rites sacrés ? Ou étiez-vous un religieux qui a soudainement reçu un appel pour servir son dieu d'une manière différente ? Peut-être êtes-vous le chef d'un petit culte en dehors de la structure établie d'un temple, ou membre d'un groupe occulte qui a servi un maître diabolique que vous reniez à présent.

Compétences maîtrisées : Intuition, Religion

Langues : deux de votre choix

Équipement : un symbole sacré (cadeau reçu lorsque vous êtes entré en sacerdoce), un livre de prières, 5 bâtons d'encens, un habit sacerdotal, des vêtements communs et une bourse contenant 15 po.

CAPACITÉ : ABRI DU FIDÈLE

En tant qu'acolyte, vous imposez le respect à ceux qui partagent votre foi, et pouvez mener les cérémonies religieuses de votre divinité. Vous et vos compagnons aventuriers pouvez vous attendre à recevoir des soins gratuits dans un temple, un sanctuaire ou toute autre présence établie de votre foi, bien que vous soyez responsable de fournir toutes les composantes matérielles nécessaires aux sorts. Ceux qui partagent votre religion vous aideront (mais seulement vous) et vous offriront un mode de vie modeste.

Vous pouvez également avoir des liens avec un temple spécifique dédié à votre divinité ou votre panthéon, et vous y avez une résidence. Cela pourrait être le temple où vous avez servi, si vous êtes resté en bons termes avec lui, ou un temple dans lequel vous avez trouvé une nouvelle maison. Lorsque vous êtes proche de votre temple, vous pouvez faire appel à des religieux pour vous aider, à condition que l'aide que vous demandiez ne soit pas dangereuse et que vous restiez en règle avec votre temple.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les acolytes sont façonnés par leur expérience dans les temples ou autres communautés religieuses. Leur étude de l'histoire et des principes de leur foi ainsi que leurs relations avec les temples, les sanctuaires et la hiérarchie affectent leurs manières et leurs idéaux. Leurs défauts pourraient être une certaine hypocrisie cachée ou une pensée hérétique, ou bien un lien ou un idéal poussé à l'extrême.

d8 Trait

- 1 J'idolâtre un héros particulier de ma foi, et renvoie constamment à ses actes et à son exemple.
- 2 Je peux trouver un terrain d'entente entre les ennemis les plus féroces, ressentir de l'empathie pour eux et toujours travailler vers la paix.
- 3 Je vois des présages dans chaque événement et action. Les dieux essaient de nous parler, nous avons juste besoin d'écouter.
- 4 J'ai toujours une attitude optimiste.
- 5 Je cite (ou paraphrase) des textes sacrés et des proverbes dans presque toutes les situations.
- 6 Je suis tolérant (ou intolérant) vis-à-vis des autres fois et je respecte (ou condamne) l'adoration des autres dieux.
- 7 J'ai apprécié la bonne nourriture, les boissons et la haute société parmi l'élite de mon temple. La vie rude me fait grincer.
- 8 J'ai passé tellement de temps dans mon temple que j'ai peu d'expérience pratique pour traiter avec les gens du monde extérieur.

d6 Idéal

- 1 **Tradition.** Les anciennes traditions de culte et de sacrifice doivent être préservées et respectées (Loyal).
- 2 **Charité.** J'essaie toujours d'aider ceux dans le besoin, quel qu'en soit le coût (Bon).
- 3 **Progrès.** Nous devons aider à mettre en place sur terre les changements que les dieux réalisent constamment (Chaotique).
- 4 **Pouvoir.** J'espère un jour parvenir au sommet de la hiérarchie religieuse de ma foi (Loyal).
- 5 **Foi.** J'ai confiance dans le fait que ma divinité guidera mes actions et que si je travaille dur, tout ira bien (Loyal).
- 6 **Aspiration.** Je cherche à me montrer digne de la faveur de mon dieu en faisant correspondre mes actions avec ses enseignements (tout alignement).

d6 Lien

- 1 Je cherche une ancienne relique de ma foi qui a été perdue il y a longtemps. Je mourrais pour la récupérer.
- 2 Un jour je me vengerai de la hiérarchie corrompue de ce temple qui m'a accusé d'être un hérétique.
- 3 Je dois ma vie au prêtre qui m'a recueilli quand mes parents sont morts.
- 4 Tout ce que je fais est pour les gens ordinaires.
- 5 Je ferais tout pour protéger le temple dans lequel je servais.
- 6 Je cherche à préserver un texte sacré que mes ennemis veulent détruire car ils le considèrent hérétique.

d6 Défaut

- 1 Je juge sévèrement les autres, en partie parce que je suis encore plus sévère envers moi-même.
- 2 J'ai trop confiance en ceux qui exercent le pouvoir au sein de la hiérarchie de mon temple.
- 3 Ma piété me conduit parfois à faire confiance aveuglément à ceux qui professent la foi de mon dieu.
- 4 Je suis inflexible dans ma pensée.
- 5 Je suis méfiant envers les étrangers et m'attends au pire de leur part.
- 6 Une fois que j'ai un but, je deviens obsédé par celui-ci, au détriment du reste de ma vie.

ARTISTE

Vous vous épanouissez lorsque vous vous trouvez devant un public. Vous savez comment l'hypnotiser, comment l'amuser, comment l'inspirer. Vos poèmes font fondre les coeurs de ceux qui vous écoutent, réveillant les colères et les joies, répandant le rire ou la tristesse. Votre musique envahit leur esprit et s'empare de leurs douleurs. Vos pas de danse hypnotisent, votre humour pique au vif. Quelles que soient les techniques que vous utilisez, l'art est toute votre vie.

Compétences maîtrisées : Acrobaties, Représentation

Outils maîtrisés : kit de déguisement, un type d'instrument de musique

Équipement : un instrument de musique (un de votre choix), un cadeau d'un admirateur (une lettre d'amour, une mèche de cheveux, une **babiole**), un costume et une bourse contenant 15 po.

DOMAINE ARTISTIQUE

Un bon artiste est versatile, passant de performances en performances dans des domaines différents. Choisissez de un à trois domaines de représentation ou tirez au hasard dans la table ci-dessous pour déterminer le ou les domaines artistiques que vous avez le plus développés.

d10	Domaine	d10	Domaine
1	Acteur	6	Musicien
2	Danseur	7	Poète
3	Cracheur-de-feu	8	Chanteur
4	Bouffon	9	Conteur
5	Jongleur	10	Acrobate

CAPACITÉ : À LA DEMANDE GÉNÉRALE

Vous pouvez toujours trouver un endroit où vous produire, souvent dans une auberge ou une taverne, mais également dans un cirque, un théâtre ou même dans la cour d'un noble. Dans de tels endroits, on vous offre gratuitement le gîte et le couvert (d'un train de vie modeste ou confortable, selon le type d'établissement), tant que vous faites une représentation chaque nuit. De plus, votre représentation fait de vous une figure locale. Lorsque des étrangers vous reconnaissent dans une ville où vous avez déjà joué, ils se prennent d'amitié pour vous.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les amuseurs qui ont du succès se doivent d'être capables de capturer et conserver l'attention de leur audience, ils tendent donc à avoir des personnalités lumineuses ou charismatiques. Ils penchent souvent vers le romantisme et élèvent au rang d'idéal la pratique de leur art et l'appréciation de la beauté.

d8 Trait

- 1 Je connais une histoire en rapport avec chaque situation.
- 2 À chaque fois que j'arrive dans un nouvel endroit, je m'entiche des rumeurs locales et répands les commérages.
- 3 Je suis désespérément romantique, toujours à la recherche de cette "personne spéciale".
- 4 Personne ne reste en colère contre moi très longtemps, car je peux déSAMORCER toute tension.
- 5 J'adore les bonnes insultes, même celles qui sont dirigées contre moi.
- 6 Je deviens acerbe si je ne suis pas le centre de l'attention.
- 7 Je ne peux me contenter que de la perfection.
- 8 Je change mon humeur ou mon état d'esprit aussi vite que je change de note dans une chanson.



d6 Idéal

- 1 **Beauté.** Lorsque je fais une représentation, je rends le monde meilleur qu'il ne l'était (Bon).
- 2 **Tradition.** Les histoires, les légendes et les chansons du passé ne devraient jamais être oubliées, car elles nous apprennent qui nous sommes (Loyal).
- 3 **Créativité.** Le monde a besoin de nouvelles idées et d'audace (Chaotique).
- 4 **Avarice.** Je ne fais cela que pour l'or et la gloire (Mauvais).
- 5 **Peuple.** J'aime voir des sourires sur les visages qui m'entourent lorsque je fais ma représentation. C'est tout ce qui m'importe (Neutre).
- 6 **Honnêteté.** L'art doit être le reflet de l'âme ; il doit provenir du plus profond de notre être et révéler qui nous sommes (Tout alignement).

d6 Lien

- 1 Mon instrument est mon bien le plus précieux, et il me rappelle quelqu'un que j'aime.
- 2 Quelqu'un a volé mon précieux instrument, et un jour je le récupérerai.
- 3 Je veux être connu, et ferais n'importe quoi pour cela.
- 4 J'idolâtre le héros d'une vieille histoire et calque mes actions sur les siennes.
- 5 Je ferais n'importe quoi pour me prouver que je suis supérieur à mon détesté rival.
- 6 Je ferais n'importe quoi pour les membres de mon ancienne troupe.

d6 Défaut

- 1 Je ferais n'importe quoi pour gagner gloire et notoriété.
- 2 Je suis sans défense devant un joli minois.
- 3 Un scandale m'empêche de retourner chez moi. Ce genre de désagrément semble me suivre de partout.
- 4 J'ai un jour caricaturé un noble, lequel cherche encore à voir ma tête au bout d'une pique. C'était une erreur que je vais probablement répéter.
- 5 J'ai des difficultés à garder mes vrais sentiments pour moi. Ma langue acérée me cause beaucoup de problèmes.
- 6 En dépit de mes efforts, mes amis ont peu confiance en moi.

VARIANTE : GLADIATEUR

Un gladiateur est autant un amuseur qu'un ménestrel ou qu'un membre d'un cirque, entraîné à faire des combats de véritables spectacles aptes à divertir le peuple. Ce genre de combats éblouissants est votre domaine artistique, bien que vous puissiez également avoir des compétences d'acteur et d'acrobate. En utilisant votre capacité À la demande générale, vous pouvez trouver un endroit pour faire une représentation de type combat, comme une arène de gladiateurs ou un local secret où se déroulent des combats. Vous pouvez remplacer l'instrument de musique de votre équipement par une arme bon marché mais inhabituelle, comme un trident ou un filet.

ARTISAN DE GUILDE



Vous êtes le membre d'une guilde d'artisans, compétent dans un domaine particulier et en relation étroite avec d'autres artisans. Vous êtes au fait du monde des marchés, libéré des contraintes d'un ordre social féodal grâce à votre talent et à votre richesse. Vous avez appris votre savoir-faire en tant qu'apprenti auprès d'un maître artisan, sous l'égide de votre guilde, jusqu'à ce que vous deveniez à votre tour un maître dans votre branche.

Compétences maîtrisées : Intuition, Persuasion

Outils maîtrisés : un type d'outils d'artisan

Langues : une de votre choix

Équipement : un jeu d'outils d'artisan (un de votre choix), une lettre de recommandation de votre guilde, des vêtements de voyage et une bourse contenant 15 po.

AFFAIRES DE LA GUILDE

Les guildes sont généralement fondées dans des cités suffisamment grandes pour que plusieurs artisans puissent y tenir des commerces de même type. Toutefois, votre guilde pourrait aussi être un réseau d'artisans qui travaillent chacun dans un village différent au sein d'un grand royaume.

Travaillez avec votre MD pour déterminer la nature de votre guilde. Vous pouvez sélectionner le type d'affaires de votre guilde sur la table ci-dessous, ou le déterminer de manière aléatoire.

d20 Affaires de la guilde

1	Alchimistes et apothicaires
2	Armuriers, serruriers, orfèvres
3	Brasseurs, distillateurs, vignerons
4	Calligraphes, scribes, copistes
5	Cartographes, géomètres, architectes
6	Charrons
7	Charpentiers, couvreurs, plâtriers
8	Charpentiers de marine, fabricants de voile
9	Cuisiniers, boulanger
10	Forgerons
11	Joailliers, tailleurs de gemmes
12	Maçons et tailleurs de pierres
13	Maroquiniers, peauciers, tanneurs
14	Menuisiers, tonneliers, fabricants d'arcs
15	Peintres, enlumineurs, fabricants d'enseignes
16	Potiers et tuiliers
17	Rétameurs, faiseurs d'étain, fondeurs
18	Savetiers, cordonniers
19	Souffleurs de verre, vitriers
20	Tisserands et teinturiers

En tant que membre de la guilde, vous avez les compétences requises pour créer un objet fini à partir de matériaux de base (en rapport avec le type d'outils d'artisan que vous maîtrisez), et vous connaissez les principes du commerce et comment faire de bonnes affaires. La question qui se pose maintenant est de savoir si vous avez abandonné les affaires pour partir à l'aventure, ou bien si vous conciliez tant bien que mal l'aventure et les affaires.

CAPACITÉ : MEMBRE DE GUILDE

En tant que membre établi et respecté de votre guilde, vous pouvez compter sur certains avantages que vous confère votre adhésion. Vos compagnons de guilde vous procureront le gîte et le couvert si nécessaire, et payeront pour vos funérailles si besoin. Dans certaines villes ou cités, les guildes offrent un endroit où vous pouvez rencontrer d'autres membres de votre profession, ce qui peut être un bon moyen pour faire la connaissance de patrons potentiels, d'alliés ou de larbins.

Les guildes exercent souvent un important pouvoir politique. Si vous êtes accusé de crime, votre guilde vous soutiendra si de bons arguments peuvent être déployés pour prouver votre innocence, ou si le crime était justifié. Vous pouvez également avoir accès à certaines figures politiques puissantes grâce à la guilde, si vous êtes un membre de haut rang. Ces mises en relation peuvent toutefois nécessiter que vous fassiez un don d'or ou d'objet magique au coffre de la guilde.

Vous devez payer 5 po par mois à la guilde. Si vous manquez un paiement, vous devrez compenser votre retard de cotisation pour revenir dans les bonnes grâces de la guilde.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les artisans de guilde sont parmi les gens les plus ordinaires qui soient, jusqu'à ce qu'ils déposent leurs outils et s'embarquent dans une carrière d'aventurier. Ils comprennent la valeur du travail bien fait et l'importance d'être dans une

communauté, mais sont souvent épis de convoitise et teintés d'avarice.

d8 Trait

1	Je crois que si quelque chose doit être fait, il doit l'être correctement. Je n'y peux rien, je suis un perfectionniste.
2	Je suis un snob qui regarde de haut ceux qui ne peuvent apprécier les arts de qualité.
3	Je veux tout le temps savoir comment les choses fonctionnent et ce qui pousse les gens à avancer.
4	Je lance plein d'aphorismes spirituels et ai un proverbe pour chaque occasion.
5	Je suis grossier envers ceux qui n'ont pas mon engagement pour le travail bien fait et mon fair-play.
6	J'aime parler de longues heures de ma profession.
7	Je ne me sépare pas de mon or facilement et marchande sans relâche pour faire la meilleure affaire possible.
8	Je suis reconnu pour mon travail, et je veux m'assurer que tout le monde l'apprécie. Je suis toujours pris au dépourvu lorsque quelqu'un n'a pas entendu parlé de moi.

d6 Idéal

1	Communauté. Il est du devoir de tout peuple civilisé de renforcer les liens qui unissent sa communauté ainsi que d'assurer la sécurité de sa civilisation (<i>Loyal</i>).
2	Générosité. Mes talents m'ont été donnés pour que je les utilise pour le plus grand nombre (<i>Bon</i>).
3	Liberté. Chacun devrait être libre d'exercer son propre gagne-pain (<i>Chaotique</i>).
4	Avarice. Je ne suis là que pour l'argent (<i>Mauvais</i>).
5	Peuple. Je m'engage pour des personnes que j'apprécie, pas pour des idées (<i>Neutre</i>).
6	Aspiration. Je travaille dur pour être le meilleur dans mon domaine (<i>Tout alignement</i>).

d6 Lien

1	L'atelier où j'ai appris mon métier est l'endroit le plus important au monde pour moi.
2	J'ai créé un travail remarquable pour certaines personnes, puis les ai trouvées indignes de le recevoir. Je suis encore à la recherche d'une personne qui le méritera.
3	J'ai une énorme dette envers ma guilde, car elle a fait de moi ce que je suis aujourd'hui.
4	Je cherche à être riche pour m'assurer l'amour d'une personne.
5	Un jour je retournerai à ma guilde et leur prouverai que je suis un bien plus grand artisan qu'eux.
6	Je vais prendre ma revanche sur les forces maléfiques qui ont détruit mon atelier et anéanti mon gagne-pain.

d6 Défaut

1	Je ferais n'importe quoi pour mettre la main sur quelque chose de rare ou d'inestimable.
2	Je me persuade très vite que les gens cherchent à me rouler dans la farine.
3	Personne ne doit savoir que j'ai un jour dérobé l'or des coffres d'une guilde.
4	Je ne suis jamais satisfait de ce que j'ai, je veux toujours plus.
5	Je tuerai pour obtenir un titre de noblesse.
6	Je suis horriblement jaloux de tous ceux qui peuvent surpasser mes créations. Partout où je vais, je suis entouré de rivaux.

VARIANTE : MARCHAND DE GUILDE

Plutôt qu'un artisan de guilde, vous pourriez être le membre d'une guilde de négociants, de maîtres caravaniers ou de commerçants. Vous ne fabriquez pas les objets vous-même mais gagnez votre vie en achetant et en revendant le travail d'autres personnes (ou les matières premières dont ont besoin les artisans). Votre guilde pourrait être un large consortium de marchands (ou une famille) ayant des intérêts aux quatre coins de la région. Vous transportez peut-être des biens d'un endroit à un autre, en bateau, en chariot ou en caravane, ou les achetez à des marchands ambulants et les revendez dans votre propre échoppe. D'une certaine manière, la vie d'un marchand ambulant se prête plus à l'aventure que celle d'un artisan.

Au lieu de la maîtrise d'un type d'outils d'artisan, vous obtenez la maîtrise des outils de navigation ou une langue supplémentaire. Et plutôt que d'avoir des outils d'artisan, vous pouvez commencer avec une mule et une charrette.

CHARLATAN



Vous avez toujours eu un bon feeling avec les gens. Vous savez comment les accrocher, vous pouvez percevoir leurs plus profonds désirs après quelques minutes de conversations, et avec quelques questions précises vous pouvez lire en eux comme dans un livre ouvert. C'est un talent très utile, et vous savez exactement comment l'utiliser à votre avantage.

Vous savez ce que les gens veulent et vous le leur donnez, ou plutôt vous leur promettez de le leur donner. Le sens commun voudrait qu'une personne fuit une offre qui semble trop belle pour être vraie, mais le sens commun semble toujours être absent lorsque vous êtes dans les parages. Cette bouteille d'un liquide rosâtre va soigner à coups sûrs cette vilaine éruption cutanée, cet onguent (rien de plus qu'un peu de graisse saupoudrée de poussière d'argent) peut rendre jeunesse et vigueur, et il y a un pont en ville qui vient tout juste d'être mis en vente. Ces racontars semblent invraisemblables, mais vous parvenez toujours à leur faire prendre l'apparence de très bonnes affaires tout à fait plausibles.

Compétences maîtrisées : Escamotage, Tromperie

Outils maîtrisés : kit de contrefaçon, kit de déguisement

Équipement : des vêtements fins, un kit de déguisement, des outils d'escroquerie de votre choix (10 bouteilles bouchonnées remplies d'un liquide coloré, dés truqués, cartes marquées, fausse chevalière de duc, ...) et une bourse contenant 15 po.

ARNAQUE PRÉFÉRÉE

Tout charlatan a son arnaque de prédilection, celle qu'il utilise lorsqu'il n'a plus de bonnes idées. Choisissez une escroquerie ou tirez aléatoirement sur la table ci-dessous.

d6 Combe

- 1 Je truque un jeu de chance.
- 2 Je rogne les pièces de monnaie ou contrefait des documents.
- 3 Je m'introduis dans la vie des gens pour jouer de leurs faiblesses et récupérer leur fortune.
- 4 Je change d'identité comme de chemise.
- 5 J'exécute des tours de passe-passe aux coins de rues.
- 6 Je convaincs les gens qu'une camelote sans valeur vaut largement l'argent qu'ils ont obtenu en travaillant durement.

CAPACITÉ: FAUSSE IDENTITÉ

Vous vous êtes créé une fausse identité, ce qui inclut des documents, des relations établies et du maquillage qui vous permet d'assumer ce rôle. De plus, vous pouvez contrefaire des documents, dont des papiers officiels et des lettres personnelles, à condition que vous ayez déjà vu un exemplaire de ce type de document, ou l'écriture que vous essayez d'imiter.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les charlatans sont des personnages hauts en couleurs qui dissimulent leur véritable personnalité derrière des masques qu'ils façonnent. Ils s'adaptent à ce que les gens veulent voir, à ce qu'il veulent croire, et à leur façon de voir le monde. Mais leur véritable personnalité est parfois tourmentée par des cas de conscience, un vieil ennemi ou une magouille qui a mal tournée.

d8 Trait

- 1 Je tombe facilement amoureux, mais passe rapidement à une autre personne. Je suis toujours en train de faire la cour à quelqu'un.
- 2 J'ai une blague pour n'importe quelle occasion, en particulier pour les situations où l'humour n'est pas approprié.
- 3 La flatterie est mon astuce préférée pour obtenir ce que je veux.
- 4 Je suis un joueur né qui ne peut s'empêcher de prendre des risques pour un gain potentiel.
- 5 Je mens sur à peu près tout, même s'il n'y a aucune bonne raison pour le faire.
- 6 Les sarcasmes et les insultes sont mes armes favorites.
- 7 Je conserve tout un tas de symboles sacrés sur moi et prie toute divinité qui pourrait me venir en aide à un moment.
- 8 Je mets dans mes poches tout ce que je vois et qui pourrait avoir une quelconque valeur.

d6 Idéal

- 1 **Indépendance.** Je suis un esprit libre, personne ne me dit ce que je dois faire (Chaotique).
- 2 **Justice.** Je ne cible jamais une personne qui ne peut pas se permettre de perdre quelques pièces (Loyal).
- 3 **Charité.** Je distribue l'argent que j'obtiens à ceux qui en ont vraiment besoin (Bon).
- 4 **Créativité.** Je ne fais jamais deux fois la même arnaque (Chaotique).
- 5 **Amitié.** Les biens matériels vont et viennent. Les liens d'amitié qui se tissent durent éternellement (Bon).
- 6 **Aspiration.** Je suis déterminé à faire quelque chose de ma vie (Tout alignement).

d6 Lien

- 1 J'ai floué la mauvaise personne et ai intérêt à tout faire pour qu'elle ne recroise plus jamais mon chemin ou celui d'un de mes proches.
- 2 Je dois tout à mon maître, une horrible personne qui est probablement en train de pourrir en prison.
- 3 Dehors, quelque part, j'ai un enfant qui ne me connaît pas. Je cherche à rendre le monde meilleur pour lui/elle.
- 4 Je viens d'une famille noble, et un jour je viendrais leur réclamer mes terres et mon titre qu'ils m'ont lâchement dérobés.
- 5 Une personne très puissante a tué quelqu'un que j'aimais. Un jour prochain, j'aurai ma revanche.
- 6 J'ai escroqué et ruiné une personne qui ne le méritait pas. Je cherche à expier mon erreur, mais je ne pourrai jamais me le pardonner.

d6 Défaut

- 1 Je ne peux pas résister à un joli minois.
- 2 J'ai toujours des dettes. Je dépense mon argent sale dans des produits de luxe plus rapidement que je ne le gagne.
- 3 Je suis persuadé que jamais personne ne pourra me rouler de la manière dont je roule les autres.
- 4 Je suis trop gourmand lorsqu'il s'agit de profit. Je ne peux pas m'empêcher de prendre des risques lorsque l'argent est en jeu.
- 5 Je ne peux pas m'empêcher d'escroquer ceux qui sont plus puissants que moi.
- 6 Je déteste l'admettre et je vais me détester pour cela, mais je prendrai mes jambes à mon cou et sauverai avant tout ma vie si la situation devient critique.

CRIMINEL

Vous êtes un criminel expérimenté avec un long passif d'infractions à la loi. Vous avez passé beaucoup de temps aux côtés d'autres criminels et avez encore des contacts au sein de la pègre. Vous êtes bien plus familier que la plupart des autres personnes avec le monde du meurtre, du vol et de la violence qui règne au sein de la civilisation, et vous avez survécu jusqu'à là en bafouant les règles et les lois de la société.

Compétences maîtrisées : Tromperie, Discrétion

Outils maîtrisés : un type de jeu, outils de voleurs

Équipement : un pied de biche, des vêtements

communs sombres avec une capuche, et une bourse contenant 15 po.

SPÉCIALITÉ CRIMINELLE

Il existe de nombreuses sortes de criminels, et au sein d'une guilde de voleurs ou d'une organisation criminelle similaire, chaque membre a sa spécialité propre. Même les criminels qui opèrent en dehors de ces organisations ont des préférences marquées pour certains types de crimes. Choisissez ou tirez au hasard le rôle que vous avez joué dans votre vie criminelle.

d8 Spécialité

- 1 Maître-chanteur
- 2 Cambrioleur
- 3 Homme de main
- 4 Receleur

d8 Spécialité

- 5 Voleur de grand chemin
- 6 Tueur à gages
- 7 Pickpocket
- 8 Contrebandier

CAPACITÉ : CONTACT AVEC LE CRIME

Vous avez un contact fiable et digne de confiance qui agit comme votre agent de liaison avec un réseau d'autres criminels. Vous savez comment envoyer et recevoir des messages via votre contact, même sur de grandes distances. Concrètement, vous connaissez les messagers locaux, les maîtres de caravanes corrompus et les marins miteux qui peuvent délivrer des messages pour vous.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les criminels peuvent ressembler à des méchants de prime abord, et beaucoup d'entre eux sont effectivement des crapules dans l'âme. Mais certains peuvent avoir des personnalités attachantes, ou au moins ambiguës. Certains voleurs peuvent avoir le sens de l'honneur, mais les criminels montrent toutefois rarement du respect pour la loi ou l'autorité.

VARIANTE : ESPION

Bien que vos capacités ne soient pas très différentes de celles d'un cambrioleur ou d'un contrebandier, vous les avez apprises et pratiquées dans un contexte très différent : en tant qu'espion. Vous pourriez être un agent officiellement embauché par une couronne, ou plutôt vendre vos secrets au plus offrant.

d8 Trait

- 1 J'ai toujours un plan pour savoir quoi faire quand les choses vont mal.
- 2 Je suis toujours calme, quelle que soit la situation. Je n'éleve pas la voix ou ne laisse pas mes émotions me contrôler.
- 3 La première chose que je fais dans un nouveau lieu est de noter les emplacements de toute chose précieuse, ou bien là où ces choses pourraient être cachées.
- 4 Je préfère me faire un nouvel ami qu'un nouvel ennemi.
- 5 Je suis incroyablement lent à faire confiance. Ceux qui semblent les plus droits sont souvent ceux qui ont le plus à cacher.
- 6 Je ne fais pas attention aux risques d'une situation.
- 7 La meilleure façon de me faire faire quelque chose et de me dire de ne pas le faire.
- 8 J'explose à la moindre insulte.

d6 Idéal

- 1 **Honneur.** Je ne vole pas les autres dans une négociation (Loyal).
- 2 **Liberté.** Les chaînes sont faites pour être brisées, de même que ceux qui les forgent (Chaotique).
- 3 **Charité.** Je vole des riches pour pouvoir aider ceux qui sont dans le besoin (Bon).
- 4 **Avidité.** Je ferai tout ce qu'il faut pour devenir riche (Mauvais).
- 5 **Personnes.** Je suis fidèle à mes amis, pas à des idéaux, et tous les autres peuvent bien s'embarquer sur le Styx, ça ne m'importe pas (Neutre).
- 6 **Rédemption.** Il y a une étincelle de bonté en chacun de nous (Bon).

d6 Lien

- 1 Je suis en train de payer une vieille dette que je dois à un généreux bienfaiteur.
- 2 Mes gains mal acquis vont soutenir ma famille.
- 3 Quelque chose d'important m'a été pris, et je dois le voler de nouveau.
- 4 Je vais devenir le plus grand voleur qui n'ait jamais été.
- 5 Je suis coupable d'un crime terrible. J'espère pouvoir me racheter.
- 6 Quelqu'un que j'aimais est mort à cause d'une erreur que j'ai faite. Cela ne se reproduira plus.

d6 Défaut

- 1 Quand je vois quelque chose de précieux, je ne pense qu'à une chose : comment m'en emparer.
- 2 Lorsque je suis confronté à un choix entre l'argent et mes amis, je choisis généralement l'argent.
- 3 S'il y a un plan, je vais l'oublier. Si je ne l'oublie pas, je l'ignore.
- 4 Il y a quelque chose qui me trahit quand je mens.
- 5 Je tourne le dos et m'enfuis en courant quand les choses vont mal.
- 6 Une personne innocente est en prison pour un crime que j'ai commis. Et je n'ai pas de problème avec cela.

ÉRmite



Vous avez vécu reclus, soit dans une communauté protégée, comme un monastère, ou entièrement seul, lors d'un épisode formateur de votre vie. Durant cette période loin de la clamour de la société, vous avez trouvé le calme, la solitude et peut-être même certaines réponses que vous cherchiez.

Compétences maîtrisées : Médecine, Religion

Outils maîtrisés : kit d'herboriste

Langues : une de votre choix

Équipement : un étui à parchemin remplis de notes sur vos études ou vos prières, une couverture pour l'hiver, un ensemble de vêtements ordinaires, un kit d'herboriste et 5 po.

UNE VIE DE RÉCLUSION

Quelle fut la raison de votre isolement et quels changements vous ont-ils permis de mettre un terme à votre solitude ? Vous pouvez vous concerter avec votre MD pour déterminer la nature exacte de votre réclusion, ou tirez au hasard dans le tableau ci-dessous pour déterminer la raison qui se cache derrière celle-ci.

d8 Raison

- 1 Je cherchais une révélation spirituelle.
- 2 Je participais à une vie communautaire en accord avec les diktats d'un ordre religieux.
- 3 J'ai été exilé pour un crime que je n'ai pas commis.
- 4 Je me suis retiré de la société après un événement traumatisant.
- 5 Il me fallait un endroit calme pour travailler mon art, ma littérature, ma musique ou mon manifeste.
- 6 J'avais besoin de communier avec la nature, loin de la civilisation.
- 7 J'étais le gardien d'une ancienne ruine ou d'une ancienne relique.
- 8 J'étais un pèlerin à la recherche d'une personne, d'un endroit ou d'une relique revêtant une importance spirituelle.

CAPACITÉ : DÉCOUVERTE

La paisible réclusion de votre ermitage prolongé vous a donné accès à une grande et unique découverte. La nature exacte de cette révélation dépend de la nature de votre réclusion. Il se peut que ce soit un grand secret à propos du cosmos, des dieux, de créatures venues d'autres plans ou de forces de la nature. Ce pourrait aussi être un site que personne d'autre ne connaît. Vous pourriez avoir mis au grand jour des faits oubliés depuis longtemps ou déterré des reliques du passé qui pourraient réécrire l'histoire. Il se peut aussi que ce soit des informations qui pourraient nuire à ceux qui vous ont forcés à l'exil et, de ce fait, être la raison de votre retour dans la société.

Discutez avec votre MD pour déterminer les détails de votre découverte et ses impacts sur la campagne.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Si certains ermites se sont bien adaptés à la vie de réclusion, le manque de compagnie en irrite d'autres. Qu'ils s'accommodent de la solitude ou qu'ils cherchent à y échapper, la vie solitaire façonne leurs attitudes et leurs idéaux. Quelques-uns frôlent même la folie après toutes ces années séparés de la vie en société.

d8 Trait

- 1 J'ai été isolé pendant tellement longtemps que je ne parle que rarement, préférant les gestes et quelques grognements occasionnels.
- 2 Je suis toujours serein, même confronté à un désastre.
- 3 Le chef de ma communauté avait de sages paroles pour tout sujet, et je suis désireux de partager cette sagesse.
- 4 Je ressens une immense empathie pour tous ceux qui souffrent.
- 5 Je suis insensible à l'étiquette et aux attentes sociales.
- 6 Je relie tout ce qui m'arrive à une grande machination cosmique.
- 7 Je me perds souvent dans mes pensées et dans la contemplation, ce qui me rend insensible à mon entourage.
- 8 Je travaille sur une grande théorie philosophique et j'aime transmettre mes idées.

d6 Idéal

- 1 **Bien commun.** Mes dons sont destinés à être partagés par tous, et non pour mon propre intérêt (Bon).
- 2 **Logique.** Les émotions ne doivent pas brouiller notre sens de ce qui est vrai et faux, ou notre pensée logique (Loyal).
- 3 **Libre pensée.** L'investigation et la curiosité sont les piliers du progrès (Chaotique).
- 4 **Pouvoir.** La solitude et la contemplation sont des voies vers le pouvoir mystique ou magique (Mauvais).
- 5 **Vivre et laisser vivre.** Se mêler des affaires des autres n'apporte que des problèmes (Neutre).
- 6 **Connaissance de soi.** Si vous vous connaissez, il n'y a plus rien à savoir (Tout alignement).

d6 Lien

- 1 Rien n'est plus important que les autres membres de mon ermitage, de mon ordre ou de mon association.
- 2 Je me suis reclus pour me cacher de ceux qui pourraient encore être en train de me chasser. Un jour je devrais les affronter.
- 3 Je suis toujours en quête de l'illumination. Je la poursuivais dans mon isolement, et elle m'échappe encore.
- 4 Je me suis reclus parce que j'aimais quelqu'un que je ne pouvais pas avoir.
- 5 Si ma découverte sort à la lumière, elle pourrait détruire le monde.
- 6 Mon isolement m'a donné une grande perspective sur un grand mal et je suis le seul à pouvoir le détruire.

d6 Défaut

- 1 Maintenant que je suis revenu à la civilisation, j'apprécie un peu trop ses plaisirs.
- 2 Je nourris de sombres pensées sanguinaires que mon isolement et la méditation n'ont pas réussi à étouffer.
- 3 Je suis dogmatique dans mes pensées et ma philosophie.
- 4 Je laisse mon besoin de gagner les discussions éclipser l'amitié et l'harmonie.
- 5 Je suis prêt à prendre trop de risques pour découvrir un peu de connaissances perdues.
- 6 J'aime garder des secrets et je ne les partage avec personne.

AUTRES ERMITES

Ce background d'ermite suppose une sorte de solitude contemplative qui laisse place à l'étude et à la prière. Si vous souhaitez jouer un reclus de la nature sauvage qui rejette la compagnie des autres personnes, regardez le background de l'étranger. Si par contre vous voulez aller dans un sens plus religieux, l'acolyte peut-être ce que vous cherchez. Ou vous pourriez même être un charlatan se présentant comme une personne sage et sainte, et laisser ces fous de pieux vous soutenir.

ÉTRANGER



Vous avez grandi dans les étendues sauvages, loin de toute civilisation et des comforts qu'offrent les villes et la technologie. Vous avez été témoin de la migration de troupeaux plus larges que des forêts, vous avez survécu à des climats plus extrêmes qu'aucun citadin ne pourrait l'imaginer, et vous avez apprécié la solitude d'être la seule créature pensante à des kilomètres à la ronde. La nature est dans votre sang, que vous ayez été nomade, explorateur, reclus, chasseur ou même pillard. Même dans un endroit dont vous ne connaissez pas les caractéristiques du terrain, vous savez de quelle manière appréhender une étendue sauvage.

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Survie

Outils maîtrisés : un type d'instrument de musique

Langues : une de votre choix

Équipement : un bâton, un piège de chasse, un trophée d'animal que vous avez tué, des vêtements de voyage et une bourse contenant 10 po.

ORIGINE

Vous avez été dans des endroits étranges et vu des choses que d'autres ne peuvent même pas imaginer. Déterminez quelles étendues lointaines vous avez visitées, et comment elles vous ont affecté. Vous pouvez lancer un dé sur la table ci-dessous pour déterminer ce que vous faisiez dans ces terres sauvages, ou choisissez ce qui convient le mieux à votre personnage.

d10	Origine	d10	Origine
1	Forestier	6	Chasseur de prime
2	Trappeur	7	Pèlerin
3	Colon	8	Nomade tribal
4	Guide	9	Chasseur
5	Exilé ou paria	10	Pillard tribal

CAPACITÉ: VOYAGEUR

Vous avez une excellente mémoire en ce qui concerne les cartes et la géographie, et vous pouvez toujours vous rappeler de la configuration générale d'un terrain, d'une agglomération ou d'autres agencements autour de vous. De plus, vous pouvez trouver de la nourriture et de l'eau fraîche pour vous-même et jusqu'à 5 autres personnes chaque jour, à condition que la terre offre des baies, du petit gibier, de l'eau, etc.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Souvent considérés comme grossiers et inadaptés au folklore des cités, les étrangers ont peu de respect pour les raffinements de la vie en ville. Leur attachement à la tribu, au clan, à la famille et au monde naturel auquel ils appartiennent sont les liens les plus importants pour bon nombre d'étrangers.

d8 Trait

- 1 J'éprouve le besoin de voir le monde, c'est ce qui m'a fait quitter mon foyer.
- 2 Je garde un œil sur mes amis, comme s'ils étaient les langues d'un nouveau-né.
- 3 J'ai couru une fois sur 40 kilomètres sans m'arrêter pour prévenir mon clan de l'approche d'une horde d'orques. Je le referai s'il le faut.
- 4 J'ai une leçon pour chaque situation, leçon que j'ai découverte en observant la nature.
- 5 Je n'accorde pas d'importance aux riches ou aux gens bien-élevés. L'argent ou les bonnes manières ne sauveront personne face à un ours-hibou affamé.
- 6 Je ramasse toujours ce qui traîne, jouant distrairement avec, et parfois les cassant accidentellement.
- 7 Je me sens bien plus dans mon élément entouré d'animaux que de personnes.
- 8 J'ai, en fait, été élevé par des loups.

d6 Idéal

- 1 **Changement.** La vie est comme les saisons, en changement constant, et nous devons changer avec elle (Chaotique).
- 2 **Le plus grand bien.** Il est de la responsabilité de chacun de faire ce qu'il y a de mieux pour l'ensemble de la tribu (Bon).
- 3 **Honneur.** Si je me déshonore, je déshonore l'ensemble de ma tribu (Loyal).
- 4 **Puissance.** Les plus forts sont destinés à gouverner (Mauvais).
- 5 **Nature.** La monde naturel est bien plus important que toutes les constructions des peuples civilisés (Neutre).
- 6 **Gloire.** Je dois gagner la gloire lors de batailles, pour moi-même et pour mon clan (Tout alignement).

d6 Lien

- 1 Ma famille, mon clan ou ma tribu sont les choses les plus importantes dans ma vie, même lorsqu'ils sont loin de moi.
- 2 Insulter la nature indomptée de mes terres c'est m'insulter.
- 3 Ma terrible colère s'abattra sur les malfrats qui ont saccagé ma terre.
- 4 Je suis le dernier des membres de ma tribu, et il me revient de faire entrer leur nom dans la légende.
- 5 J'ai eu d'horribles visions d'un grand désastre imminent et vais tout faire pour l'empêcher.
- 6 Il est de mon devoir de faire des enfants pour le salut de ma tribu.

d6 Défaut

- 1 Je ne suis pas du tout résistant à la bière, au vin et autres boissons alcoolisées.
- 2 Il n'y a pas de place pour la prudence dans une vie pleinement vécue.
- 3 Je me rappelle de toutes les injures que j'ai reçues, et nourris une haine silencieuse envers tous ceux qui m'ont fait du tort.
- 4 Je mets du temps à faire confiance aux membres d'autres races, tribus ou sociétés.
- 5 La violence est ma réponse à presque tous les défis.
- 6 N'espérez pas que je sauve ceux qui ne peuvent pas se sauver eux-mêmes. C'est la loi de la nature, les forts survivent et les faibles périssent.

GALOPIN

Vous avez grandi seul dans la rue, orphelin et pauvre. Vous n'aviez personne pour vous surveiller ni pour subvenir à vos besoins, vous avez donc tout appris par vous-même. Vous vous êtes battu férolement pour obtenir votre nourriture et gardiez constamment un œil sur d'autres âmes abandonnées comme vous qui n'espéraient qu'un bon moment pour vous voler. Vous dormiez sur des toits ou dans des rues, exposé aux intempéries, et vous avez vaincu la maladie à de nombreuses reprises, sans aucune médecine ni aucun endroit pour vous récupérer. Vous avez survécu en dépit de tous les pronostiques, ce qui vous a rendu rusé, fort ou rapide, voire un peu tout cela à la fois.

Vous commencez votre carrière d'aventurier avec assez d'argent pour vivre modestement mais en sécurité pour au moins dix jours. Comment avec vous obtenu cet argent ? Qu'est-ce qui vous a permis de vous libérer de votre affreuse condition de vie et de partir pour une vie meilleure ?

Compétences maîtrisées : Discrétion, Escamotage

Outils maîtrisés : kit de déguisement, outils de voleur

Équipement : un petit couteau, une carte de la ville où vous avez grandi, une souris, quelque chose qui vous rappelle vos parents, des vêtements communs et une bourse contenant 10 po.

CAPACITÉ: SECRETS DE VILLE

Vous connaissez les ruelles secrètes et vous vous déplacez à toute vitesse dans les cités. Vous pouvez trouver des passages dans un labyrinthe urbain, passages que d'autres rateraient. Lorsque vous n'êtes pas dans une situation de combat, vous (et les compagnons que vous menez) pouvez vous déplacer en ville d'un point à un autre deux fois plus rapidement que ce que votre vitesse vous permettrait en temps normal.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les gamins des rues sont habitués à vivre dans une extrême pauvreté, pour le meilleur et pour le pire. Ils tendent à s'engager pour les personnes avec lesquelles ils ont partagé leur vie dans la rue, par un brûlant désir de trouver une vie meilleure, ou encore peut-être pour obtenir réparation de la part de tous les riches qui les ont maltraités.



d8 Trait

- 1 Je cache des restes de nourriture et des babioles dans mes poches.
- 2 Je pose beaucoup de questions.
- 3 J'aime me glisser dans des espaces étroits, là où personne ne peut m'atteindre.
- 4 Je dors le dos contre un mur ou un arbre, avec tout ce que je possède empaqueté entre mes bras.
- 5 Je mange comme un cochon et j'ai de mauvaises manières.
- 6 Je pense que tous ceux qui sont gentils avec moi ont en réalité une mauvaise intention.
- 7 Je n'aime pas me laver.
- 8 Je dis crûment ce que les autres insinuent ou cachent.

d6 Idéal

- 1 **Respect.** Tout le monde, pauvre ou riche, mérite d'être respecté (Bon).
- 2 **Communauté.** Nous devons prendre soin les uns des autres, parce que personne d'autre ne le fera (Loyal).
- 3 **Changement.** Les faibles doivent s'élever, et les élites et les puissants doivent être mis à terre. Le changement est dans la nature des choses (Chaotique).
- 4 **Châtiment.** Les riches ont besoin qu'on leur montre que la vie et la mort ne font pas de différence avec ceux qui vivent dans le caniveau (Mauvais).
- 5 **Peuple.** J'aide ceux qui m'aident, c'est ce qui nous permet de rester en vie (Neutre).
- 6 **Aspiration.** Je vais leur montrer que je mérite une vie meilleure (Tout alignement).

d6 Lien

- 1 Ma ville, ou ma cité, est ma maison, et je me battrais pour la défendre.
- 2 Je finance un orphelinat pour éviter que d'autres subissent la même chose que moi.
- 3 Je dois ma survie à un autre gamin des rues qui m'a appris à vivre sans abris.
- 4 J'ai une dette que je ne pourrai jamais rembourser envers la personne qui m'a prise en pitié.
- 5 J'ai échappé à mon sort en volant une personne très importante, et je suis recherché pour cela.
- 6 Personne d'autre ne peut endurer les épreuves que j'ai surmontées.

d6 Défaut

- 1 Si je suis en infériorité numérique, je fuis le combat.
- 2 L'or me paraît être une énorme quantité d'argent, et je ferai n'importe quoi pour en obtenir toujours plus.
- 3 Je ne ferai jamais pleinement confiance à quelqu'un d'autre qu'à moi-même.
- 4 Je préfère tuer quelqu'un dans son sommeil plutôt que de combattre à la loyale.
- 5 Ce n'est pas du vol si j'en ai plus besoin que quelqu'un d'autre.
- 6 Les gens qui ne peuvent pas prendre soin d'eux-mêmes n'ont que ce qu'ils méritent.

HÉROS DU PEUPLE



Vous venez d'un milieu social humble, mais êtes destiné à beaucoup plus. Déjà, les gens de votre village natal vous considèrent comme leur champion, et votre destin vous appelle à vous dresser face aux tyrans et aux monstres qui menacent les gens du commun un peu partout.

Compétences maîtrisées : Dressage, Survie

Outils maîtrisés : un type d'outils d'artisan, véhicules (terrestre)

Équipement : un jeu d'outils d'artisan (un de votre choix), une pelle, un pot en fer, des vêtements communs et une bourse contenant 10 po.

ÉVÉNEMENT DÉTERMINANT

Vous avez déjà exercé une profession rurale simple, comme paysan, mineur, serviteur, berger, bûcheron ou fossoyeur. Mais quelque chose s'est passé qui vous a mis sur un autre chemin et vous a destiné à de grandes choses. Choisissez ou tirez au hasard un événement déterminant qui vous a marqué pour faire de vous un héros du peuple.

d10 Événement déterminant

- 1 J'ai résisté aux agents d'un tyran.
- 2 J'ai sauvé des gens lors d'une catastrophe naturelle.
- 3 Je suis resté seul face à un terrible monstre.
- 4 J'ai volé un marchand corrompu pour aider les pauvres.
- 5 J'ai dirigé une milice pour combattre une armée d'invasion.
- 6 Je me suis introduit dans le château d'un tyran pour y voler des armes et armer les gens du peuple.
- 7 J'ai entraîné les paysans à utiliser les outils des champs comme des armes contre les soldats d'un tyran.
- 8 Un seigneur a annulé un décret impopulaire après que j'ai mené une action symbolique de protestation contre celui-ci.
- 9 Une créature céleste, une fée ou une créature similaire m'a donné une bénédiction ou m'a révélé mon origine secrète.
- 10 Recruté dans l'armée d'un seigneur, je suis devenu un leader et j'ai été félicité pour mon héroïsme.

CAPACITÉ : HOSPITALITÉ RURALE

Puisque vous venez des rangs du petit peuple, vous vous mêlez à eux avec facilité. Vous pouvez trouver un endroit pour vous cacher, vous reposer ou récupérer parmi les gens du peuple, à moins que vous ne représentiez un danger pour eux. Ils vous protégeront des autorités ou de toute autre personne, mais n'iront pas jusqu'à risquer leur vie pour vous.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Un héros du peuple vient des gens communs, pour le meilleur et pour le pire. La plupart des héros du peuple perçoivent leurs humbles origines comme une vertu, pas comme un défaut, et leurs communautés d'origine restent très importantes pour eux.

d8 Trait

- 1 Je juge les gens sur leurs actions, pas sur leurs paroles.
- 2 Si quelqu'un est en difficulté, je suis toujours prêt à lui apporter de l'aide.
- 3 Quand je me fixe sur quelque chose, je fonce, peu importe ce qui sera sur ma route.
- 4 J'ai un fort sentiment de justice et j'essaye toujours de trouver la solution la plus équitable aux différends.
- 5 J'ai confiance en mes capacités et je fais ce que je peux pour inspirer la confiance aux autres.
- 6 La pensée est pour les autres. Moi je préfère l'action.
- 7 J'utilise mal les mots longs lorsque j'essaye de paraître intelligent.
- 8 Je m'ennuie facilement. Quand vais-je suivre mon destin ?

d6 Idéal

- 1 **Respect.** Les gens méritent d'être traités avec dignité et respect (Bon).
- 2 **Équité.** Personne ne devrait obtenir un traitement préférentiel devant la loi, et nul n'est au-dessus de la loi (Loyal).
- 3 **Liberté.** On ne doit pas permettre aux tyrans d'opprimer le peuple (Chaotique).
- 4 **Puissance.** Si je deviens fort, je peux prendre ce que je veux, ce que je mérite (Mauvais).
- 5 **Sincérité.** Il n'est pas bon de faire semblant d'être ce que l'on n'est pas (Neutre).
- 6 **Destin.** Rien ni personne ne peut me détourner de mon destin (Tout alignement).

d6 Lien

- 1 J'ai une famille, mais je ne sais pas où ils sont. Un jour, j'espère les revoir.
- 2 J'ai travaillé la terre, j'aime la terre, et je vais protéger la terre.
- 3 Un noble orgueilleux m'a un jour passé une horrible raclée. Je vais prendre ma revanche sur le premier tyran que je rencontre.
- 4 Mes outils sont le symbole de ma vie passée, et je les porte pour ne jamais oublier mes racines.
- 5 Je protège ceux qui sont sans défense.
- 6 Je souhaite que ma petite amie lorsque j'étais enfant vienne avec moi pour poursuivre mon destin.

d6 Défaut

- 1 Le tyran qui gouverne ma terre ne reculera devant rien pour me voir mort.
- 2 Je suis convaincu de l'importance de mon destin, et aveugle devant mes lacunes et les risques d'échec.
- 3 Les gens qui m'ont connu plus jeune connaissent mon secret honteux. Pour cette raison je ne pourrais jamais revenir chez moi.
- 4 J'ai un faible pour les vices de la ville, en particulier pour les alcools forts.
- 5 Secrètement, je crois que les choses iraient mieux si j'étais un tyran gouvernant ce territoire.
- 6 J'ai du mal à faire confiance à mes alliés.

MARIN



Vous avez navigué sur un navire pendant des années. Durant cette période, vous avez affronté de nombreuses tempêtes, de nombreux monstres des profondeurs, et tous ceux qui voulaient envoyer par le fond votre embarcation. Votre premier amour est cette ligne inatteignable, l'horizon, mais le temps est venu pour vous de vous frotter à autre chose.

Discutez de la nature de votre passé sur les flots avec votre MD. Êtiez vous sur un navire marchand, un navire de la marine, un navire d'exploration, ou sur un navire pirate ? À quel point votre navire était-il réputé (ou infâme) ? A-t-il vogué sur de longues distances ? Navigue-t-il encore ou a-t-il disparu, présumé perdu avec tout son équipage ?

Quelle était votre responsabilité sur le navire : quartier maître, capitaine, marin, maître coq ou autre ? Qui était le capitaine et qui était le second ? Avez vous quitté votre navire en bon terme avec l'équipage, ou l'avez vous fui ?

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Perception

Outils maîtrisés : outils de navigation, véhicule (maritimes)

Équipement : un cabillot d'amarrage (gourdin), une corde en soie (15 m.), un porte bonheur comme une patte de lapin ou une petite pierre avec un trou en son centre (vous pouvez sinon tirer aléatoirement une **babiole**), des vêtements communs et une bourse contenant 10 po.

CAPACITÉ: TRAVERSÉE EN BATEAU

Lorsque vous en avez besoin, vous pouvez vous assurer un embarquement gratuit sur un voilier pour vous-même et vos compagnons. Vous pourriez naviguer sur le navire au bord duquel vous avez servi par le passé. ou sur un autre navire avec lequel vous étiez en bons termes (peut être parce qu'il est dirigé par un ancien coéquipier). Puisqu'il s'agit d'une faveur, vous ne pouvez pas être certain que le moment du départ ou que le trajet du navire correspondra à tous vos besoins. Votre MD déterminera combien de temps cela prendra d'aller là où vous le souhaitez. En compensation de votre passage gratuit, vous et vos compagnons devront assister l'équipage durant la traversée.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les marins peuvent être très grossiers, mais les responsabilités qu'implique la vie sur un navire les rendent généralement dignes de confiance. La vie à bord d'un navire façonne leur vision du monde et leur manière de s'attacher aux choses.

d8 Trait

- 1 Mes amis savent qu'ils peuvent compter sur moi, quoi qu'il arrive.
- 2 Je travaille dur donc je peux me lâcher totalement lorsque le travail est terminé.
- 3 J'aime naviguer vers de nouveaux ports et me faire de nouveaux amis autour d'une choppe de bière.
- 4 J'altère un peu les faits pour créer une bonne histoire.
- 5 Pour moi, une taverne bruyante est le meilleur moyen d'apprendre à connaître une ville.
- 6 Je ne laisse jamais passer un pari amical.
- 7 Mon langage est aussi pourri qu'un nid d'otyugh.
- 8 J'aime le travail bien fait, en particulier si je peux convaincre quelqu'un d'autre de le faire à ma place.

d6 Idéal

- 1 **Respect.** Ce qui maintient l'unité sur un navire est le respect mutuel qu'il y a entre le capitaine et son équipage (Bon).
- 2 **Justice.** Nous faisons tous notre travail, nous avons donc tous notre part de récompense (Loyal).
- 3 **Liberté.** La mer c'est la liberté, la liberté d'aller partout et de faire ce que l'on veut (Chaotique).
- 4 **Domination.** Je suis un prédateur, et les autres bateaux sur la mer sont mes proies (Mauvais).
- 5 **Peuple.** Je m'engage pour mes coéquipiers, pas pour des idéaux (Neutre).
- 6 **Aspiration.** Un jour j'aurai mon propre navire et suivrai ma propre destiné (Tout alignement).

d6 Lien

- 1 Je reste loyal envers mon premier capitaine, tout passe après lui.
- 2 Le navire est le plus important, les équipages et les capitaines vont et viennent.
- 3 Je me rappellerai toujours de mon premier navire.
- 4 Dans une ville portuaire, j'ai une maîtresse dont les yeux ont failli m'arracher à la mer.
- 5 J'ai été trompé sur la part de profits qui me revient de droit, et je vais récupérer mon dû.
- 6 Des pirates sans pitié ont tué mon capitaine et les autres membres d'équipage, ont pillé notre navire et m'ont laissé pour mort. La vengeance sera mienne.

d6 Défaut

- 1 Je suis les ordres, même si je pense qu'ils sont mauvais.
- 2 Je dirais n'importe quoi pour éviter d'avoir du travail supplémentaire.
- 3 Lorsque quelqu'un met en doute mon courage, je ne recule devant rien pour le faire changer d'avis, même si les situations sont extrêmement périlleuses.
- 4 Lorsque je commence à boire, il est difficile de me faire arrêter.
- 5 Je n'y peux rien mais les poches des autres perdent leurs pièces et leurs babioles lorsque je passe dans le coin.
- 6 Mon orgueil me mènera probablement à ma perte.

VARIANTE: PIRATE

Vous avez passé votre jeunesse sous la coupe d'un pirate effroyable, un sanguinaire impitoyable qui vous a appris à survivre dans un monde de requins et de sauvages. Vous avez vogué sur les grandes mers du globe et envoyé par le fond plus d'une âme méritante. La peur et les massacres ne vous sont pas étrangers, et vous avez conservé une certaine réputation de sanguinaire dans de nombreuses villes portuaires.

Si vous décidez que votre carrière de marin a été teintée de piraterie, vous pouvez décider de choisir la capacité Mauvaise réputation (voir ci-contre) plutôt que la capacité Traversée en bateau.

VARIANTE DE CAPACITÉ: MAUVAISE RÉPUTATION

Si votre personnage a un background de marin, vous pouvez choisir cette capacité plutôt que celle de Traversée en bateau.

Peu importe où vous allez, les gens ont peur de vous du fait de votre réputation. Lorsque vous êtes dans une communauté civilisée, vous pouvez faire quelques délits, comme refuser de payer votre nourriture dans une taverne ou détruire la porte d'un magasin, sans que la plupart des gens ne rapportent les faits aux autorités.

NOBLE



Vous savez ce qu'est la richesse, le pouvoir et les priviléges. Vous portez un titre de noblesse, et votre famille possède des terres, perçoit des impôts, et exerce une influence politique significative. Vous pourriez être un aristocrate choyé qui ne connaît pas le travail et l'inconfort, un ancien marchand qui vient d'être élevé au rang de noble, ou une fripouille déshéritée avec un attrait pour les titres disproportionnés. Ou vous pourriez être un honnête propriétaire terrien qui travaille dur et qui se soucie profondément des gens qui vivent et travaillent sur ses terres, tout à fait conscient de votre responsabilité envers eux.

Travaillez avec votre MD pour définir un titre approprié et quelle autorité ce titre vous donne. Un titre de noblesse n'est pas une chose personnelle, il concerne une famille entière, et, quel que soit le titre que vous détenez, vous le transmettrez à vos enfants. Donc non seulement vous devez déterminer votre titre de noblesse, mais vous devez également travailler avec votre MD pour décrire votre famille et l'influence qu'elle a sur vous.

Votre famille est-elle ancienne et établie, ou votre titre ne vous a-t-il été que récemment accordé ? Quelle influence exerce-t-elle et sur quelle superficie ? Quelle est la réputation de votre famille parmi les autres aristocrates de la région ? Comment les gens ordinaires la considèrent-ils ?

Quelle est votre position au sein de votre famille ? Êtes-vous l'héritier du chef de la famille ? Avez-vous déjà hérité du titre ? Comment sentez-vous cette responsabilité ? Ou êtes-vous si loin de la ligne de l'héritage qu'on ne se soucie pas de ce que vous faites, tant que vous ne gênez personne ? Que pense le chef de votre famille de votre carrière d'aventurier ? Êtes-vous en bonnes grâces de votre famille, ou êtes-vous rejeté par le reste de votre famille ?

Votre famille a-t-elle un blason ? Un insigne que vous pourriez porter sur une chevalière ? Des couleurs particulières que vous portez tout le temps ? Un animal que vous considérez comme un symbole de votre lignée ou même un membre spirituel de la famille

Ces détails permettent d'insérer votre famille et votre titre dans le monde de la campagne.

Compétences maîtrisées : Histoire, Persuasion

Outils maîtrisés : un type de jeu

Langues : une de votre choix

Équipement : des vêtements fins, une chevalière, une lettre de noblesse et une bourse contenant 25 po.

CAPACITÉ : POSITION DE PRIVILÈGE

Grâce à votre noble naissance, les gens sont enclins à penser le meilleur de vous. Vous êtes le bienvenu dans la haute société, et les gens supposent que vous avez le droit d'être là où vous êtes. Les gens ordinaires font tout pour vous accueillir et éviter de vous déplaire, et les personnes de haute naissance vous traitent comme un membre de leur sphère sociale. Vous pouvez obtenir une audience avec un noble local si vous en avez besoin.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les nobles sont nés et ont grandi avec un mode de vie très différent que la plupart des gens ne vivront jamais, et leurs personnalités reflètent cette éducation. Un titre de noblesse est livré avec une pléthore d'obligations, des responsabilités vis-à-vis de la famille, d'autres nobles (y compris le souverain), des personnes qui sont confiées aux soins de la famille, ou même vis-à-vis du titre lui-même. Et cette responsabilité est souvent un bon moyen d'atteindre un noble.

d8 Trait

- 1 Ma flatterie éloquente fait sentir à toute personne à qui je parle qu'elle est la plus merveilleuse et la plus importante au monde.
- 2 Les gens ordinaires m'aiment pour ma gentillesse et ma générosité.
- 3 Nul ne peut douter en regardant mon allure royale que je suis un cran au-dessus des masses de bouseux.
- 4 Je prends grand soin de toujours m'habiller de mon mieux et de suivre les dernières tendances.
- 5 Je n'aime pas me salir les mains, et je ne veux pas finir dans des logements inappropriés.
- 6 Malgré ma noble naissance, je ne me place pas au-dessus des autres. Nous avons tous le même sang.
- 7 Mon soutien, une fois perdu, est perdu à jamais.
- 8 Si vous me blessez, je vais vous écraser, souiller votre nom et ruiner vos champs.

d6 Idéal

- 1 **Respect.** Le respect m'est dû de par ma position, mais toutes les personnes, quelle que soit leur position, méritent d'être traitées avec dignité (Bon).
- 2 **Responsabilité.** Il est de mon devoir de respecter l'autorité de ceux qui sont au-dessus de moi, tout comme ceux qui sont en-dessous doivent me respecter (Loyal).
- 3 **Indépendance.** Je dois prouver que je peux me débrouiller sans le cocon de ma famille (Chaotique).
- 4 **Pouvoir.** Si je peux obtenir plus de pouvoir, on ne me dira plus ce qu'il faut faire (Mauvais).
- 5 **Famille.** Le sang est plus épais que l'eau (Tout alignement).
- 6 **Obligation de noble.** Il est de mon devoir de protéger et de soigner les gens au-dessous moi (Bon).

d6 Lien

- 1 Je ferais face à n'importe quel défi pour gagner l'approbation de ma famille.
- 2 L'alliance de ma maison avec une autre famille noble doit être maintenue à tout prix.
- 3 Rien n'est plus important que les autres membres de ma famille.
- 4 Je suis amoureux de l'héritière d'une famille que ma propre famille méprise.
- 5 Ma loyauté envers mon souverain est inébranlable.
- 6 Les gens ordinaires doivent me voir comme un héros du peuple.

d6 Défaut

- 1 Je crois secrètement que tout le monde est au-dessous de moi.
- 2 Je cache un secret vraiment scandaleux qui pourrait ruiner la réputation de ma famille pour toujours.
- 3 J'entends trop souvent des insultes et des menaces à peine voilées quand on s'adresse à moi, et je suis prompt à la colère.
- 4 J'ai un désir insatiable de plaisirs charnels.
- 5 En fait, le monde tourne autour de moi.
- 6 Par mes paroles et mes actions, je fais honte à ma famille.

VARIANTE NOBLE : CHEVALIER

Le titre de chevalier est parmi les plus bas de la noblesse dans la plupart des sociétés, mais il peut être la voie vers un statut plus élevé. Si vous souhaitez être un chevalier, choisissez la capacité Suivants (voir ci-contre) à la place de la capacité Position de privilège. Un de vos serviteurs est remplacé par un noble qui vous sert d'écuyer, vous aidant en échange d'une formation pour son propre chemin vers la chevalerie. Vos deux suivants restants pourraient inclure un palefrenier pour prendre soin de votre cheval et un serviteur pour polir votre armure (et vous aider à la mettre).

En tant qu'emblème de la chevalerie et des idéaux de l'amour courtois, vous pouvez inclure parmi votre équipement une bannière ou un autre signe d'un noble seigneur ou d'une

noble dame à qui vous avez donné votre cœur dans une sorte de dévotion chaste (cette personne pourrait même être votre lien).

VARIANTE: SUIVANTS

Si votre personnage a un background de noble, vous pouvez sélectionner cette capacité de background au lieu de Position de privilège.

Vous avez à votre service trois serviteurs fidèles à votre famille. Ces serviteurs peuvent être des domestiques ou des messagers, et l'un d'eux peut être un majordome. Vos serviteurs sont des roturiers qui peuvent effectuer des tâches banales, mais ils ne se battront pas pour vous, ne vous suivront pas dans des zones de toute évidence dangereuses (comme les donjons), et partiront si elles sont fréquemment menacées ou maltraitées.

SAGE



Vous avez passé des années à étudier le multivers. Vous avez écumé les manuscrits, dévoré des parchemins et écouté les plus grands experts sur les sujets qui vous intéressent. Vos efforts ont fait de vous un maître dans vos domaines d'études.

Compétences maîtrisées : Arcanes, Histoire

Langues : deux de votre choix

Équipement : une bouteille d'encre noire, une plume, un petit couteau, une lettre d'un collègue mort posant une question à laquelle vous n'avez pas encore été en mesure de répondre, des vêtements communs et une bourse contenant 10 po.

SPÉCIALITÉ

Pour déterminer la nature de votre formation universitaire, choisissez ou tirez au hasard parmi les options présentées dans le tableau ci-dessous.

d8	Spécialité	d8	Spécialité
1	Alchimiste	5	Professeur
2	Astronome	6	Chercheur
3	Académicien discrédité	7	Apprenti magicien
4	Bibliothécaire	8	Scribe

CAPACITÉ : CHERCHEUR

Lorsque vous essayez d'apprendre quelque chose ou de vous rappeler d'un fait, si vous ne connaissez pas l'information vous savez souvent où et de qui vous pouvez l'obtenir.

Habituellement, cette information se trouve dans une bibliothèque, un scriptorium, une université ou bien un sage, un érudit ou une créature la connaît. Votre MD peut décider que le savoir que vous recherchez est caché dans un lieu presque inaccessible, ou qu'il ne peut simplement pas être trouvé. Déterrer les secrets les plus profonds du multivers peut engendrer une aventure voire même toute une campagne.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les sages sont influencés par leurs études approfondies, et leur personnalité reflète cette vie dédiée aux études. Se consacrant à des activités scientifiques, un sage valorise grandement le savoir, parfois pour lui-même, parfois comme un moyen d'atteindre d'autres idéaux.

d8 Trait

- J'utilise de grands mots qui donnent l'impression d'une grande érudition.
- J'ai lu tous les livres des plus grandes bibliothèques du monde, ou du moins je me vante de l'avoir fait.
- Je suis habitué à aider ceux qui ne sont pas aussi intelligents que moi, et j'explique patiemment tout et n'importe quoi aux autres.
- Il n'y a rien que j'aime plus au monde qu'un bon mystère.
- Je suis disposé à écouter tous les arguments avant de me faire mon propre jugement.
- Je... parle... lentement... quand je parle... à des idiots... soit... presque... à tout le monde... si je... compare... avec moi.
- Je suis horriblement et terriblement maladroit dans les situations sociales.
- Je suis convaincu que les gens sont toujours en train d'essayer de me voler mes secrets.

d6 Idéal

- Connaissances.** Le chemin vers le pouvoir et le progrès personnel passe par la connaissance (Neutre).
- Beauté.** Ce qui est beau nous montre au-delà de cela ce qui est vrai (Bon).
- Logique.** Les émotions ne doivent pas obscurcir notre pensée logique (Loyal).
- Sans limites.** Rien ne doit entraver les infinies possibilités inhérentes à toute existence (Chaotique).
- Pouvoir.** La connaissance est la voie vers le pouvoir et la domination (Mauvais).
- Progrès personnel.** Le but d'une vie d'étude est l'amélioration de soi-même (Tout alignement).

d6 Lien

- Il est de mon devoir de protéger mes élèves.
- Je possède un texte ancien qui renferme de terribles secrets qui ne doivent pas tomber entre de mauvaises mains.
- Je travaille à préserver une bibliothèque, une université, un scriptorium ou un monastère.
- Le travail de ma vie est une série de livres sur un domaine spécifique de connaissance.
- J'ai cherché toute ma vie la réponse à une question.
- J'ai vendu mon âme pour de la connaissance. J'espère faire de grandes choses et la récupérer en retour.

d6 Défaut

- Je suis facilement distrait par la promesse d'information.
- La plupart des gens crient et couruent quand ils voient un démon. Moi je m'arrête et je prends des notes sur son anatomie.
- Décrypter un mystère ancien vaut le prix d'une civilisation.
- Je privilégie les solutions compliquées aux dépens des solutions faciles.
- Je parle sans vraiment penser mes mots, insultant invariablement les autres.
- Je ne peux pas garder un secret pour sauver ma vie, ou n'importe qui d'autre.

SOLDAT



La guerre a été votre vie aussi loin que remontent vos souvenirs. Vous avez été formé dès votre jeunesse, avez étudié l'utilisation des armes et des armures, appris des techniques de base de survie, y compris la façon de rester en vie sur un champ de bataille. Vous pourriez avoir fait partie de l'armée d'un royaume ou d'une compagnie de mercenaires, ou peut-être avoir été membre d'une milice locale qui s'est fait connaître au cours d'une guerre récente.

Lorsque vous choisissez ce background, travaillez avec votre MD pour déterminer de quelle organisation militaire vous faisiez partie, jusqu'où avez-vous progressé dans ses grades, et quelles expériences avez-vous vécues au cours de votre carrière militaire. Était-ce une armée régulière, la garde d'une ville ou une milice de village ? Ou était-ce l'armée privée d'un noble ou d'un marchand, ou bien une compagnie de mercenaires ?

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Intimidation

Outils maîtrisés : un type de jeu, véhicules (terrestre)

Équipement : une insigne de grade, un trophée pris sur un ennemi mort (une dague, une lame brisée, un morceau de bannière), un jeu de dés en os ou un jeu de cartes, des vêtements communs et une bourse contenant 10 po.

SPÉCIALITÉ

Durant votre période en tant que soldat, vous aviez un rôle spécifique à jouer dans votre unité ou votre armée. Choisissez ou tirez au hasard parmi les options présentées dans le tableau ci-dessous.

d8	Spécialité	d8	Spécialité
1	Officier	5	Soigneur
2	Éclaireur	6	Intendant
3	Infanterie	7	Porte-étendard
4	Cavalerie	8	Support (cuisine, forgeron, etc.)

CAPACITÉ : GRADE

Vous avez obtenu un grade durant votre carrière en tant que soldat. Les soldats fidèles à votre ancienne organisation militaire reconnaissent encore votre autorité et votre influence, et ils s'en remettent à vous s'ils sont d'un grade inférieur. Vous pouvez invoquer votre grade pour influencer d'autres soldats et réquisitionner des équipements simples ou des chevaux pour une utilisation temporaire. Vous pouvez aussi généralement avoir accès à des campements militaires et des forteresses amis là où votre grade est reconnu.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Les horreurs de la guerre combinées à la discipline rigide du service militaire laissent leurs marques sur tous les soldats, formant leurs idéaux, créant des liens forts et les laissant souvent traumatisés par la peur, l'humiliation et la haine.

d8 Trait

- 1 Je suis toujours poli et respectueux.
- 2 Je suis hanté par les souvenirs de la guerre. Je ne peux pas sortir les images de violence de ma tête.
- 3 J'ai perdu beaucoup d'amis, et je suis lent à m'en faire de nouveaux.
- 4 Je connais plein d'histoires inspirantes et effrayantes de mon expérience militaire qui se révèlent pertinentes dans de nombreuses situations de combat.
- 5 Je peux faire baisser le regard d'un chien des enfers sans broncher.
- 6 J'aime être fort et casser des choses.
- 7 J'ai un sens de l'humour brut.
- 8 J'affronte les problèmes de front. Une solution simple et directe est le meilleur chemin vers le succès.

d6 Idéal

- 1 **Bonté.** Notre sort est de donner notre vie pour la défense des autres (Bon).
- 2 **Responsabilité.** Je fais ce que je dois faire et j'obéis aux autorités quand elles sont justes (Loyal).
- 3 **Indépendance.** Quand les gens suivent les ordres aveuglément, ils embrassent une sorte de tyrannie (Chaotique).
- 4 **Puissance.** Dans la vie comme à la guerre, le plus fort gagne (Mauvais).
- 5 **Vivre et laisser vivre.** Les idéaux ne méritent pas qu'on tue ou qu'on fasse la guerre pour eux (Neutre).
- 6 **Nation.** Ma ville, mon pays ou les miens sont tout ce qui importe (Tout alignement).

d6 Lien

- 1 Je voudrais pouvoir encore donner ma vie pour les gens avec qui j'ai servi.
- 2 Quelqu'un m'a sauvé la vie sur le champ de bataille. À ce jour, je ne pourrais jamais laisser un ami derrière.
- 3 Mon honneur est ma vie.
- 4 Je n'oublierai jamais la défaite écrasante que ma compagnie a subie ni les ennemis qui nous l'ont infligée.
- 5 Ceux qui se battent à mes côtés sont ceux pour qui cela vaut la peine de mourir.
- 6 Je me bats pour ceux qui ne peuvent pas se battre pour eux-mêmes.

d6 Défaut

- 1 L'ennemi monstrueux que nous avons affronté dans la bataille me fait encore frémir de peur.
- 2 J'ai peu de respect pour celui qui n'est pas un réel guerrier.
- 3 J'ai fait une terrible erreur durant une bataille qui a coûté la vie à de nombreuses personnes et je ferais n'importe quoi pour garder cette erreur secrète.
- 4 Ma haine pour mes ennemis est aveugle et irrationnelle.
- 5 J'obéis à la loi, même si elle provoque la misère.
- 6 Je préfère manger mon armure plutôt qu'admettre que je me suis trompé.

CHASSEUR DE PRIMES URBAIN



Vous n'étiez pas encore un aventurier que votre vie était déjà pleine de conflits et d'excitation, car vous traquiez des gens pour un salaire. Cependant, contrairement à certaines personnes qui chassent les primes, vous n'êtes pas un sauvage qui traverse le désert pour suivre ses proies. Vous étiez impliqué dans un commerce lucratif, là où vous viviez, qui testait régulièrement vos compétences et votre instinct de survie. Et vous n'êtes pas seul, comme l'est un chasseur de primes dans la nature ; vous interagissez régulièrement avec les milieux du crime et d'autres chasseurs de primes, car maintenir des contacts avec ces deux entités vous permet de garder toutes vos chances pour réussir.

Vous êtes peut-être un habile chasseur de voleurs, rôdant sur les toits pour attraper l'un des nombreux cambrioleurs de la ville. Ou bien vous avez vos oreilles bien ouvertes sur la rue, pour être toujours au courant des faits et gestes des guildes de voleurs et des bandes de rue. Vous pourriez aussi être un chasseur de primes au "masque de velours", vous confondant dans la haute société ou les cercles de la noblesse pour attraper les criminels qui se focalisent sur les riches, qu'ils soient pickpockets ou artistes de l'escroquerie. La communauté où vous exercez votre métier pourrait être l'une des grandes métropoles de Faerûn, comme Eauprofonde ou la Porte de Baldur, ou bien un endroit moins peuplé, comme Luskan ou Yartar. En fait, tout endroit assez grand pour avoir un approvisionnement régulier de proies potentielles fera l'affaire.

En tant que membre d'un groupe d'aventuriers, il vous sera peut-être difficile de poursuivre un agenda personnel qui corresponde aux objectifs du groupe, mais d'autre côté vous pourrez attraper des cibles beaucoup plus importantes avec l'aide de vos compagnons.

Compétences maîtrisées : choisissez deux compétences parmi

Discretion, Intuition, Persuasion et Tromperie

Outils maîtrisés : choisissez deux outils parmi un type de jeu, un instrument de musique et outils de voleurs

Équipement : des vêtements appropriés à votre fonction et une bourse contenant 20 po.

CAPACITÉ: CONNEXION

Vous êtes en contact régulier avec des personnes du milieu social que fréquentent vos proies. Ces personnes peuvent être associées à la pègre, être de ceux qui provoquent le chahut dans les rues, ou bien même des membres de la haute société. Cette connexion se présente sous la forme d'un contact dans toute ville que vous visitez, une personne qui pourra vous fournir des informations sur les personnes et les lieux de la cité.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Utilisez les tables du background de **criminel** pour les traits et les motivations de votre chasseur de primes, en modifiant les entrées le cas échéant en fonction de votre identité comme chasseur de primes.

Par exemple, votre lien pourrait impliquer d'autres chasseurs de primes ou les organisations ou personnes qui vous emploient. Et votre idéal peut être associé à votre détermination à toujours attraper votre proie ou à votre désir de maintenir votre réputation fiable.

TOURMENTÉ

[CoS: CO]

Vous êtes hanté par quelque chose de si terrible que vous n'osez même pas en parler. Vous avez essayé, en vain, d'oublier et de vous enfuir. Quelque soit cette chose qui vous hante, elle ne peut être tuée par une épée ou bannie par un sort. Cela peut prendre la forme d'une ombre maléfique sur un mur, d'un cauchemar qui vous glace le sang, d'un souvenir ignoble qui refuse de vous quitter ou bien d'un murmure démoniaque qui vous suit dans l'obscurité. Cette charge fait de vous un être torturé, vous isole des gens, et vous fait remettre en question votre santé mentale. Vous devez trouver un moyen de la surmonter avant qu'elle ne vous détruise.

Compétences maîtrisées : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Investigation, Religion, Survie

Langues : choisissez un langage exotique (abyssal, céleste, commun des profondeurs, draconique, infernal, primaire, profond, sylvestre)

Équipement : un sac de chasseur de monstres, des vêtements communs et une **Babiole Gothique** ayant une signification particulière pour vous (choisissez ou tirez au hasard dans la table à la fin de ce background).

SAC DE CHASSEUR DE MONSTRES (33 po)

Comprend un coffret, un pied de biche, un marteau, 3 pieux de bois, un symbole sacré, une gourde d'eau bénie, des menottes, un miroir d'acier, une gourde d'huile, une boîte d'allume-feu et 3 torches.

CAPACITÉ : CŒUR DES TÉNÈBRES

Ceux qui vous regardent dans les yeux peuvent voir que vous avez fait face à une horreur inimaginable, et que vous n'êtes pas étranger aux ténèbres. Bien que certains puissent vous craindre, les roturiers vous recevront très courtoisement, et feront de leur mieux pour vous aider. Sauf si vous incarnez un danger pour eux, ils peuvent même prendre les armes pour se battre à vos côtés si vous êtes seul face à un ennemi.

ÉVÈNEMENT MARQUANT

Avant de devenir aventurier, votre chemin de vie a été déterminé par un sombre moment, une décision fatidique ou une tragédie. Vous sentez maintenant une obscurité qui menace de vous consumer. Vous craignez n'avoir aucun espoir de rédemption. Choisissez un événement terrible qui vous hante, ou tirez au hasard dans la table ci-dessous cet événement qui a fait de vous un être tourmenté.

d10 Événement marquant

- 1 Un monstre a massacré des dizaines d'innocents et épargné votre vie. Vous ne savez pas pourquoi.
- 2 Vous êtes né sous une étoile sombre. Vous pouvez la sentir vous observer. Parfois, elle vous appelle, au plus obscur de la nuit.
- 3 Une apparition qui hante votre famille depuis des générations vous hante à votre tour. Vous ne savez pas ce qu'elle veut, mais elle ne vous quitte pas.
- 4 Depuis toujours, votre famille est versée dans d'obscures pratiques. En tâtonnant dans les pas de vos pères, votre âme a une fois effleuré une chose horrible, vous avez alors fuit, terrorisé.
- 5 Un terrible esprit s'est emparé de votre frère lors d'une sombre nuit qui reste gravée dans votre mémoire, et vous étiez incapable de l'arrêter.
- 6 Vous avez été un loup-garou, puis soigné plus tard. Vous êtes maintenant poursuivi par les âmes innocentes que vous avez sauvagement assassinées.
- 7 Une harpie vous a kidnappé, et élevé. Vous vous êtes échappé, mais elle détient toujours une emprise magique sur votre esprit et emplit vos pensées de choses démoniaques.

8 Vous avez ouvert un livre sans âge, et vu une chose qu'un esprit sain ne devrait pas voir. Vous avez brûlé le livre, mais ses mots et ses images se sont incrustés dans votre esprit.

9 Enfant, vous avez été possédé par un démon. On vous a donc enfermé et mis à l'écart, mais vous vous êtes évadé. Le démon est toujours en vous, mais vous vous efforcez de le contenir.

10 Vous avez commis des choses atroces pour venger le meurtre de quelqu'un que vous aimiez. Vous êtes devenu un monstre, et cela hante vos rêves éveillés.

PERSONNALITÉS PROPOSÉES

Vous avez appris à vivre avec la terreur qui vous hante. Vous êtes un survivant, qui peut être très protecteur pour ceux qui vous apportent de la lumière dans votre vie sombre.

d8 Trait

- 1 Je ne fuis pas le mal, le mal émane de moi.
- 2 J'aime lire et apprendre des poèmes. Cela me calme et me donne quelques moments fugaces de bonheur.
- 3 Je dépense mon argent sans compter, et vie autant que possible dans l'opulence, car je sais que je peux mourir demain.
- 4 Je vis pour le frisson de la chasse.
- 5 Je ne parle pas de ce qui me tourmente. Je ne veux pas que ma malédiction soit un fardeau pour d'autres.
- 6 Je vois le danger à tous les coins de rue.
- 7 Je refuse de devenir une victime, et je ne permettrai pas que d'autres soient victimisés.
- 8 Je n'ai aucune confiance dans les êtres divins.

d6 Idéal

- 1 J'essaie d'aider ceux qui sont dans le besoin, quel que soit le coût personnel (Bon).
- 2 Je stopperais l'esprit qui me hante, ou je mourrais en essayant de le faire (Tout alignement).
- 3 Je tue des monstres pour que le monde soit plus sûr, et pour exorciser mes propres démons (Bon).
- 4 Un obscur appel me donne le droit d'outrepasser les lois (Chaotique).
- 5 J'aime connaître les forces et faiblesses de mes ennemis avant de rentrer dans la bataille (Loyal).
- 6 Je suis un monstre qui tue d'autres monstres, et tout ce qui se met en travers de mon chemin (Mauvais).

d6 Lien

- 1 Je consigne mes pensées et découvertes dans un journal. Ce journal est mon héritage.
- 2 Je me sacrifierais corps et âme pour protéger des innocents.
- 3 Mes tourments ont fait fuir la personne que j'aime. Je cherche à reconquérir son amour.
- 4 Une terrible culpabilité me ronge. J'espère pouvoir me racheter par mes actions.
- 5 Il y a du mal en moi, je peux le sentir. Je n'en serais jamais vraiment libéré.
- 6 J'ai un enfant à protéger. Je dois rendre le monde plus sûr pour lui (ou elle).

d6 Défaut

- 1 J'ai quelques rituels qu'il faut que je suive tous les jours. Je ne dois jamais cesser de les accomplir.
- 2 Je m'attend toujours au pire de la part des gens.
- 3 Je ne ressent aucune compassion pour les morts. En fait, ils ont bien de la chance.
- 4 J'ai une addiction.
- 5 Je suis un incurable pessimiste qui vit dans un monde sans espoir.
- 6 Je parle à un esprit que personne ne peut voir.

Issu d'une preview du scénario Curse of Strahd de Wizards, traduit par Bacryl

BABIOLES GOTHIQUES

[CoS: CO]

Lors du tirage pour une babiole, pensez à utiliser cette table, qui est conçue pour un jeu gothique.

BABIOLES

d100 Babioles

01–02	Le portrait d'un ami imaginaire que vous avez dessiné lorsque vous étiez enfant
03–04	Un cadenas qui s'ouvre lorsque du sang coule dans sa serrure
05–06	Des vêtements pris sur un épouvantail
07–08	Une toupie sculptée de quatre visages : un heureux, un triste, un coléreux, et un mort
09–10	Le collier d'une de vos soeurs décédée le jour de votre naissance
11–12	La perruque d'une personne décapitée
13–14	La lettre non-ouverte que vous a adressée votre père sur son lit de mort
15–16	Une montre à gousset qui fonctionne à l'envers pendant une heure, toutes les nuits à partir de minuit
17–18	Un manteau d'hiver pris sur le cadavre d'un soldat
19–20	Une fiole d'encre invisible qui ne peut être lue qu'à la lumière du soleil couchant
21–22	Une outre de vin qui se remplit lorsqu'elle est enterrée aux côtés d'une personne morte pendant une nuit
23–24	L'argenterie utilisée par un roi lors de son dernier repas
25–26	Une longue-vue qui montre toujours le monde en proie à une terrible tempête
27–28	Un camée dont le visage de profil a été gratté
29–30	Une lanterne contenant une chandelle noire qui ne fond jamais et qui brûle d'une flamme verte
31–32	Une tasse de thé tâchée de sang, provenant d'un service à thé pour enfant
33–34	Un petit livre noir qui prend note de vos rêves, à vous et vous seul, lorsque vous dormez
35–36	Un collier assemblé à partir des symboles sacrés d'une douzaine de divinités
37–38	Un noeud de pendu qui paraît plus lourd qu'il ne le devrait
39–40	Une cage à oiseaux qui attirent les petits oiseaux, mais une fois à l'intérieur, ceux-ci cessent de s'alimenter ou bien s'en vont
41–42	La boîte d'un lépidoptériste remplie de papillons de nuit morts ayant des motifs en forme de crâne sur les ailes
43–44	Un bocal de langues de goules marinées
45–46	La main en bois d'un célèbre pirate
47–48	Une urne funéraire contenant les cendres d'un parent proche
49–50	Un miroir à main portant sur son revers la représentation d'une méduse

51–52	Des gants de cuir pâle ornés d'ongles en ivoire
53–54	Un dé à jouer fabriqué dans l'une des phalanges d'un célèbre charlatan
55–56	Un trousseau de clés dont on ne sait plus à quelle serrure elles correspondent
57–58	Des ongles récupérés dans le cercueil d'un meurtrier
59–60	La clé de votre crypte familiale
61–62	Un bouquet de fleurs de deuil qui semblent toujours fraîchement coupées et sentent toujours bon
63–64	Une trique qui a servi à vous rappeler à l'ordre étant enfant
65–66	Une boîte à musique qui joue toute seule à chaque fois que son possesseur danse
67–68	Une canne de marche portant une violette en fer qui provoque une étincelle lorsqu'elle est frappée sur la pierre
69–70	Le pavillon d'un navire perdu en mer
71–72	La tête d'une poupée en porcelaine qui semble vous regarder constamment
73–74	Un sifflet en argent en forme de tête de loup
75–76	Un petit miroir qui renvoie une image vieillie de son utilisateur
77–78	Un petit livre usé de comptines pour enfant
79–80	Une griffe de corbeau momifiée
81–82	Un pendentif brisé représentant un dragon en argent et qui est toujours froid au toucher
83–84	Une petite boîte qui produit doucement, la nuit, une jolie mélodie que vous oubliez toujours le matin venu
85–86	Un encier qui rend un peu nauséieux ceux qui le fixent du regard
87–88	Une vieille petite poupée faite dans un bois noir et dense, et qui a perdu un pied et une main
89–90	La cagoule noire d'un bourreau
91–92	Une bourse en peaux portant un tendon en guise de cordelette de fermeture
93–94	Une toute petite bobine de fil noir qui ne s'épuise jamais
95–96	Un tout petit automate représentant un danseur auquel il manque des vêtements, et qui ne fonctionne pas
97–98	Une pipe noire en bois qui produit des bouffées de fumée semblables à des têtes de mort
99–00	Un flacon de parfum, une senteur que seules quelques créatures peuvent détecter

Traduit par boblebuter



CHAP. 5 : ÉQUIPEMENT



Le marché d'une grande ville grouille d'acheteurs et de vendeurs de toutes sortes: forgerons nains et sculpteurs elfe, agriculteurs halfelins et bijoutiers gnome, sans oublier les humains de tous genre, taille et couleur provenant d'un large éventail de nations et de cultures. Dans les grandes villes, presque tout ce qui est imaginable est proposé à la vente, que ce soit des épices exotiques et des vêtements de luxe ou des paniers en osier et des épées d'entraînement.

Pour un aventurier, pouvoir s'équiper d'une armure, d'armes, d'un sac à dos, de cordes et d'autres marchandises similaires est d'une importance capitale, car un équipement approprié peut faire la différence entre la vie et la mort dans un complexe souterrain ou dans des étendues sauvages. Ces pages détaillent les marchandises communes et exotiques qui pourraient être utiles aux aventuriers face aux menaces que présentent les mondes de D&D.

Équipement de Départ

Lorsque vous créez votre personnage, vous recevez un équipement spécifique suivant votre classe et de votre background. Mais vous pouvez aussi commencer avec un nombre de pièces d'or en fonction de votre classe, comme indiqué sur la table ci-dessous, et les dépenser en achetant les articles présentés sur ces pages.

Vous décidez vous-même comment votre personnage a obtenu cet équipement de départ. Cela peut être un héritage ou des biens que le personnage a acheté durant sa formation. Ou vous pourriez avoir été équipé d'une arme, d'une armure et d'un sac à dos dans le cadre d'un service militaire, ou avoir volé cet équipement. Une arme pourrait aussi être un héritage de famille, transmis de génération en génération, jusqu'à ce que ce soit à votre personnage de suivre les traces d'un de ses ancêtres aventurier.

MONNAIE DE DÉPART PAR CLASSES

Classe	Argent de départ
Barbare	2d4 x 10 Po
Barde	5d4 x 10 Po
Clerc	5d4 x 10 Po
Druïde	2d4 x 10 Po
Ensorceleur	4d4 x 10 Po
Guerrier	5d4 x 10 Po
Magicien	4d4 x 10 Po
Moine	5d4 x 10 Po
Paladin	5d4 x 10 Po
Rôdeur	5d4 x 10 Po
Roublard	4d4 x 10 Po
Sorcier	3d4 x 10 Po

Richesses

La richesse apparaît sous de nombreuses formes dans un monde de D&D. Pièces de monnaie, pierres précieuses, objets de commerce, objets d'art, animaux et propriétés peuvent refléter le bien-être financier de votre personnage. Chez les paysans on commerce avec des biens, troquant ce dont on a besoin et payant les impôts en grain et fromage. Chez les nobles on commerce soit termes de droits juridiques, tels les droits d'une mine, d'un port, de terres agricoles, soit avec des lingots d'or, en mesurant l'or par le poids plutôt qu'en comptant des pièces. Seuls les marchands, les aventuriers et ceux qui offrent des services professionnels à louer traitent généralement avec des pièces.

MONNAIES

Les pièces communes ont différentes dénominations en fonction de la valeur du métal à partir duquel elles sont fabriquées. Les trois pièces de monnaie les plus courantes sont la pièce d'or (po), la pièce d'argent (pa), et la pièce de cuivre (pc).

Avec une pièce d'or, un personnage peut acheter une bourse de ceinture, 15 m de bonne corde, ou une chèvre. Un bon artisan (mais pas exceptionnel) peut gagner une pièce d'or par jour. La pièce d'or est l'unité de mesure standard pour la richesse, même si la pièce en elle-même n'est pas couramment utilisée. Lorsque les marchands discutent d'offres portant sur des biens ou des services d'une valeur de centaines ou milliers de pièces d'or, les transactions ne comportent généralement pas d'échange de pièces individuelles. La pièce d'or est plutôt une mesure standard de valeur, et l'échange est fait en lingots d'or, lettres de crédit, ou marchandises précieuses.

Une pièce d'or vaut dix pièces d'argent, la pièce la plus répandue parmi les gens du commun. Une pièce en argent permet d'acheter le travail d'un ouvrier pour une journée, un flacon d'huile de lampe, ou une nuit dans une mauvaise auberge.

Une pièce en argent vaut dix pièces de cuivre, qui sont fréquentes chez les ouvriers et les mendians. Une pièce de cuivre permet d'acheter une bougie, une torche, ou un morceau de craie.

Ils existent également des pièces moins communes faites d'autres métaux précieux et qui apparaissent parfois dans les trésors. La pièce d'électrum (pe) et la pièce de platine (pp) proviennent d'empires déchus et de royaumes perdus, c'est pourquoi elles suscitent parfois méfiance et scepticisme lorsqu'elles sont utilisées dans les transactions. Une pièce d'électrum vaut cinq pièces d'argent, et une pièce de platine vaut dix pièces d'or.

Une pièce standard pèse environ 10 grammes, donc cent pièces pèsent un kilo.

Change standard : 1po = 10pa = 100pc et 1pp = 10po = 20pe



REVENTE

Les occasions abondent dans les souterrains que vous allez explorer pour trouver des trésors, de l'équipement, des armes, des armures, et plus encore. Normalement, vous pouvez vendre ces trésors et ces objets lorsque vous retournez dans un village ou une ville, à condition de trouver des acheteurs ou des marchands intéressés par votre butin.

Armes, armures et autres équipements. En règle générale, les armes, armures et autres équipements en bon état se revendent à la moitié de leur prix dans un marché. Les armes et armures utilisées par les monstres sont toutefois rarement en assez bon état pour être vendues.

Objets magiques. Vendre des objets magiques est problématique. Trouver quelqu'un pour acheter une potion ou un parchemin n'est pas trop difficile, mais les autres objets sont inaccessibles pour la plupart des gens, sauf pour les nobles les plus riches. De fait, en dehors de quelques objets magiques communs, vous ne trouverez normalement pas d'objets magiques ou de sorts en vente. La valeur de la magie est bien supérieure à celle de l'or, la magie doit donc être traitée comme telle.

Gemmes, bijoux et objets d'art. Ces objets conservent leur pleine valeur sur le marché, et vous pouvez soit les échanger pour des pièces, soit les utiliser comme monnaie dans des transactions. Pour des trésors d'une valeur exceptionnelle, le MD peut toutefois vous obliger à trouver un acheteur dans une grande ville avant cela.

Troc. Dans les territoires reculés, de nombreuses personnes pratiquent le troc. Comme pour les pierres précieuses et les objets d'art, les biens échangés (barres de fer, sacs de sel, bétail, etc.) conservent leur pleine valeur sur le marché et peuvent être utilisés comme de la monnaie.

Armures & Boucliers

Le monde de D&D est un vaste patchwork composé de nombreuses cultures différentes, chacune avec son propre niveau de technologie. Pour cette raison, les aventuriers ont accès à une variété de types d'armures, allant de l'armure de cuir à la côte de maille jusqu'à la coûteuse armure de plaque, avec plusieurs autres types d'armure entre les deux. Le table Armure présente les types les plus couramment disponibles trouvés dans le jeu et les sépare en trois catégories: armure légère, armure moyenne, et armure lourde. Beaucoup de guerriers complètent leur armure avec un bouclier.

VARIANTE: TAILLES DES EQUIPEMENTS

Dans la plupart des campagnes, vous pouvez utiliser ou porter tout matériel que vous trouvez lors d'une aventure, dans les limites du bon sens. Par exemple, un imposant demi-orque ne rentrera pas dans l'armure de cuir d'un halfelin, et un gnome serait noyé dans l'élégante robe d'un géant des nuages.

Le MD peut toutefois imposer plus de réalisme. Par exemple, une armure de plaque faite pour un humain en particulier pourrait ne pas aller à un autre sans y réaliser d'importantes modifications, et un uniforme de garde pourrait être visiblement mal ajusté si un aventurier tente de se déguiser avec.

En utilisant cette variante, lorsque les aventuriers trouvent des armures, des vêtements ou tout autre article similaire qui sont faits pour être portés, ils pourraient avoir besoin de visiter un armurier, un tailleur, un cordonnier ou autre pour y faire faire les ajustements nécessaires. Le coût d'un tel travail varie de 10 à 40 % du prix de vente de l'article. Le MD peut soit lancer 1d4 x 10 ou déterminer l'augmentation du coût en se basant sur l'étendue des modifications nécessaires.

La table Armure donne le coût, le poids, et les autres propriétés des types standards d'armures portés dans les mondes de D & D.

Maîtrise des armures. Tout le monde peut revêtir une armure ou se mettre un bouclier au bras, mais seuls ceux qui maîtrisent les armures savent le faire avec efficacité. Si vous portez une armure sans avoir la maîtrise de celle-ci, vous obtenez un désavantage aux jets de caractéristique, de sauvegarde et d'attaque basés sur la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

Classe d'Armure (CA). L'armure protège son porteur contre les attaques. L'armure (et bouclier) que vous portez détermine votre Classe d'Armure de base.

Armures lourdes. Les armures lourdes interfèrent avec la possibilité de se déplacer rapidement et discrètement. Si pour une armure donnée la table indique une valeur de Force, le porteur voit sa vitesse réduite de 3 mètres, sauf si sa Force est supérieure ou égale au nombre indiqué.

Discréption. Si pour une armure donnée la table indique "Désavantage" dans la colonne Discréption, le porteur obtient un désavantage aux jets de Dextérité (Discréption).

Boucliers. Un bouclier est en bois ou en métal, et occupe une main. Porter un bouclier augmente sa CA de 2. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bouclier à la fois.

ARMURES LÉGÈRES

Faites de matériaux souples et minces, les armures légères favorisent les aventuriers agiles car elles leurs offrent une protection sans sacrifier leur mobilité. Si vous portez une armure légère, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre CA.

Armure matelassée. Une armure matelassée se compose de couches de tissus matelassés et battus.

Armure de cuir. La cuirasse et les protecteurs d'épaules de cette armure sont faites de cuir qui a été durci en étant bouilli dans de l'huile. Le reste de l'armure est fait de matériaux plus tendres et plus souples.

Armure de cuir cloutée. Fabriquée à partir de cuir résistant mais souple, l'armure de cuir cloutée est renforcée avec des rivets ou des pointes.

ARMURES INTERMÉDIAIRES

Les armures intermédiaires offrent une meilleure protection que les armures légères, mais entravent quelques peu les mouvements. Si vous portez une armure intermédiaire, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité, limité à un maximum de +2, à votre CA.

Armure de peau. Cette armure brute est composée de fourrures et de peaux épaisse. Elle est couramment portée par les tribus barbares, les humanoïdes maléfiques, et d'autres personnes qui n'ont pas accès aux outils et matériaux nécessaires pour créer de meilleures armures.

Chemise de mailles. Fait d'anneaux métalliques entrecroisés, la chemise de mailles est utilisée entre des couches de vêtements ou de cuir. Cette armure offre une protection modeste pour le haut du corps et permet au son provoqué par les anneaux frottant l'un contre l'autre d'être atténué par les couches de vêtements extérieures.

Armure d'écaillles. Cette armure se compose d'un manteau et de jambières de cuir recouvertes de pièces de métal qui se chevauchent, un peu comme les écailles d'un poisson. L'ensemble comprend des gantelets.

Cuirasse. Cette armure se compose d'une pièce principale de métal maintenue avec du cuir souple sur la poitrine. Bien qu'elle laisse les jambes et les bras relativement à découvert, cette armure offre une bonne protection pour les organes vitaux tout en ne gênant pas trop son porteur.

Armure à plaques. Cette armure est constituée de plaques métalliques façonnées qui recouvrent la majeure partie du corps. Mis à part les jambières attachées avec des lanières de cuir, elle ne protège pas les jambes.

ARMURES LOURDES

De toutes les armures, les armures lourdes offrent la meilleure protection. Elles couvrent tout le corps et sont conçues pour arrêter une large palette d'attaques. Seuls les guerriers expérimentés peuvent manier correctement leur poids et leur grosseur. Si vous portez une armure lourde, vous ne pouvez pas ajouter votre modificateur de Dextérité à votre CA, mais un éventuel malus ne s'applique pas non plus.

Broigne. C'est une armure de cuir avec de lourds anneaux cousus dessus. Les anneaux permettent de renforcer l'armure contre les coups de sabres et de haches. Le broigne est inférieure à la cotte de mailles, et est généralement porté que

par ceux qui ne peuvent pas se permettre de meilleures armures.

Cotte de mailles. Fait d'anneaux métalliques entrecroisés, la cotte de mailles comprend une couche de tissu matelassé porté sous la cotte pour éviter les frottements et amortir l'impact de coups. L'ensemble comprend des gantelets.

Clibanion. Cette armure est faite de bandes de métal verticales étroites qui sont rivetées sur un support de cuir et porté sur un rembourrage en tissu. Une cotte de mailles flexible protège les articulations.

Harnois. Le harnois est constitué de plaques de métal entrecroisées qui couvrent l'ensemble du corps. L'ensemble inclus des gants, des bottes en cuir épais, un casque à visière, et d'épaisses couches de rembourrage sous l'armure. Des boucles et des sangles distribuent le poids sur le corps.

METTRE & ÔTER UNE ARMURE

Le temps nécessaire pour mettre ou ôter une armure dépend de sa catégorie.

Mettre une armure. C'est le temps nécessaire pour revêtir une armure. Vous ne bénéficiez de la CA de l'armure qu'à la fin du temps indiqué.

Ôter une armure. C'est le temps nécessaire pour quitter une armure tout seul. Si vous êtes aidé, réduisez le temps indiqué de moitié.

REVÊTIR & DÉVÊTIR L'ARMURE

Catégorie	Mettre	Ôter
Armure légère	1 minute	1 minute
Armure intermédiaire	5 minutes	1 minute
Armure lourde	10 minutes	5 minutes
Bouclier	1 action	1 action



ARMURE

Armure	VO	Classe d'Armure (CA)	Force	Discréption	Poids	Prix
Armure légère						
Armure matelassée	Padded	11 + Mod.Dex	-	Désavantage	4 kg.	5 po
Armure de cuir	Leather	11 + Mod.Dex	-	-	5 kg.	10 po
Armure de cuir cloutée	Studded leather	12 + Mod.Dex	-	-	6,5 kg.	45 po
Armure intermédiaire						
Armure de peau	Hide	12 + Mod.Dex (max +2)	-	-	6 kg.	10 po
Chemise de mailles	Chain shirt	13 + Mod.Dex (max +2)	-	-	10 kg.	50 po
Armure d'écaillles	Scale mail	14 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage	22 kg.	50 po
Cuirasse	Breastplate	14 + Mod.Dex (max +2)	-	-	10 kg.	400 po
Armure à plaques	Half plate	15 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage	20 kg.	750 po
Armure lourde						
Broigne	Ring mail	14	-	Désavantage	20 kg.	30 po
Cotte de mailles	Chain mail	16	For 13	Désavantage	27 kg.	75 po
Clibanion	Splint	17	For 15	Désavantage	30 kg.	200 po
Harnois	Plate	18	For 15	Désavantage	32 kg.	1500 po
Boucliers						
Bouclier	Shield	+2	-	-	3 kg.	10 po

Armes

Votre classe vous accorde la maîtrise de certaines armes, reflétant à la fois le style de la classe et les outils que vous êtes le plus susceptible d'utiliser. Que vous privilégiez une épée longue ou un arc, votre arme et votre capacité à la manier efficacement peut signifier la différence entre la vie et la mort pendant l'aventure.

La table Arme donne les armes les plus couramment utilisées dans les mondes de D&D, leur prix et leur poids, les dommages qu'elles infligent lorsqu'elles touchent, et les propriétés particulières qu'elles possèdent. Toutes les armes sont classées soit comme arme de corps à corps, soit comme arme à distance. Une **arme de corps à corps** est utilisée pour attaquer une cible à 1,50 m. de vous, alors qu'une **arme à distance** est utilisée pour attaquer une cible éloignée.

MAÎTRISE DES ARMES

Votre race, votre classe ou vos dons peuvent vous octroyer la maîtrise de certains armes ou catégories d'armes. Les deux catégories sont les **armes courantes** et les **armes de guerre**. La plupart des personnes maîtrisent les armes courantes. Ces armes comprennent des Gourdins, des Masses d'armes et autres armes qu'on retrouve souvent dans les mains des roturiers. Les armes de guerre, comme les épées, les haches et les armes d'hast requièrent un entraînement spécifique pour être utilisées efficacement. *La plupart des guerriers utilisent des armes de guerre parce que ces armes sont utiliser afin d'optimiser leur style de combat et de leur formation.*

Utiliser une arme que vous maîtrisez permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque fait avec cette arme. A l'inverse, utiliser une arme sans la maîtriser ne permet pas d'ajouter son bonus de maîtrise.

PROPRIÉTÉS DES ARMES

Beaucoup d'armes ont des propriétés particulières liées à leur utilisation, comme indiqué dans la table Armes

À deux mains. Cette arme nécessite les deux mains lorsque vous attaquez avec.

Allonge. Ce type d'arme ajoute 1,50 mètre à votre allonge lorsque vous attaquez avec, ou pour déterminer votre allonge lorsque vous effectuez une attaque d'opportunité avec ([voir Combat](#)).

Charge ment. Vous ne pouvez tirer qu'une seule munition par action, action bonus ou réaction, quel que soit le nombre d'attaques que vous possédez.

Finesse. Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme de finesse, vous pouvez au choix appliquer votre modificateur de Force ou celui de Dextérité à vos jets d'attaque et de dégâts. Le même modificateur s'applique aux deux jets.

Lancer. Une arme qui possède la propriété lancer peut être lancée pour réaliser une attaque à distance. Si l'arme est une arme de corps à corps, vous utilisez la même caractéristique pour le jet d'attaque et de dégâts que vous auriez utilisée au corps à corps. Par exemple, si vous lancez une hache, vous utilisez la Force, mais si vous lancez une dague, vous pouvez utiliser la Force ou la Dextérité, car la dague possède la propriété finesse.

Légère. Une arme légère est idéale pour le combat à deux armes (voir les règles correspondantes).

Lourde. Les créatures de taille Petite (P) ont un désavantage aux jets d'attaque avec une arme lourde.

Munitions. Vous ne pouvez utiliser une arme qui possède la propriété munitions pour une attaque à distance que si vous avez des munitions pour celle-ci. Pour chaque attaque réalisée avec cette arme, une munition est consommée. Prendre la munition d'un carquois ou autre contenant similaire fait partie

de l'attaque (vous avez besoin d'une main libre pour recharger une arme à une main). À la fin du combat, vous pouvez récupérer la moitié des munitions utilisées en passant une minute pour la recherche. Si vous utilisez ce type d'arme pour une attaque au corps à corps, l'arme est considérée comme une arme improvisée (voir les règles correspondantes). Une fronde doit être chargée pour infliger des dommages de cette manière.

Portée. La portée spécifie deux numéros. Le premier indique la portée nominale, le deuxième la portée maximale. Au delà de la portée nominale, vous avez un désavantage aux jets d'attaque. Vous ne pouvez attaquer une créature au-delà de la portée maximale.

Spéciale. Une arme avec la propriété spéciale possède des règles spécifiques qui sont définies dans le chapitre correspondant (voir armes spéciales ci-dessous).

Versatile. Cette arme peut être tenue à une ou deux mains. Le chiffre indiqué entre parenthèses correspond aux dégâts si l'arme est tenue à deux mains lors d'une attaque au corps à corps.

ARMES IMPROVISÉES

Parfois les personnages n'ont pas leurs armes et doivent se battre avec ce qu'ils ont sous la main. Une arme improvisée correspond à tout objet que vous pouvez prendre à une ou deux mains, comme un verre brisé, un pied de table, une poêle, une roue de chariot ou un gobelin mort.

Dans de nombreux cas, une arme improvisée est semblable à une arme réelle et peut être traitée comme telle. Par exemple, un pied de table est semblable à un gourdin. Le MD peut décider qu'un personnage qui maîtrise une arme donnée peut utiliser un objet similaire comme s'il s'agissait de cette arme et appliquer son bonus de maîtrise.

Un objet qui ne ressemble pas à une arme inflige 1d4 de dégâts (le MD attribue le type de dommage approprié à l'objet). Si un personnage utilise une arme à distance pour effectuer une attaque au corps à corps, ou lance une arme de corps à corps qui ne possède pas la propriété de lancer, elle inflige également 1d4 de dommages. Une arme lancée improvisée possède une portée nominale de 6 m. et une portée maximale de 18 m.

ARMES EN ARGENT

Certains monstres qui possèdent une immunité ou une résistance aux armes non magiques sont sensibles aux armes en argent. Des aventuriers avertis peuvent alors vouloir investir quelques pièces supplémentaires pour plaquer leurs armes avec de l'argent. Vous pouvez plaquer d'argent une arme ou dix pièces de munitions pour 100 po. Ce coût représente le prix de l'argent, mais également le temps et l'expertise nécessaire pour ajouter l'argent à l'arme sans pour autant la rendre moins efficace.

ARMES SPÉCIALES

Les armes avec des règles spéciales sont décrites ici.

Filet. Une créature de taille G ou plus petite qui est touchée par un filet est [entravée](#) jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Un filet n'a aucun effet sur les créatures sans forme ou de taille supérieure à G. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un test de Force DD 10 afin de se libérer ou de libérer une autre créature à sa portée en cas de succès. Infliger 5 points de dommage tranchant à un filet (CA 10) permet également de libérer une créature sans la blesser, mettant fin à l'effet tout en détruisant le filet.

Lorsque vous utilisez une action, une action bonus ou une réaction pour attaquer avec un filet, vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque, et ce quel que soit le nombre d'attaques que vous pouvez normalement réaliser.

Lance d'arçon. Vous avez un désavantage lorsque vous utilisez une lance d'arçon pour attaquer une cible à 1,50 m. ou moins de vous. En outre, une lance d'arçon requiert deux mains pour être maniée lorsque vous n'êtes pas sur une monture.



ARMES

Armes courantes de corps à corps

Armes	VO	Dégât	Poids	Prix	Propriétés
Bâton	Quaterstaff	1d6 contondant	2 kg.	2 pa	Versatile (1d8)
Dague	Dagger	1d4 perforant	500 g.	2 po	Finesse, légère, lancer (portée 6 m./18 m.)
Gourdin	Club	1d4 contondant	1 kg.	1 pa	Légère
Hache	Handaxe	1d6 tranchant	1 kg.	5 po	Légère, lancer (portée 6 m./18 m.)
Javeline	Javelin	1d6 perforant	1 kg.	5 pa	Lancer (portée 9 m./36 m.)
Lance	Spear	1d6 perforant	1,5 kg.	1 po	Lancer (portée 6 m./18 m.), versatile (1d8)
Marteau léger	Light hammer	1d4 contondant	1 kg.	2 po	Légère, lancer (portée 6 m./18 m.)
Masse d'armes	Mace	1d6 contondant	2 kg.	5 po	-
Massue	Greatclub	1d8 contondant	5 kg.	2 pa	A deux mains
Serpe	Sickle	1d4 tranchant	1 kg.	1 po	Légère

Armes courantes à distance

Armes	VO	Dégât	Poids	Prix	Propriétés
Arbalète légère	Crossbow, light	1d8 perforant	2,5 kg.	25 po	Munitions (portée 24 m./96 m.), chargement, à deux mains
Arc court flèchette	Shortbow Dart	1d6 perforant 1d4 perforant	1 kg. 100 g.	25 po 5 pc	Munitions (portée 24 m./96 m.), à deux mains Finesse, lancer (portée 6 m./18 m.)
Fronde	Sling	1d4 contondant	-	1 pa	Munitions (portée 9 m./36 m.)

Armes de guerre de corps à corps

Armes	VO	Dégât	Poids	Prix	Propriétés
Cimenterre	Scimitar	1d6 tranchant	1,5 kg.	25 po	Finesse, légère
Coutille	Glaive	1d10 tranchant	3 kg.	20 po	Lourde, allonge, à deux mains
Épée à deux mains	Greatsword	2d6 tranchant	3 kg.	50 po	Lourde, à deux mains
Épée courte	Shortsword	1d6 perforant	1 kg.	10 po	Finesse, légère
Épée longue	Longsword	1d8 tranchant	1,5 kg.	15 po	Versatile (1d10)
Fléau d'armes	Flail	1d8 contondant	1 kg.	10 po	-
Fouet	Whip	1d4 tranchant	1,5 kg.	2 po	Finesse, allonge
Grande hache	Greataxe	1d12 tranchant	3,5 kg.	30 po	Lourde, à deux mains
Hache d'armes	Battleaxe	1d8 tranchant	2 kg.	10 po	Versatile (1d10)
Hallebarde	Halberd	1d10 tranchant	3 kg.	20 po	Lourde, allonge, à deux mains
Lance d'arçon	Lance	1d12 perforant	3 kg.	10 po	Allonge, spécial
Maillet	Maul	2d6 contondant	5 kg.	10 po	Lourde, à deux mains
Marteau de guerre	Warhammer	1d8 contondant	1 kg.	15 po	Versatile (1d10)
Morgenstern	Morningstar	1d8 perforant	2 kg.	15 po	-
Pic de guerre	War pick	1d8 perforant	1 kg.	5 po	-
Pique	Pike	1d10 perforant	9 kg.	5 po	Lourde, allonge, à deux mains
Rapière	Rapier	1d8 perforant	1 kg.	25 po	Finesse
Trident	Trident	1d6 perforant	2 kg.	5 po	Lancer (portée 6 m./18 m.), versatile (1d8)

Armes de guerre à distance

Armes	VO	Dégât	Poids	Prix	Propriétés
Arbalète de poing	Crossbow, hand	1d6 perforant	1,5 kg.	75 po	Munitions (portée 9 m./36 m.), légère, chargement
Arbalète lourde	Crossbow, heavy	1d10 perforant	9 kg.	50 po	Munitions (portée 30 m./120 m.), lourde, chargement, à deux mains
Arc long	Longbow	1d8 perforant	1 kg.	50 po	Munitions (portée 45 m./180 m.), lourde, à deux mains
Filet	Net	-	1,5 kg.	1 po	Spécial, lancer (portée 1,50 m./4,50 m.)
Sarbacane	Blowgun	1 perforant	500 g.	10 po	Munitions (portée 7,50 m./30 m.), chargement

Matériel d'Aventurier

Cette section décrit les objets qui ont des règles spéciales ou nécessitent de plus amples explications.

Acide. Au prix d'une action, vous pouvez lancer le contenu de ce flacon sur une créature à 1,50 mètre ou moins de vous, ou jeter le flacon jusqu'à 6 mètres, le brisant à l'impact. Dans les deux cas, faire une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant l'acide comme une arme improvisée. En cas de succès, la cible reçoit 2d6 dégâts d'acide.

Antidote. Une créature qui boit cette fiole gagne l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison pendant 1 heure. Il ne confère aucun avantage aux morts-vivants et aux créatures artificielles.

Bélier portable. Vous pouvez utiliser un bélier portable pour enfoncer des portes. Ce faisant, vous gagnez un bonus de +4 au jet de Force. Un autre personnage peut vous aider à utiliser le bélier, ce qui vous donne l'avantage à ce jet.

Billes. Au prix d'une action, vous pouvez sortir ces petites billes métalliques de leur poche pour recouvrir une zone de 3 m. x 3 m. Une créature se déplaçant à travers la zone recouverte doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 où tomber à terre. Une créature se déplaçant à travers la zone à la moitié de sa vitesse n'a pas besoin de faire le jet de sauvegarde.

Boîte d'allume-feu. Cette petite boîte contient un silex, des amorces et de l'amadou (généralement des bouts de tissu sec trempés dans de l'huile), soit tout le nécessaire pour allumer un feu. L'utiliser pour allumer une torche, ou autre chose qui contient suffisamment d'huile, prend une action. Allumer tout autre type de feu prend 1 minute.

Bougie. Une bougie génère une lumière vive dans un rayon de 1,50 m. et une lumière faible sur 1,50 m. supplémentaire durant 1 heure.

Bourse. Une bourse en tissu ou en cuir peut contenir jusqu'à 20 billes de fronde ou 50 aiguilles de sarbacane, entre autres choses. Une bourse compartimentée pour abriter des composants de sorts est appelé une sacoche à composantes (voir sacoche à composantes).

Cadenas. Une clé est fournie avec le cadenas. Sans la clé, une créature qui maîtrise les outils de voleurs peut ouvrir le cadenas en réussissant un jet de Dextérité DD 15. Votre DM peut décider que des cadenas de meilleures qualités sont disponibles à des prix plus élevés.

Carquois. Un carquois peut contenir jusqu'à 20 flèches.

Chaîne. Une chaîne dispose de 10 pv. Elle peut être brisée en réussissant un jet de Force de DD 20.

Chausse-trappes. Au prix d'une action, vous pouvez étaler le contenu d'un sac de chausse-trappes pour couvrir une zone de 1,50 m. x 1,50 m. Toute créature qui entre dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou mettre fin à son mouvement et prendre 1 point de dégâts perforant. Jusqu'à ce que la créature retrouve au moins 1 point de vie, sa vitesse de marche est réduite de 3 mètres. Une créature se déplaçant à travers la zone à la moitié de sa vitesse n'a pas besoin de faire le jet de sauvegarde.

Corde. Une corde, qu'elle soit faite de chanvre ou de soie, possède 2 pv et peut être cassée avec un jet de Force DD 17.

Eau bénite. Au prix d'une action, vous pouvez lancer le contenu de cette flasque sur une créature à 1,50 mètres ou moins de vous, ou jeter le flacon jusqu'à 6 mètres, le brisant à l'impact. Dans les deux cas, faire une attaque à distance contre une créature, en considérant l'eau bénite comme une arme improvisée. Si la cible est un fiélon ou mort-vivant, elle reçoit 2d6 dégâts radiant. Un clerc ou un paladin peut créer de l'eau bénite lors d'un rituel spécial. Le rituel dure 1 heure, consomme pour 25 po de poudre d'argent, et nécessite que le lanceur dépense un emplacement de sort de niveau 1.

Étui à carreaux d'arbalète. Cet étui en bois peut contenir jusqu'à vingt carreaux d'arbalète.

Étui à carte ou parchemin. Cet étui en cuir cylindrique peut contenir jusqu'à dix feuilles de papier enroulées ou cinq feuilles de parchemin enroulées.

Feu grégeois. Ce liquide adhésif et collant s'enflamme lorsqu'il est exposé à l'air. Au prix d'une action, vous pouvez jeter cette flasque jusqu'à 6 mètres, la brisant à l'impact. Faire une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant le feu grégeois comme une arme improvisée. En cas de succès, la cible reçoit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Une créature peut mettre fin à ces dommages en utilisant son action pour faire un jet de Dextérité DD 10 pour éteindre les flammes.

Focaliseur arcanique. Un focaliseur arcanique est un objet spécial (orbe, boule de cristal, baguette, bâton, sceptre) conçu pour canaliser la puissance de sorts de la magie des arcanes. Un ensorceleur, un sorcier ou un magicien peut utiliser ce type d'objet comme focaliseur pour ses sorts.

Focaliseur druidique. Un focaliseur druidique peut être un brin de gui ou de houx, une baguette ou un sceptre en bois d'if ou autre bois spécial, un bâton pris d'un arbre vivant, ou bien encore un objet totem qui intègre des plumes, de la fourrure, des os ou des dents d'animaux sacrés. Un druide peut utiliser ce type d'objet comme focaliseur pour ses sorts.



MATÉRIEL D'AVENTURIER

Commun

Objet	Prix	Poids
Acide (fiole)	25 po	500 g.
Antidote (fiole)	50 po	-
Bélier portable	4 po	17,5 kg.
Billes (sac de 1000)	1 po	1 kg.
Boîte d'allume-feu	5 pa	500 g.
Bougie	1 pc	-
Boulrier	2 po	1 kg.
Bourse	5 pa	500 g.
Cadenas	10 po	500 g.
Carquois	1 po	500 g.
Chaîne (3 m.)	5 po	5 kg.
Chevalière	5 po	-
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 Kg.
Cire à cacheter	5 pa	-
Cloche	1 po	-
Coffre	5 po	12,5 kg.
Corde en chanvre (15 m.)	1 po	5 kg.
Corde en soie (15 m.)	10 po	2,5 kg.
Couverture	5 pa	1,5 kg.
Craie (un morceau)	1 pc	-
Cruche ou jarre	2 pc	2 kg.
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g.
Échelle (3 m.)	1 pa	12,5 kg.
Encre (une fiole)	10 po	-
Étui à carreaux	1 po	500 g.
Étui à carte ou parchemin	1 po	500 g.
Feu grégeois (flasque)	50 po	500 g.
Fiole (10 cl)	1 po	-
Flasque (50 cl)	2 pc	500 g.
Gamelle	2 pa	500 g.
Gourde (pleine)	2 pa	2,5 kg.
Grappin	2 po	2 kg.
Grimoire	50 po	1,5 kg.
Habits de cérémonie	1 po	2 kg.
Huile (flasque)	1 pa	500 g.
Lampe	5 pa	500 g.
Lanterne sourde	10 po	1 kg.
Lanterne à capote	5 po	1 kg.
Livre	25 po	2,5 kg.
Longue-vue	1000 po	500 g.
Loupe	100 po	-
Marteau	1 po	1,5 kg.
Marteau de forgeron	2 po	5 kg.
Matériel d'escalade	25 po	6 kg.
Matériel de marchands	5 po	1,5 kg.
Matériel de pêche	1 po	2 kg.
Menottes	2 po	3 kg.
Palan	1 po	2,5 kg.
Panier	4 pa	1 kg.
Papier (une feuille)	2 pa	-
Parchemin (une feuille)	1 pa	-
Parfum (1 fiole)	5 po	-
Pelle	2 po	2,5 kg.
Perche (3 m.)	5 pc	3 kg.
Petit miroir en acier	5 po	250 g.

Focaliseur arcanique

Objet	Prix	Poids
Baguette	10 po	500 g.
Bâton	5 po	2 kg.
Boule de cristal	10 p	500 g.
Orbe	20 po	1,5 kg.
Sceptre	10 po	1 kg.

Focaliseur druidique

Objet	Prix	Poids
Baguette d'if	10 po	500 g.
Bâton	5 po	2 kg.
Branche de gui	1 po	-
Totem	1 po	-

Symbolique sacré

Objet	Prix	Poids
Amulette	5 po	500 g.
Emblème	5 po	-
Relique	5 po	1 kg.

Commun

Objet	Prix	Poids
Pied-de-biche	2 pa	2 kg.
Piège de chasse	5 po	12,5 kg.
Pierre à aiguiser	1 pc	500 g.
Pioche de mineur	2 po	5 kg.
Piton	5 pc	100 g.
Plume d'écriture	2 pc	-
Pointes en fer (10)	1 po	2,5 kg.
Poison (fiole)	100 po	-
Pot en fer	2 po	5 kg.
Potion de soins	50 po	250 g.
Rations (1 jour)	5 pa	1 kg.
Sablier	25 po	500 g.
Sac	1 pc	250 g.
Sac à dos	2 po	2,5 kg.
Sac de couchage	1 po	2 kg.
Sacoche à composantes	25 po	1 kg.
Savon	2 pc	-
Seau	5 pc	1 kg.
Sifflet	5 pc	-
Tente	2 po	10 kg.
Tonneau	2 po	35 kg.
Torche	1 pc	500 g.
Trousse de soins	5 po	1,5 kg.
Vêtements, commun	5 pa	1,5 kg.
Vêtements, costume	5 po	2 kg.
Vêtements, fin	15 po	3 kg.
Vêtements, voyage	2 po	2 kg.

Munition

Objet	Prix	Poids
Aiguilles de sarbacane (50)	1 po	500 g.
Billes de fronde (20)	4 pc	750 g.
Carreaux (20)	1 po	750 g.
Flèches (20)	1 po	500 g.

Gamelle. Cette boîte en étain contient une tasse et des couverts. Faite de deux parties qui s'assemblent, un côté de la boîte peut être utilisé pour cuire des aliments et l'autre comme une assiette ou une petite cuvette.

Grimoire. Essentiel pour les magiciens, un grimoire est un livre relié en cuir qui contient 100 pages de vélin blanc, et sur lesquelles on peut recopier des sorts.

Huile. L'huile vient habituellement dans une fiole d'argile de 50 cl. Au prix d'une action, vous pouvez lancer le contenu de cette flasque sur une créature à 1,50 mètre ou moins de vous, ou jeter la flasque jusqu'à 6 mètres, la brisant à l'impact. Dans les deux cas, faire une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant l'huile comme une arme improvisée. En cas de succès, la cible est couverte d'huile. Si la cible reçoit des dégâts de feu avant que l'huile ne sèche (après 1 minute), la cible prend 5 points de dégâts de feu supplémentaire dus à l'huile brûlante. Vous pouvez aussi verser une flasque d'huile sur le sol pour couvrir une zone de 1,50 m. x 1,50 m., à condition que la surface soit plane. Une fois allumée, l'huile brûle pendant 2 rounds et inflige 5 points de dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans la zone ou qui y termine son tour. Une créature ne peut prendre ces dommages qu'une fois par tour.

Lampe. Une lampe projette une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl).

Lanterne à capote. Une lanterne à capote projette une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl). Au prix d'une action, vous pouvez ajuster la capote, ce qui réduit la lumière à une lumière faible dans un rayon de 1,50 mètre.

Lanterne sourde. Une lanterne sourde projette une lumière vive dans un cône de 18 mètres et une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl).

Livre. Un livre peut contenir de la poésie, des récits historiques, des informations relatives à un domaine particulier de connaissance, des diagrammes et des notes sur une invention gnome, ou n'importe quoi d'autre qui peut être représenté en utilisant du texte ou des images. Un livre de sorts est un grimoire (voir grimoire).

Longue-vue. Les objets vus à travers une longue-vue sont amplifiées deux fois leur taille.

Loupe. Ce verre permet un examen plus minutieux des petits objets. Il est également utile comme substitut au silex pour allumer un feu. Allumer un feu avec une loupe nécessite une lumière aussi vive que celle du soleil pour faire prendre l'amadou, et environ 5 minutes pour que le feu prenne. Une loupe donne l'avantage aux jets de caractéristique pour évaluer ou inspecter un objet de petite taille ou très détaillées.

Matériel d'escalade. Ce kit comprend des pitons spéciaux, des pointes pour les chaussures, des gants et un harnais. Vous pouvez utiliser le matériel d'escalade pour vous accrocher au prix d'une action ; une fois fait, vous ne pouvez pas tomber de plus de 7,50 m. de l'endroit où vous êtes ancré, et ne pouvez pas monter de plus de 7,50 m. de ce point sans devoir défaire l'ancre.

Matériel de marchands. Cela comprend une petite balance, des plateaux et un assortiment de poids appropriés jusqu'à 1 kilo. Avec, vous pouvez mesurer le poids exact de petits objets, tels que des métaux précieux ou des biens commerciaux, pour aider à déterminer leur valeur.

Matériel de pêche. Ce kit comprend une tige en bois, une ligne de soie, des flotteurs en liège, des hameçons en acier, des plombs, des leurres en velours et un petit filet.

Menottes. Ces menottes métalliques servent pour une créature de taille Petite ou Moyenne. Se libérer des menottes nécessite un jet de Dextérité DD 20 réussi. Briser les menottes nécessite un jet de Force DD 20 réussi. Chaque paire de menottes est livré avec une clé. Sans la clé, une créature qui maîtrise les outils de voleurs peut ouvrir les menottes en réussissant un jet de Dextérité DD 15. Les menottes ont 15 points de vie.

Palan. Ensemble de poulières avec un câble et un crochet pour attacher des objets, un palan permet de hisser jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement soulever.

Pied-de-biche. Un pied de biche octroie un avantage aux jets de Force lorsque le levier du pied de biche peut être utilisé.

Piège de chasse. Lorsque vous utilisez votre action pour l'installer, ce piège forme un anneau d'acier en dents de scie qui se referme lorsqu'une créature marche sur la plaque de pression située au centre. Le piège est fixé par une lourde chaîne à un objet immobile, comme un arbre ou un pic enfoncé dans le sol. Une créature qui marche sur la plaque doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou prendre 1d4 points de dégâts perforants et devoir s'arrêter de bouger. Par la suite, tant que la créature ne s'échappe pas du piège, son mouvement est limité par la longueur de la chaîne (généralement un mètre de long). Une créature peut utiliser son action pour faire un jet de Force DD 13 pour se libérer ou libérer une autre créature à sa portée en cas de succès. Chaque échec inflige 1 point de dégât perforant à la créature piégée.

Poison. Vous pouvez utiliser le poison de cette fiole pour couvrir une arme tranchante ou perforante, ou jusqu'à trois munitions. Appliquer le poison prend une action. Une créature touchée par une arme ou une munition empoisonnée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou prendre 1d4 points de dégâts de

poison. Une fois appliquée, le poison conserve son activité 1 minute avant de sécher.

SACS D'ÉQUIPEMENTS

L'équipement de départ que propose la description de chaque classe comprend différents matériel utile à l'aventure, assembler sous forme de kit. Le contenu de ces kits est répertorié ici. Si vous achetez votre équipement de départ, vous pouvez acheter un kit pour le prix indiqué, ce qui peut revenir moins cher que d'acheter les objets séparément.

Sac de cambrioleur (16 po). Comprend un sac à dos, un sac de 1000 billes, 3 m. de chaîne, une cloche, 5 bougies, un pied de biche, un marteau, 10 pitons, une lanterne à capuchon, 2 flasques d'huile, 5 jours de rations, une boîte d'allume-feu et une gourde d'eau. Le sac comprend aussi 15 m. de corde de chanvre attachée sur son côté.

Sac de diplomate (39 po). Comprend un coffre, 2 étuis pour cartes et parchemins, des vêtements fins, une bouteille d'encre, une plume d'écriture, une lampe, deux flasques d'huile, 5 feuilles de papier, un flacon de parfum, de la cire à cacheter et du savon.

Sac de donjonneur (12 po). Comprend un sac à dos, un pied de biche, un marteau, 10 pitons, 10 torches, une boîte d'allume-feu, 10 jours de rations et une gourde d'eau. Le sac comprend aussi 15 m. de corde de chanvre attachée sur son côté.

Sac d'amuseur (40 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, 2 costumes, 5 bougies, 5 jours de rations, une gourde d'eau et un kit de déguisement.

Sac d'explorateur (10 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, une gamelle, une boîte d'allume-feu, 10 torches, 10 jours de rations et une gourde d'eau. Le sac comprend aussi 15 m. de corde de chanvre attachée sur son côté.

Sac de religieux (19 po). Comprend un sac à dos, une couverture, 10 bougies, une boîte d'allume-feu, une boîte pour l'aumône, 2 bâtonnets d'encens, un encensoir, des vêtements, 2 jours de rations et une gourde d'eau.

Sac d'érudit (40 po). Comprend un sac à dos, un livre de connaissance, une bouteille d'encre, une plume d'écriture, 10 feuilles de parchemin, un petit sac de sable et un petit couteau.

Potion de soins. Un personnage qui boit le liquide magique rouge de ce flacon reprend 2d4 + 2 points de vie. Boire ou administrer une potion prend une action.

Rations. Aliments compacts et secs appropriés pour un voyage prolongé, les rations inclues du bœuf séché, des fruits secs, des biscuits et des noix.

Sacoche à composantes. Une sacoche à composantes est une petite bourse étanche en cuir qui possède des compartiments pour contenir tous les composants matériels et autres éléments spéciaux dont vous avez besoin pour lancer vos sorts, à exception des composantes qui ont un coût spécifique (comme indiqué dans la description des sorts).

Symbol sacré. Un symbole sacré est une représentation d'un dieu ou d'un panthéon. Cela peut être une amulette avec un symbole représentant une divinité, ce même symbole gravé ou incrusté tel un emblème sur un bouclier, ou une toute petite boîte renfermant le fragment d'une relique sacrée. Un clerc ou paladin peut utiliser un symbole sacré comme focaliseur magique. Pour utiliser le symbole de cette manière, le lanceur doit le porter visiblement, en main ou sur un bouclier.

Tente. Abri de toile simple et portable, une tente peut accueillir deux personnes.

Torche. Une torche brûle pendant 1 heure, projetant une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si vous effectuez une attaque au corps à corps avec une torche enflammée et touchez, vous infligez 1 point de dégât de feu.

Trousse de soins. Ce kit est un étui en cuir qui contient des bandages, des pommades et des attelles. Le kit permet dix utilisations. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser une utilisation du kit pour stabiliser une créature qui a 0 pv sans avoir à réaliser un jet de Sagesse (Médecine).

CAPACITÉ DES CONTENANTS

Contenant	Capacité
Bourse	5 l. / 3 kg. de matériel
Bouteille	75 cl.
Coffre	330 l. / 150 kg. de matériel
Cruche ou pichet	3,7 l.
Fiole	100 g.
Flasque ou chope	50 cl.
Gourde	2 l.
Panier	50 l. / 20 kg. de matériel
Pot en fer	3,7 l.
Sac	30 l. / 15 kg. de matériel
Sac à dos*	30 l. / 15 kg. de matériel
Seau	11 l.
Tonneau	150 l.

* Vous pouvez également attacher des objets, comme un sac de couchage ou une corde, à l'extérieur du sac à dos.

Outils

Les outils vous aident à faire quelque chose que vous ne pourriez pas faire autrement, comme de l'artisanat, réparer un objet, falsifier un document ou crocheter une serrure. Votre race, votre classe, votre background ou bien encore vos dons vous donnent la maîtrise de certains outils. La maîtrise d'un outil vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique que vous réalisez avec cet outil. L'utilisation de l'outil n'est pas lié à une seule caractéristique, car la maîtrise d'un outil représente une connaissance qui va au-delà de sa simple utilisation. Par exemple, le MD peut vous demander de faire un jet de Dextérité pour sculpter un détail sur du bois avec des outils de menuisier, puis un jet de Force pour faire quelque chose sur un bois particulièrement dur.

Outils d'artisan. Ces outils spéciaux comprennent les éléments nécessaires à l'exercice d'un métier ou d'un commerce. La table montre des exemples des types d'outils les plus communs, chacun offrant des objets liés à un seul métier. La maîtrise d'un type d'outils d'artisan vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique que vous faites en utilisant les outils de votre travail. Chaque type d'outils d'artisan nécessite une maîtrise distincte.

Kit de déguisement. Ce kit comprend des produits cosmétiques, de la teinture pour les cheveux et de petits accessoires pour vous permettre de créer des déguisements qui changent votre apparence physique. Si vous maîtrisez le kit de déguisement, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristiques pour créer un déguisement visuel.

Kit de contrefaçon. Cette petite boîte contient une variété de papiers et parchemins, plumes et encres, sceaux et cire à cacheter, feuilles d'argent et d'or, et autres fournitures nécessaires à la création de faux documents physiques convaincants. La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour créer un faux d'un document physique.

Jeux. Cette entrée couvre un large éventail de jeux, des dés et des jeux de cartes (pour des jeux tels que le jeu des Dragons) entre autres. Quelques exemples sont présentés dans la table, mais il existe d'autres types de jeux. Si vous maîtrisez un type de jeu, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique lorsque vous jouez à ce jeu. Chaque type de jeu nécessite une maîtrise distincte.

Outils

Objet	Prix	Poids
<i>Outils d'artisan :</i>		
Matériels d'alchimie	50 po	4 kg.
Matériels de brasseur	20 po	4,5 kg.
Matériels de calligraphie	10 po	2,5 kg.
Matériels de peintre	10 po	2,5 kg.
Outils de bijoutier	25 po	1 kg.
Outils de cartographe	15 po	3 kg.
Outils de charpentier	8 po	3 kg.
Outils de cordonnier	5 po	2,5 kg.
Outils de cuisinier	1 po	4 kg.
Outils de forgeron	20 po	4 kg.
Outils de maçon	10 po	4 kg.
Outils de menuisier	1 po	2,5 kg.
Outils de potier	10 po	1 kg.
Outils de rétameur	50 po	5 kg.
Outils de souffleur de verre	30 po	2,5 kg.
Outils de tanneur de cuir	5 po	2,5 kg.
Outils de tisserand	1 po	2,5 kg.
Kit de déguisement	25 po	1,5 kg.
Kit de contrefaçon	15 po	2,5 kg.
<i>Jeux :</i>		
Dés	1 pa	-
Jeu d'échec des Dragons	1 po	250 g.
Jeu de cartes	5 pa	-
Jeu des Dragons	1 po	-
Kit d'herboriste	5 po	1,5 kg.
<i>Instrument de musique :</i>		
Chalemie	2 po	500 g.
Cor	3 po	1 kg.
Cornemuses	30 po	3 kg.
Flûte	2 po	500 g.
Flûte de pan	12 po	1 kg.
Luth	35 po	1 kg.
Lyre	30 po	1 kg.
Tambour	6 po	1,5 kg.
Tympanon	25 po	5 kg.
Viole	30 po	500 g.
Outils de navigation	25 po	1 kg.
Kit d'empoisonneur	50 po	1 kg.
Outils de voleurs	25 po	500 g.
Véhicules (terrestre et marin)	*	*

(*) Voir « [montures et véhicules](#) »



Le jeu des Dragons

Kit d'herboriste. Ce kit contient une variété d'instruments, tels des pinces, un pilon, des sachets et des flacons que les herboristes utilisent pour créer des remèdes et des potions. Si vous maîtrisez le kit d'herboriste, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour identifier des herbes ou concocter des mélanges et des infusions. Maîtrisez le kit d'herboriste est indispensable pour créer des potions de soins et des antidotes.

Instrument de musique. Les instruments de musique les plus communs sont représentés dans la table à titre d'exemples. Si vous maîtrisez un instrument de musique particulier, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour jouer de la musique avec cet instrument. Un barde peut utiliser un instrument de musique comme d'un focaliseur de sorts, comme décrit dans le **chapitre 10**. Chaque instrument de musique nécessite une maîtrise distincte.

Outils de navigation. Ces outils sont utilisés pour la navigation en mer. La maîtrise des outils de navigation vous permet de tracer le parcours d'un navire et de suivre des cartes de navigation. En outre, ces outils vous permettent d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour éviter de se perdre en mer.

Kit d'empoisonneur. Ce kit comprend les flacons, produits chimiques et autres appareils nécessaires à la création de poisons. Si vous maîtrisez le kit d'empoisonneur, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour créer et manipuler des poisons.

Outils de voleurs. Ces outils comprennent une petite lime, divers outils de crochage, un petit miroir monté sur une poignée en métal, une paire de ciseaux à lames fines et une paire de pinces. Si vous maîtrisez les outils de voleurs, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour désactiver un piège ou crocheter une serrure.



Montures et Véhicules

Une bonne monture peut vous aider à traverser plus rapidement une étendue sauvage, mais son but principal est de porter l'équipage qui, autrement, vous ralentirait. La table ci-dessous indique la vitesse de chaque animal et sa capacité de charge nominale.

Un animal qui tire un chariot, une charrette, un traîneau ou un wagon peut transporter un poids allant jusqu'à cinq fois sa capacité de charge nominale, poids du véhicule compris. Si plusieurs animaux tirent un même véhicule, leur capacité de charge s'ajoute.

Des montures autres que celles énumérées ici sont disponibles dans les mondes de D&D, mais elles sont rares et normalement non disponibles à l'achat. Il s'agit notamment des montures volantes (pégases, griffons, hippogriffes, et autres animaux similaires) et même des montures aquatiques (chevaux de mer géants, par exemple). Acquérir une telle monture consiste souvent à obtenir un œuf et à élever la créature vous-même, en faisant un marché avec une entité puissante, ou en négociant directement avec la monture.

MONTURES ET AUTRES ANIMAUX

Objets	Coût	Vitesse	Capacité de charge
Âne ou mule	8 po	12 m.	210 kg.
Chameau	50 po	15 m.	240 kg.
Cheval de guerre	400 po	18 m.	270 kg.
Cheval de selle	75 po	18 m.	240 kg.
Cheval de trait	50 po	12 m.	270 kg.
Eléphant	200 po	12 m.	660 kg.
Molosse	25 po	12 m.	95 kg.
Poney	30 po	12 m.	115 kg.

Barde. Une barde est une armure conçue pour protéger la tête, le cou, la poitrine ou le corps d'un animal. Toute armure indiquée dans la table des **armures** peut être achetée en tant que barde. Le coût est égal à quatre fois le prix de l'armure équivalente pour un humanoïde, et le poids est le double.

Selle. Une selle de guerre soutient le cavalier, vous aidant à garder votre siège sur une monture active durant une bataille. Elle donne l'avantage à tout jet réalisé pour rester monté. Une selle exotique est nécessaire pour monter toute monture aquatique ou volante.

Maîtrise d'un véhicule. Si vous maîtrisez un certain type de véhicule (terrestre ou maritime), vous pouvez ajouter votre bonus de compétence à tout jet pour contrôler ce genre de véhicule dans des circonstances difficiles.

SELLERIE, HARNAIS, ET VÉHICULES À TRACTION

Objets	Coût	Poids
Barde	x4	x2
Mors et bride	2 po	500 g.
Carriole	100 po	300 kg.
Charrette	15 po	100 kg.
Chariot	250 po	50 kg.
Fourrage (par jour)	5 pc	5 kg.
<i>Selles :</i>		
Exotique	60 po	20 kg.
De guerre	20 po	15 kg.
De bât	5 po	7,5 kg.
D'équitation	10 po	12,5 kg.
Fontes	4 po	4 kg.
Traîneau	20 po	150 kg.
Écurie (par jour)	5 pa	-
Chariot	35 po	200 kg.

VÉHICULES FLOTTANTS

Objets	Coût	Vitesse
Barque	50 po	2,25 km/h
Bateau à fond plat	3 000 po	1,5 km/h
Drakkar	10 000 po	4,5 km/h
Navire de haute mer	10 000 po	3 km/h
Trirème	30 000 po	6 km/h
Vaisseau de guerre	25 000 po	3,75 km/h

Navires à rames. Les bateaux à fond plat et les barques sont utilisés sur les lacs et les rivières. Si vous allez dans le sens du courant, ajoutez la vitesse de celui-ci (typiquement 4,8 kilomètres par heure) à la vitesse du véhicule. Ces embarcations ne peuvent ramer à contre courant si celui-ci est significatif, mais elles peuvent être tirées par des animaux en amont sur les rives. Une barque pèse 50 kilos, si les aventuriers veulent la transporter sur terre.

Marchandises Commerciales

La richesse s'exprime rarement en pièces. Elle est mesurée en bétail, en céréales, en terres, en droits à percevoir des impôts ou en droits sur les ressources (comme une mine ou une forêt).

Les guildes, les nobles et la royauté réglementent le commerce. On accorde à des compagnies agréées le droit de faire du commerce le long de certaines routes, d'envoyer des navires marchands de divers ports, ou d'acheter ou de vendre des biens spécifiques. Les guildes fixent les prix pour les produits ou services qu'elles contrôlent, et déterminent qui peut ou ne peut pas offrir ces produits et services. Les marchands échangent couramment des marchandises commerciales sans utiliser de monnaie. La table ci-dessous indique la valeur des marchandises couramment échangées.

MARCHANDISES COMMERCIALES

Coût	Biens
1 pc	500 g. de blé
2 pc	500 g. de farine ou 1 poulet
5 pc	500 g. de sel
1 pa	500 g. de fer ou 1 m ³ de toile
5 pa	500 g. de cuivre ou 1 m ³ de tissu en coton
1 po	500 g. de gingembre ou 1 chèvre
2 po	500 g. de cannelle ou de poivre, ou 1 mouton
3 po	500 g. de clous de girofle ou 1 cochon
5 po	500 g. d'argent ou 1 m ³ de lin
10 po	1 m ³ de lait ou 1 vache
15 po	500 g. de safran ou 1 boeuf
50 po	500 g. d'or
500 po	500 g. de platine

Dépenses

Quand ils ne descendent pas dans les profondeurs de la terre, n'exploront pas des ruines à la recherche de trésors perdus, ou ne font pas la guerre contre les ténèbres envahissantes, les aventuriers sont confrontés à des réalités plus terre à terre. Même dans un monde fantastique, les gens ont des besoins de première nécessité tels que le logement, la subsistance et les vêtements. Ces choses coûtent de l'argent, même si certains trains de vie coûtent plus cher que d'autres.

TRAIN DE VIE

Le train de vie vous offre un moyen simple de prendre en compte le coût de la vie dans un monde de fantastique. Il couvre l'hébergement, la nourriture, la boisson et tout autre besoin. En outre, ces frais couvrent le coût d'entretien de votre équipement afin d'être prêt pour de nouvelles aventures.

Au début de chaque semaine ou chaque mois (selon votre choix), choisissez un train de vie à partir de la table ci-dessous et payer le prix pour le maintenir. Les prix indiqués sont par jour, donc si vous souhaitez calculer le coût de votre train vie pour une période de trente jours, multipliez le prix par 30. Votre vie peut changer d'une période à l'autre, en fonction des fonds que vous avez à votre disposition, ou vous pouvez maintenir le même train de vie tout au long de la carrière de votre personnage.

Votre train de vie peut avoir des conséquences. Le maintien d'un train de vie riche peut vous aider à nouer des contacts avec des riches et des puissants, mais vous courrez également le risque d'attirer les voleurs. De même, une vie frugale pourrait vous aider à éviter les criminels, mais vous serez peu propice à nouer des relations avec des puissants.

TRAIN DE VIE

Train de vie	Coût/jour
Misérable	-
Sordide	1 pa
Pauvre	2 pa
Modeste	1 po
Confortable	2 po
Riche	4 po
Aristocratique	10 po min

Misérable. Vous vivez dans des conditions inhumaines. En l'absence de chez-soi, vous vous abritez où vous pouvez, dans des greniers, blotti dans de vieilles caisses, et comptez sur les bonnes grâces des gens mieux lotis que vous. Un train de vie misérable expose à de nombreux dangers. La violence, la maladie et la faim vous suivent où que vous alliez. D'autres personnes misérables comme vous convoitent votre armure, vos armes et vos matériels d'aventurier, qui représentent une fortune à leurs yeux. Vous n'attirez pas l'attention de la plupart des gens.

Sordide. Vous vivez dans une écurie qui prend l'eau, dans une hutte en terre séchée en dehors de la ville ou vous louez une chambre infestée de vermines dans le pire quartier de la ville. Vous avez un abri contre les éléments, mais vivez dans un environnement désespéré et souvent violent, dans des endroits en proie à la maladie, à la faim et au malheur. Vous n'attirez pas l'attention de la plupart des gens et avez très peu de protections légales. La plupart des gens de ce niveau de vie ont subi un terrible revers, qu'ils aient été perturbés, fichés comme des exilés ou qu'ils aient souffert de maladie.

Pauvre. Un train de vie pauvre signifie devoir se passer du confort disponible dans une communauté stable. Une alimentation et un logement simples, des vêtements usés jusqu'à la corde et des conditions imprévisibles conduisent à une expérience suffisante mais probablement désagréable.

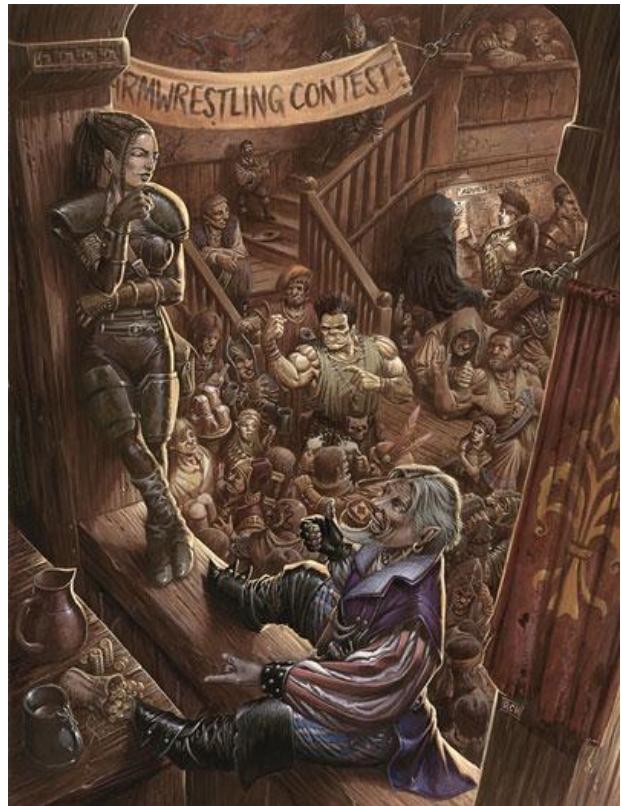
Votre hébergement peut être une petite chambre louée pour pas grand chose ou la salle commune au-dessus d'une taverne. Vous bénéficiez de certaines protections légales, mais devez toujours composer avec la violence, le crime et la maladie. À ce niveau de vie les gens ont tendance à être des ouvriers non qualifiés, des marchands ambulants, des colporteurs, des voleurs, des mercenaires et autres types peu recommandables.

Modeste. Un train de vie modeste vous permet de rester hors des bidonvilles et vous assure de pouvoir maintenir votre équipement. Vous vivez dans une partie ancienne de la ville, louant une chambre dans une pension, une auberge ou un temple. Vous n'avez ni faim ni soif, et vos conditions de vie sont propres, même si elles sont simples. Les gens ordinaires qui ont ce niveau de vie modeste sont des soldats avec une famille, des travailleurs, des étudiants, des prêtres, des magiciens en exil, etc.

Confortable. Le choix d'un train de vie confortable signifie que vous pouvez vous permettre des vêtements plus agréables et que vous pouvez facilement maintenir votre équipement. Vous vivez dans une petite maison dans un quartier de classe moyenne ou dans une salle privée d'une belle auberge. Vous côtoyez des commerçants, des artisans talentueux et des officiers militaires.

Riche. Le choix d'un train de vie riche, c'est vivre une vie de luxe, même si vous n'avez peut-être pas obtenu ce statut social associé à la vieille noblesse. Vous vivez un style de vie comparable à celle d'un marchand qui a réussi, d'un serviteur privilégié de la royauté ou d'un propriétaire de petits commerces. Vous avez un logement plus que respectable, généralement une maison spacieuse dans un beau quartier de la ville ou une suite confortable dans une belle auberge. Vous avez probablement une petite équipe de serviteurs.

Aristocratique. Vous vivez une vie d'abondance et de confort. Vous fréquentez les milieux habités par les personnes les plus puissantes de la communauté. Vous possédez un logement de qualité, peut-être une maison dans le plus beau quartier de la ville ou des chambres dans la plus belle auberge. Vous dînez dans les meilleurs restaurants, fréquentez le meilleur tailleur, et avez des serviteurs présents pour tous vos besoins. Vous recevez des invitations pour des événements sociaux de la part des riches et des puissants, et passez des soirées en compagnie de politiciens, de chefs de guilde, de grands prêtres et de la noblesse. Vous devez aussi composer avec les plus hauts niveaux de tromperie et de trahison. Plus vous vous enrichissez, plus vous avez de chance d'être entraîné dans une intrigue politique, comme pion ou comme participant.



NOURRITURE, BOISSONS & HÉBERGEMENT

La table suivante donne les prix de certains produits alimentaires et du logement pour une seule nuit. Ces prix sont inclus dans le coût total du train de vie.

NOURRITURE, BOISSONS ET HÉBERGEMENT

Objet	Prix
<i>Bière</i>	
Verre	2 pa
Chope	4 pc
Banquet (par personne)	10 po
Pain	2 pc
Fromage, gros morceau	1 pa
<i>Auberge (par jour)</i>	
Sordide	7 pc
Pauvre	1 pa
Modeste	5 pa
Confortable	8 pa
Riche	2 po
Aristocratique	4 po
<i>Repas (par jour)</i>	
Sordide	3 pc
Pauvre	6 pc
Modeste	3 pa
Confortable	5 pa
Riche	8 pa
Aristocratique	2 po
Viande, gros morceau	3 pa
<i>Vin</i>	
Commun (pichet)	2 pa
Fin (bouteille)	10 po

AUTO SUFFISANCE

Les dépenses et les trains de vie décrits dans cette section supposent que vous passez votre temps entre deux aventures en ville, ce qui vous permet d'avoir accès à tous les services que vous pouvez vous payer - nourriture, logement, payer des citadins pour aiguiser votre épée ou réparer votre armure, et ainsi de suite. Certains personnages, cependant, peuvent préférer passer leur temps loin de la civilisation, se maintenant au sein de la nature par la chasse, la recherche de nourriture, et réparant eux-mêmes leur propre matériel.

Maintenir ce genre de vie n'exige pas de dépenser de l'argent, mais demande du temps. Si vous passez votre temps entre deux aventures à exercer une profession, comme décrit dans le chapitre [Aventure](#), vous pouvez gagner l'équivalent d'un train de vie pauvre. Maîtriser la compétence Survie vous permet de maintenir l'équivalent d'un train de vie confortable.

SERVICES

Les aventuriers peuvent payer des personnages non joueurs pour qu'ils les aident ou agissent à leurs côtés dans diverses circonstances. La plupart de ces personnes ont des compétences assez ordinaires, mais certains peuvent être des maîtres dans un métier ou un art, voire même pour quelques-uns des experts ayant des compétences spéciales d'aventuriers.

Les types les plus élémentaires de services apparaissent sur la table ci-après. D'autres services communs proviennent de la grande variété de personnes qui habitent une ville ou un village, et où les aventuriers payent pour une tâche spécifique. Par exemple, un magicien peut payer un charpentier pour construire un coffre élaboré (et sa réplique miniature) pour l'utiliser avec le sort *coffre secret de Leomund*. Un guerrier peut demander à un forgeron pour lui forger une épée spéciale. Un bard peut payer un tailleur pour qu'il lui fabrique des vêtements impeccables pour une future représentation devant un duc.

Mais certains autres services peuvent être plus dangereux ou plus spécialisés, comme ceux de soldats payés pour aider les aventuriers à affronter une armée d'hobgobelins ou des sages embauchés pour partir à la recherche d'une tradition ancienne ou ésotérique. Si un aventurier de haut niveau établit un bastion, il devra embaucher toute une équipe de serviteurs et d'agents pour le faire fonctionner, du châtelain jusqu'au palefrenier pour garder les écuries propres. Ces personnes bénéficient souvent d'un contrat à long terme qui inclut un endroit pour vivre au sein de la forteresse en plus de la rémunération offerte.

SERVICES

Service	Prix
Embauche	
Qualifié	2 po par jour
Non qualifié	2 pa par jour
Messager	2 pc par mile
Péage routier ou porte	1 pc
Transport	
De ville à ville	3 pc par mile
En ville	1 pc
Voyage en bateau	1 pa par mile

L'embauche d'une personne qualifiée correspond à toute personne engagée pour une tâche qui implique une maîtrise (y compris d'armes, d'outils ou de compétences) : un mercenaire, un artisan, un scribe, et ainsi de suite. Le salaire indiqué est un minimum ; certains experts exigent un salaire plus élevé. L'embauche de personnes non qualifiées correspond aux travaux domestiques qui ne nécessitent aucune compétence particulière comme des ouvriers, des porteurs, des domestiques et autres travaux similaires.

SERVICES DE LANCEURS DE SORTS

Les personnes qui sont en mesure de lancer des sorts ne tombent pas dans la catégorie des services ordinaires. Car, bien qu'il soit possible de trouver quelqu'un prêt à lancer un sort contre monnaies sonnantes et trébuchantes ou des faveurs, ceci est rare et aucune référence de prix n'existe. En règle générale, plus le niveau du sort désiré est élevé, plus il est difficile de trouver quelqu'un qui peut le lancer, et plus cela coûte cher.

Embaucher quelqu'un pour jeter un sort relativement commun de niveau 1 ou 2, tels que *soins* ou *identification*, est assez facile dans une ville ou un village, et pourrait coûter de 10 à 50 pièces d'or (plus le prix de tous les composants matériels coûteux). Mais trouver quelqu'un capable et désireux de lancer un sort de niveau supérieur pourrait impliquer des déplacements dans une grande ville, peut-être une qui possède une université ou un temple important. Une fois trouvé, le lanceur de sorts pourrait demander un service à la place d'un paiement - le genre de service que seuls des aventuriers peuvent fournir, comme récupérer un objet rare dans un lieu dangereux ou traverser un désert infesté de monstres pour livrer quelque chose d'important dans lieu lointain.

Babioles

Lorsque vous faites votre personnage, vous pouvez jeter un dé sur la table ci-dessous pour gagner une babiole, un objet simple légèrement imprégné de mystère. Le MD peut

également utiliser cette table pour l'aider à décorer une salle dans un donjon ou remplir les poches d'une créature.

d100 Babioles

01	Une main de gobelin momifiée
02	Un morceau de cristal qui brille faiblement au clair de lune
03	Une pièce d'or d'une terre inconnue
04	Un journal écrit dans une langue que vous ne connaissez pas
05	Un anneau de cuivre qui ne ternit pas
06	Une vieille pièce d'échecs en verre
07	Une paire de dés en osselet, chacun portant le symbole d'un crâne sur la face qui montrerait normalement le 6
08	Une petite idole représentant une créature cauchemardesque qui vous donne des rêves troublants quand vous dormez près d'elle
09	Un collier en corde duquel pendent quatre doigts elfes momifiés
10	L'acte d'une parcelle de terrain d'un domaine que vous ne connaissez pas
11	Un bloc de 30 grammes d'un matériau inconnu
12	Une petite poupée de chiffon piquée avec des aiguilles
13	Une dent d'une bête inconnue
14	Une énorme écaille, peut-être d'un dragon
15	Une plume vert clair
16	Une vieille carte de divination portant votre portrait
17	Un orbe en verre remplis de fumée qui se déplace
18	Un œuf de 30 grammes avec une coque rouge vif
19	Une pipe qui fait des bulles
20	Un pot en verre contenant un morceau de chair bizarre qui flotte dans un liquide salé
21	Une petite boîte à musique de gnome qui joue une chanson qui vous rappelle vaguement votre enfance
22	Une petite statuette en bois d'un halfelin béat
23	Un orbe en cuivre gravé de runes étranges
24	Un disque de pierre multicolore
25	Une petite icône d'argent représentant un corbeau

d100 Babioles

26	Un sac contenant quarante-sept dents humanoïdes, dont l'une est cariée
27	Un fragment d'obsidienne qui se sent toujours chaud au toucher
28	Une griffe osseuse d'un dragon suspendue à un collier de cuir lisse
29	Une paire de vieilles chaussettes
30	Un livre blanc dont les pages refusent de retenir l'encre, la craie, la graphite ou toute autre substance ou marquage
31	Un badge en argent qui représente une étoile à cinq branches
32	Un couteau qui appartenait à un parent
33	Un flacon de verre rempli de rognures d'ongles
34	Un dispositif métallique et rectangulaire avec deux petites coupes en métal à une extrémité et qui jette des étincelles lorsqu'il est mouillé
35	Un gant blanc pailleté aux dimensions d'un humain
36	Une veste avec une centaine de minuscules poches
37	Un petit bloc de pierre léger
38	Un petit dessin qui représente le portrait d'un gobelin
39	Un flacon de verre vide qui sent le parfum lorsqu'il est ouvert
40	Une pierre précieuse qui ressemble à un morceau de charbon pour tout le monde, sauf pour vous
41	Un morceau de tissu d'une vieille bannière
42	Un insigne de grade d'un légionnaire perdu
43	Une cloche en argent minuscule et sans battant
44	Un canari mécanique à l'intérieur d'une lampe de gnome
45	Un petit coffre avec de nombreux pieds sculptés sur le fond
46	Une pixie morte à l'intérieur d'une bouteille en verre transparent
47	Une boîte métallique qui n'a pas d'ouverture mais qui sonne comme si elle était remplie de liquide, de sable, d'araignées ou de verre brisé (au choix)
48	Un orbe de verre rempli d'eau, dans lequel nage un poisson rouge mécanique
49	Une cuillère d'argent avec un M gravé sur le manche
50	Un sifflet en bois de couleur or

d100	Babioles	d100	Babioles
51	Un scarabée mort de la taille de votre main	76	Un trèfle à quatre feuilles à l'intérieur d'un livre qui traite des bonnes manières et de l'étiquette
52	Deux soldats de plomb, l'un avec la tête manquante	77	Une feuille de parchemin sur laquelle est dessiné un engin mécanique complexe
53	Une petite boîte remplie de boutons de différentes tailles	78	Un fourreau orné dans lequel à ce jour aucune lame ne rentre
54	Une bougie qui ne peut pas être allumée	79	Une invitation à une fête où un assassinat a eu lieu
55	Une petite cage sans porte	80	Un pentacle de bronze avec la gravure d'une tête de rat au centre
56	Une vieille clef	81	Un mouchoir violet brodé avec le nom d'un puissant archimage
57	Une carte au trésor indéchiffrable	82	La moitié du plan d'un temple, d'un château, ou d'une autre structure
58	Une poigne d'épée brisée	83	Un peu de tissu plié qui, une fois déplié, se transforme en un élégant chapeau
59	Une patte de lapin	84	Un récépissé de dépôt dans une banque d'une ville très éloignée
60	Un œil de verre	85	Un journal avec sept pages manquantes
61	Un camée (pendentif) sculpté à l'image d'une personne hideuse	86	Une tabatière en argent vide et portant une inscription sur le dessus qui dit « rêves »
62	Un crâne en argent de la taille d'une pièce de monnaie	87	Un symbole sacré en fer et consacré à un dieu inconnu
63	Un masque d'albâtre	88	Un livre qui raconte l'histoire de l'ascension et la chute d'un héros légendaire, avec le dernier chapitre manquant
64	Une pyramide de bâtonnets d'encens noir qui sent très mauvais	89	Un flacon de sang de dragon
65	Un bonnet de nuit qui, lorsqu'il est porté, vous donne des rêves agréables	90	Une ancienne flèche de conception elfique
66	Un caltrop unique fabriqué à partir d'un os	91	Une aiguille qui ne se plie pas
67	Un cadre de monocle en or sans la lentille	92	Une broche ornée de conception naine
68	Un cube de 2 centimètres de côté, avec chaque face peinte d'une couleur différente	93	Une bouteille de vin vide portant une jolie étiquette qui dit "Le magicien des vins, Cuvée du Dragon Rouge, 331422-W"
69	Un bouton de porte en cristal	94	Un couvercle avec une mosaïque multicolore en surface
70	Un petit paquet rempli de poussière rose	95	Une souris pétrifiée
71	Un fragment d'une belle chanson, écrite avec des notes de musique sur deux morceaux de parchemin	96	Un drapeau de pirate noir orné d'un crâne et des os croisés d'un dragon
72	Une boucle d'oreille en forme de goutte d'argent faite à partir d'une vraie larme	97	Un petit crabe ou araignée mécanique qui se déplace quand il n'est pas observé
73	La coquille d'un oeuf peint avec des scènes de misère humaine d'un détail troublant	98	Un pot de verre contenant du lard avec une étiquette qui dit "Graisse de griffon"
74	Un éventail qui, une fois déplié, montre un chat endormi	99	Une boîte en bois avec un fond en céramique qui contient un ver vivant avec une tête à chaque extrémité de son corps
75	Un ensemble de tubes d'os	100	Une urne en métal contenant les cendres d'un héros



CHAP. 6 : PERSONNALISATION



La combinaison de vos valeurs de caractéristiques, de votre race, de votre classe et de votre background détermine les capacités de votre personnage dans le jeu, et les détails personnels que vous créez vous distinguent de tous les autres personnages. Même avec votre classe et votre race, vous avez accès à des options pour affiner ce que votre personnage peut faire. Cependant, certains joueurs, avec l'accord du MD, souhaitent faire un pas de plus.

Ce chapitre décrit deux ensembles de règles optionnelles pour personnaliser votre personnage : le multiclassage et les dons. Le multiclassage vous permet de jumeler des classes, et les dons sont des options spéciales que vous pouvez choisir à la place de l'augmentation des caractéristiques au fur et à mesure que vous montez en niveau. Votre MD décide si ces options sont disponibles dans une campagne.

Multiclassage

Le multiclassage permet de gagner des niveaux dans des classes différentes. Cela permet ainsi d'associer les capacités de ces classes, de manière à réaliser un concept de personnage qu'on ne pourrait pas réaliser avec les options d'une classe standard.

Avec cette règle, vous avez l'option d'ajouter un niveau dans une nouvelle classe chaque fois que vous montez de niveau, au lieu de gagner un niveau dans votre classe actuelle. Les niveaux de toutes vos classes sont additionnés ensemble pour déterminer le niveau de votre personnage. Par exemple, si vous avez trois niveaux de magicien et deux niveaux de guerrier, vous êtes un personnage de niveau 5.

Au fur et à mesure que vous montez de niveau, vous pouvez rester un membre de votre classe originale qui possède juste quelques niveaux dans une autre classe, ou vous pouvez changer complètement de carrière, en laissant la première classe de côté. Vous pouvez même progresser dans une troisième ou quatrième classe. En comparaison à une classe unique de niveau équivalent, vous sacrifiez une partie de votre spécialité en échange de plus de versatilité.

EXEMPLE DE MULTICLASSAGE

Gary joue un guerrier de niveau 4. Lorsque son personnage gagne assez de points d'expérience pour parvenir au niveau 5, Gary décide que son personnage va se multiclasser au lieu de continuer à progresser dans sa classe de guerrier. Le guerrier de Gary a passé beaucoup de temps avec le roublard de Dave, et a même déjà travaillé pour la guilde des voleurs locale en tant qu'homme de main. Gary décide que son personnage se multiclassera avec la classe de roublard, et donc que son personnage devient un guerrier de niveau 4 et un roublard de niveau 1 (noté guerrier 4/roublard 1).

Quand son personnage gagne assez de points d'expérience pour parvenir au niveau 6, il peut décider d'ajouter un niveau de guerrier (devenant alors un guerrier 5/roublard 1), un niveau de roublard (devenant alors un guerrier 4/roublard 2), ou un niveau dans une troisième classe, peut-être en s'essayant à la magie grâce au mystérieux tome dont il a récemment fait acquisition (devenant alors un guerrier 4/roublard 1/magicien 1).

PRÉ-REQUIS

Pour avoir accès à une nouvelle classe, vous devez prétendre aux scores pré-requis pour votre classe actuelle et votre nouvelle classe, tels qu'ils sont notés dans le tableau des pré-requis de multiclassage. Par exemple, un barbare décendant de se multiclasser dans la classe de druide doit avoir des scores de Force et de Sagesse de 13 ou plus. Sans bénéficier de l'entraînement complet que reçoit un personnage débutant, vous devez apprendre rapidement les capacités de votre nouvelle classe, et ceci demande des aptitudes naturelles qui sont reflétées par des scores de caractéristiques plus hauts que la moyenne.

PRÉ-REQUIS DE MULTICLASSAGE

Classe	Score minimum de caractéristique
Barbare	Force 13
Barde	Charisme 13
Clerc	Sagesse 13
Druide	Sagesse 13
Ensorcelleur	Charisme 13
Guerrier	Force 13 ou Dextérité 13
Magicien	Intelligence 13
Moine	Dextérité 13 et Sagesse 13
Paladin	Force 13 et Charisme 13
Rôdeur	Dextérité 13 et Sagesse 13
Roublard	Dextérité 13
Sorcier	Charisme 13

POINTS D'EXPÉRIENCE

Le coût en points d'expérience (XP) pour monter de niveau est toujours basé sur la somme de vos niveaux de personnage (voir [Au-delà du niveau 1](#)), et non pas en fonction de votre niveau dans une classe spécifique. Donc, si vous êtes un clerc 6/guerrier 1, vous devez gagner assez d'XP pour atteindre le niveau 8 avant de pouvoir prendre votre second niveau de guerrier ou votre septième niveau de clerc.

POINTS DE VIE & DÉS DE VIE

Vous gagnez les points de vie de votre nouvelle classe comme cela est décrit pour les niveaux au-delà du premier. Vous gagnez les points de vie du niveau 1 seulement quand vous êtes un personnage de niveau 1.

Vous additionnez les Dés de Vie conférés par toutes vos classes pour calculer votre réservoir de Dés de Vie. Si les Dés de Vie sont du même type, vous pouvez tout simplement les additionner ensemble. Par exemple, le guerrier et le paladin tirent des d10, donc si vous êtes un paladin 5/guerrier 5, vous avez 10 Dés de Vie. Si vos classes vous donnent des Dés de Vie de types différents, vous devez les noter séparément. Si vous êtes un paladin 5/clerc 5 par exemple, vous avez cinq d10 Dés de Vie et cinq d8 Dés de Vie.

BONUS DE MAÎTRISE

Votre bonus de maîtrise est toujours basé sur la somme de vos niveaux de personnage (voir [Au-delà du niveau 1](#)), et non pas en fonction de votre niveau dans une classe spécifique. Par exemple, si vous êtes un guerrier 3/voleur 2, vous avez le bonus de maîtrise d'un personnage de niveau 5, qui est donc égal à +3.

MAÎTRISE

Quand vous gagnez un niveau dans une classe autre que votre première classe, vous ne recevez qu'une partie des maîtrises de départ de cette nouvelle classe, ainsi que le montre le tableau ci-après.

MAÎTRISE DE MULTICLASSAGE

Classe	Maîtrises gagnées
Barbare	Boucliers, armes courantes, armes de guerre
Barde	Armure légère, une compétence de votre choix, un instrument de musique de votre choix
Clerc	Armure légère, armure intermédiaire, boucliers
Druide	Armure légère, armure intermédiaire, boucliers (un druide n'utilise pas d'armure ou de bouclier en métal)
Ensorceleur	—
Guerrier	Armure légère, armure intermédiaire, boucliers, armes courantes, armes de guerre
Magicien	—
Moine	Armes courantes, épée courte
Paladin	Armure légère, armure intermédiaire, boucliers, armes courantes, armes de guerre
Rôdeur	Armure légère, armure intermédiaire, boucliers, armes courantes, armes de guerre, une compétence choisie dans la liste de la classe
Roublard	Armure légère, une compétence choisie dans la liste de la classe, outils de voleur
Sorcier	Armure légère, armes courantes

CAPACITÉS DE CLASSE

Lorsque vous gagnez un nouveau niveau dans une classe, vous bénéficiez des nouvelles capacités acquises à ce niveau. Par contre, certaines de ces capacités sont modifiées par des règles additionnelles lors d'un multiclassage : Attaque supplémentaire, Canal Divin, Défense sans Armure et Lancer des Sorts.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Si vous bénéficiez de la capacité de classe Attaque supplémentaire grâce à plusieurs classes, ces capacités ne se cumulent pas. Vous ne pouvez pas réaliser plus de deux attaques grâce à cette capacité à moins qu'il n'en soit dit autrement (telle la version d'Attaque supplémentaire du guerrier). De manière similaire, l'invocation Lame assoiffée du sorcier ne vous accorde pas de nouvelle attaque si vous avez déjà accès à Attaque supplémentaire.

CANAL DIVIN

Si vous avez déjà la capacité de Canal Divin et que vous prenez un niveau dans une classe qui propose aussi cette capacité, vous gagnez l'effet de Canal Divin conféré par cette classe, mais vous ne gagnez pas d'utilisation supplémentaire. Vous ne gagnez d'utilisations supplémentaires que lorsque vous atteignez un niveau de classe qui vous en confère explicitement. Par exemple, si vous êtes un clerc 6/paladin 4, vous pouvez utiliser le Canal Divin deux fois entre chaque repos puisque vous possédez assez de niveau de clerc pour prétendre à plusieurs utilisations. Lorsque vous utilisez cette capacité, vous pouvez choisir n'importe quel effet de Canal Divin auquel vos classes vous donnent accès.

DÉFENSE SANS ARMURE

Si vous possédez la capacité de Défense sans armure, vous ne pouvez pas en bénéficier encore grâce à une autre classe.

LANCER DES SORTS

Votre capacité de lanceur de sorts dépend en partie de vos niveaux combinés dans toutes vos classes de lanceurs de sorts et en partie de votre niveau individuel dans chacune de ces classes. A partir du moment où vous avez accès à la capacité Lancer des sorts grâce à plusieurs classes, utilisez les règles ci-dessous. Si vous êtes multiclassé, mais que vous avez accès à la capacité Lancer des sorts seulement grâce à une de vos classes, utilisez les règles telles qu'elles sont décrites pour votre classe.

Sorts connus et Sorts préparés. Vous choisissez les sorts que vous connaissez et que vous préparez pour chacune de vos classes individuellement, comme décrit dans la description de la classe. Par exemple, si vous êtes un rôdeur 4/magicien 3, vous connaissez trois sorts de rôdeur de niveau 1 grâce à vos niveaux dans la classe de rôdeur. En tant que magicien de niveau 3, vous connaissez trois sorts mineurs de magicien et votre livre de sorts contient dix sorts de magicien, dont deux (ceux que vous avez gagnés en atteignant le niveau 3 de magicien) pouvant être des sorts de niveau 2. Si votre score d'Intelligence est de 16, vous pouvez préparer six sorts de magicien à partir de votre livre de sorts.

Chaque sort que vous connaissez et que vous préparez est associé à une de vos classes, et vous utilisez la capacité Lancer des sorts de cette classe lorsque vous jetez un sort. De même, un focalisateur, tel qu'un symbole sacré, ne peut être utilisé que pour les sorts de la classe associée à ce focalisateur.

Si un de vos sorts mineurs augmente de pouvoir à des niveaux plus élevés, cette augmentation est basée sur votre niveau de personnage, et non pas sur votre niveau dans une classe spécifique.

Emplacements de sorts. Vous déterminez vos emplacements de sorts disponibles en additionnant tous vos niveaux de classe de barde, clerc, druide, ensorceleur et magicien, la moitié (arrondie à l'inférieur) de vos niveaux de classe de paladin et de rôdeur, et le tiers (arrondi à l'inférieur) de vos niveaux de classe de guerrier et de voleur s'ils ont accès aux capacités de chevalier occultiste ou de mystificateur profane. Utilisez ce total pour déterminer vos emplacements de sorts en consultant le tableau ci-dessous.

Si vous avez des niveaux dans plus d'une classe de lanceur de sorts, cette table pourrait vous donner des emplacements de sorts d'un niveau plus élevé que les sorts que vous connaissez ou que vous pouvez préparer. Vous pouvez utiliser ces emplacements, mais seulement pour lancer vos sorts de niveaux inférieurs. Si un sort de niveau inférieur que vous lancez, comme *mains brûlantes*, a un effet accru quand il est lancé en utilisant un emplacement de niveau supérieur, vous pouvez utiliser l'effet amélioré, même si vous ne disposez pas de sorts de ce niveau supérieur.

Par exemple, en suivant le cas précédent du personnage rôdeur 4/magicien 3, vous êtes considéré comme un lanceur de sorts de niveau 5 pour déterminer vos emplacements de sorts : vous avez droit à quatre emplacements de sorts de niveau 1, trois emplacements de sorts de niveau 2, et deux emplacements de sorts de niveau 3. Par contre, vous ne connaissez aucun sort de niveau 3, ni aucun sort de rôdeur de niveau 2. Vous pouvez quand même utiliser les emplacements de sorts de ces niveaux pour lancer des sorts que vous connaissez, et même potentiellement en augmenter leur efficacité.

Magie du pacte. Si vous bénéficiez à la fois des capacités Lancer des sorts et Magie du pacte de la classe de sorcier, vous pouvez utiliser les emplacements de sorts gagnés grâce à la capacité Magie du pacte pour lancer des sorts que vous connaissez ou que vous avez préparés des classes ayant la capacité Lancer des sorts, et vous pouvez utiliser les emplacements de sorts gagnés grâce à la capacité Lancer des sorts pour lancer les sorts de sorcier que vous connaissez.

LANCEUR DE SORTS DE MULTICLASSAGE : EMPLACEMENT DE SORTS PAR NIVEAU DE SORTS

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

Dons

Un don représente un talent ou un domaine d'expertise qui donne à un personnage des capacités spéciales. Cela représente la formation, l'expérience et les capacités au-delà de ce qu'une classe offre.

À certains niveaux, votre classe vous donne la capacité d'Amélioration de caractéristique. En utilisant la règle optionnelle des dons, vous pouvez renoncer à prendre cette capacité pour prendre un don de votre choix à la place. Vous ne pouvez prendre un même don qu'une seule fois, à moins que la description du don ne mentionne le contraire.

Vous devez remplir toutes les conditions préalables spécifiées par un don pour pouvoir le prendre. Si vous ne répondez plus aux pré-requis d'un don, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous remplissiez de nouveau toutes les conditions. Par exemple, le don Lutteur demande d'avoir une Force de 13 ou plus. Si votre Force est réduite en dessous de 13 d'une manière ou d'une autre, de par une malédiction peut-être, vous ne pouvez plus bénéficier du don Lutteur jusqu'à ce que votre Force soit rétablie.

Acteur	Esprit vif	Maître des armes à deux mains
Adepte élémentaire	Expert en arbalètes	Maître des armes d'hast
Adepte martial	Explorateur de donjons	Maître des armures intermédiaires
Amateur d'armures intermédiaires	Fonceur	Maître des armures lourdes
Amateur d'armures légères	Furtif	Maître des boucliers
Amateur d'armures lourdes	Guérisseur	Mobile
Athlète	Initié à la magie	Observateur
Attaquant sauvage	Lanceur de rituels	Pourfendeur de mages
Bagarreur de tavernes	Lanceur de sorts d'attaque	Résistant
Chanceux	Lanceur de sorts de batailles	Robuste
Combattant à deux armes	Leader inspirant	Sentinelle
Combattant monté	Linguiste	Talentueux
Duelliste défensif	Lutteur	Tireur d'élite
Endurant	Maître d'armes	Vigilant

ACTEUR

[Actor]

Entraîné au mimétisme et à l'art dramatique, vous gagnez les avantages suivants :

- Augmentez votre valeur de Charisme de 1, pour un maximum de 20.
- Vous avez l'avantage aux jets de Charisme (Duperie) et Charisme (Représentation) pour essayer de vous faire passer pour une autre personne.
- Vous pouvez imiter le discours d'une autre personne ou les sons émis par d'autres créatures. Vous devez avoir entendu la personne qui parle, ou entendu la créature émettre le son, pendant au moins 1 minute. Un jet réussi de Sagesse (Intuition) contre votre jet de Charisme (Duperie) permet à celui qui écoute de déterminer qu'il s'agit d'une imitation.



ADEPTE ÉLÉMENTAIRE

[Elemental Adept]

Pré-requis : Capacité de lancer au moins un sort

Quand vous gagnez ce don, choisissez l'un des types de dommages suivants : acide, froid, feu, électricité ou tonnerre.

Les sorts que vous lancez ignorent la résistance aux dommages du type choisi. En outre, lorsque vous lancez les dés de dégâts pour un sort que vous avez lancé et qui inflige des dégâts de ce type, vous pouvez traiter tout 1 aux dés comme un 2.

Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous faites cela, vous devez choisir un type de dommages différent.



ADEPTE MARTIAL

[Martial Adept]

Vous avez une formation martiale qui vous permet d'effectuer des manœuvres de combat spéciales. Vous obtenez les avantages suivants :

- Vous apprenez deux manœuvres de votre choix parmi celles disponibles pour l'archétype de guerrier du maître de bataille. Si une manœuvre que vous utilisez nécessite que la cible fasse un jet de sauvegarde pour résister aux effets de la manœuvre, le DD du jet de sauvegarde est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force ou de Dextérité (selon votre choix).
- Si vous avez déjà des dés de supériorité, vous en gagnez un de plus (Le dé de supériorité est ajouté à tout autre, quel que soit le moment où vous les avez obtenus) ; sinon, vous obtenez un dé de supériorité, qui est un d6. Ce dé est utilisé pour alimenter vos manœuvres. Un dé de supériorité est dépensé lorsque vous l'utilisez. Vous regagnez vos dés de supériorité dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long.



AMATEUR D'ARMURES INTERMÉDIAIRE

[Moderately Armored]

Pré-requis : Maîtrise des armures légères

Vous avez été formé pour maîtriser l'utilisation des armures intermédiaires et des boucliers, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, pour un maximum de 20,
- Vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires et des boucliers.



AMATEUR D'ARMURES LÉGÈRES

[Lightly Armored]

Vous avez été formé pour maîtriser l'utilisation des armures légères, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, pour un maximum de 20,
- Vous gagnez la maîtrise des armures légères.



AMATEUR D'ARMURES LOURDES

[Heavily Armored]

Pré-requis : Maîtrise des armures intermédiaires

Vous avez été formé pour maîtriser l'utilisation des armures lourdes, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre valeur de Force de 1, pour un maximum de 20,
- Vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.



ATHLÈTE

[Athlete]

Vous avez suivi une forte formation physique qui vous donne les avantages suivants :

- Augmentez votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, pour un maximum de 20.
- Lorsque vous êtes à terre, vous relever prend seulement 1,50 m. de votre mouvement.
- Escalader *ne vous coûte pas de mouvement supplémentaire*.
- Vous pouvez faire un saut en longueur ou en hauteur avec seulement 1,50 mètre d'élan, au lieu de 3 mètres.



ATTAQUANT SAUVAGE

[Savage Attacker]

Une fois par tour quand vous lancez les dommages d'une attaque avec une arme de corps à corps, vous pouvez relancer les dégâts de l'arme et choisir le meilleur des deux résultats.



BAGARREUR DE TAVERNES

[Tavern Brawler]

Habitué à vous battre comme un chiffonnier en utilisant tout ce qui vous tombe sous la main, vous recevez les bénéfices suivants :

- Augmentez votre valeur de Force ou de Constitution de 1, sans dépasser 20.
- Vous maîtrisez les armes improvisées.
- Votre attaque à mains nues utilise un d4 pour les dégâts.
- Pendant votre tour, si vous touchez une cible avec une attaque à mains nues ou une arme improvisée, vous pouvez utiliser une action bonus pour essayer d'engager une lutte avec la cible.



CHANCEUX

[Lucky]

Vous avez une chance inexplicable qui semble tomber juste au bon moment.

Vous avez 3 points de chance. Chaque fois que vous faites un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez dépenser un point de chance pour jeter un d20 supplémentaire. Vous pouvez choisir de dépenser un de vos points de chance après avoir lancé le dé mais avant que son effet soit déterminé. Vous choisissez quel d20 utiliser pour le jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde.

Vous pouvez également dépenser un point de chance quand un jet d'attaque est fait contre vous. Lancez un d20, et choisissez quel jet l'attaquant doit utiliser.

Si plus d'une créature dépense un point de chance pour influencer le résultat d'un jet, les points s'annulent ; aucun dé supplémentaire n'est lancé.

Vous regagnez vos points de chance dépensés lorsque vous terminez un long repos.



COMBATTANT À DEUX ARMES

[Dual Wielder]

Vous maîtrisez le combat à deux armes, et obtenez les avantages suivants :

- Vous gagnez un bonus de +1 à la CA si vous tenez une arme de corps à corps différente dans chaque main.
- Vous pouvez utiliser le combat à deux armes même si les armes de corps à corps à une main que vous tenez ne sont pas légères.
- Vous pouvez dégainer ou rengainer deux armes à une main alors que normalement vous ne pourriez le faire que pour une seule.



COMBATTANT MONTÉ

[Mounted Combatant]

Vous êtes un dangereux ennemi à affronter lorsque vous êtes monté. Lorsque vous êtes monté et non incapable d'agir, vous gagnez les avantages suivants :

- Vous avez l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre toute créature non montée qui est plus petite que votre monture.
- Vous pouvez forcer une attaque qui vous cible à cibler votre monture à votre place.
- Si votre monture est soumise à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, elle ne prend aucun dégât si le jet de sauvegarde est réussi, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.



DUELLISTE DÉFENSIF

[Defensive Duelist]

Pré-requis : 13 ou plus en Dextérité

Lorsque vous tenez une arme de finesse que vous maîtrisez et qu'une autre créature vous touche avec une attaque de mêlée, vous pouvez utiliser votre réaction pour ajouter votre bonus de maîtrise à votre CA pour cette attaque, ce qui pourrait faire que l'attaque vous rate.



ENDURANT

[Durable]

Robuste et résistant, vous gagnez les avantages suivants :

- Augmentez votre valeur de Constitution de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Lorsque vous jetez un Dé de vie pour regagner des points de vie, le nombre minimum de points de vie que vous regagnez de ce jet est égal à deux fois votre modificateur de Constitution (minimum 2).



ESPRIT VIF

[Keen Mind]

Vous avez un esprit qui permet de repérer le temps, les directions et les détails avec une précision étonnante. Vous obtenez les avantages suivants :

- Augmentez votre valeur d'Intelligence de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous savez toujours où est le nord.
- Vous savez toujours le nombre d'heures restantes avant le lever du soleil suivant ou le coucher du soleil.
- Vous pouvez vous rappeler avec précision ce que vous avez vu ou entendu au cours du mois passé.



EXPERT EN ARBALÈTES

[Crossbow Expert]

Grâce à votre longue pratique de l'arbalète, vous gagnez les avantages suivants :

- Vous ignorez la propriété chargement des arbalètes de poing et des arbalètes légères que vous maîtrisez.
- Être à 1,50 m. ou moins d'une créature hostile ne donne pas un désavantage à vos jets d'attaque à distance.
- Lorsque vous utilisez l'action d'Attaque et attaquez avec une arme à une main, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec une arbalète de poing si vous en tenez une.



EXPLORATEUR DE DONJONS

[Dungeon Delver]

Vigilant face aux pièges cachés et portes secrètes que l'on trouve dans de nombreux donjons, vous obtenez les avantages suivants :

- Vous avez l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) et Intelligence (Investigation) effectués pour détecter la présence de portes secrètes.
- Vous avez avantage aux jets de sauvegarde pour éviter ou résister aux pièges.
- Vous obtenez la résistance aux dégâts infligés par les pièges.
- Vous pouvez rechercher des pièges tout en vous déplaçant à un rythme normal, au lieu d'un rythme lent.



FONCEUR

[Charger]

Lorsque vous utilisez votre action de Courir, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire une attaque avec une arme de corps à corps ou pousser une créature.

Si vous vous déplacez d'au moins 3 mètres en ligne droite juste avant de prendre cette action de bonus, vous gagnez soit un bonus de +5 aux dégâts de l'attaque (si vous avez choisi de faire une attaque au corps à corps et que vous touchez), soit vous repouvez la cible jusqu'à 3 mètres de vous (si vous avez choisi de la pousser et que vous réussissez).



FURTIF

[Skulker]

Pré-requis : 13 ou plus en Dextérité

Vous êtes expert pour vous faufiler discrètement dans l'ombre. Vous obtenez les avantages suivants :

- Vous pouvez essayer de vous cacher d'une créature quand vous êtes dans un endroit faiblement assombri pour elle.
- Lorsque vous êtes caché d'une créature et que vous ratez une attaque avec une arme à distance, l'attaque ne révèle pas votre position.
- Une lumière faible n'impose pas un désavantage à vos jets de Sagesse (Perception) en relation avec la vue.



GUÉRISSEUR

[Healer]

Vous êtes un habile médecin, ce qui vous permet de guérir les blessures rapidement pour que vos alliés puissent retourner au combat. Vous gagnez les avantages suivants :

- Lorsque vous utilisez une trousse de soins pour stabiliser une créature mourante, cette créature regagne également 1 point de vie.
- Par une action, vous pouvez dépenser une utilisation d'une trousse de soins pour soigner une créature et lui redonner $1d6 + 4$ points de vie, plus un nombre de points de vie supplémentaires égal au nombre maximum de Dés de vie de la créature. La créature ne peut pas bénéficier de vos soins de nouveau jusqu'à ce qu'elle termine un repos court ou long.



INITIÉ À LA MAGIE

[Magic Initiate]

Choisissez une classe : barde, clerc, druide, ensorceleur, magicien ou sorcier. Vous apprenez deux sorts mineurs (augmentation par niveau de classe's') de votre choix parmi la liste de sorts de cette classe.

En outre, choisissez un sort de niveau 1 dans cette même liste. Vous apprenez ce sort et pouvez le lancer à son niveau le plus bas (aucun niveau supérieur). Une fois ce sort lancé, vous devez terminer un long repos avant de pouvoir le lancer à nouveau.

Votre capacité de lancer des sorts pour ces sorts dépend de la classe que vous avez choisie : Charisme pour barde, ensorceleur ou sorcier ; Sagesse pour clerc ou druide ; Intelligence pour magicien.



LANCEUR DE RITUELS

[Ritual Caster]

Pré-requis : 13 ou plus en Intelligence ou Sagesse

Vous avez appris un certain nombre de sorts que vous pouvez lancer comme des rituels. Ces sorts sont écrits dans un livre de rituels, que vous devez avoir en main lorsque vous lancez l'un d'entre eux.

Lorsque vous choisissez ce don, vous entrez en possession d'un livre de rituels qui comporte deux sorts de niveau 1 de votre choix. Choisissez l'une des classes suivantes : barde, druide, ensorceleur, magicien, clerc ou sorcier. Vous devez choisir vos sorts de la liste de sorts de cette classe, et les sorts que vous choisissez doivent avoir l'étiquette rituel. La classe que vous choisissez détermine également votre capacité de lancer des sorts pour ces sorts : Charisme pour barde, ensorceleur ou sorcier ; Sagesse pour druide ou clerc ; Intelligence pour magicien.

Si vous tombez sur un sort sous une forme écrite, comme un parchemin de sort magique ou le grimoire d'un magicien, vous pouvez être en mesure de l'ajouter à votre livre de rituels. Le sort doit être sur la liste de sorts de la classe que vous avez choisie, le niveau du sort ne peut être supérieur à la moitié de votre niveau (arrondi au supérieur), et il doit avoir l'étiquette rituel. Le processus de copie du sort dans votre livre de rituels prend 2 heures par niveau du sort, au prix de 50 po par niveau. Le coût représente les composantes matérielles que vous dépensez lors d'expériences pour maîtriser le sort, ainsi que les fines encres dont vous avez besoin pour la copie.



LANCEUR DE SORTS D'ATTAQUE

[Spell Sniper]

Pré-requis : Capacité de lancer au moins un sort

Vous avez appris des techniques pour améliorer vos attaques avec certains types de sorts, et vous obtenez les avantages suivants :

- Lorsque vous lancez un sort qui vous oblige à faire un jet d'attaque, la portée du sort est doublé.
- Vos attaques de sorts à distance ignorent les abris partiels et les abris importants.
- Vous apprenez un sort mineur qui nécessite un jet d'attaque. Choisissez un sort mineur de la liste de sorts de barde, clerc, druide, ensorceleur, magicien ou sorcier. Votre capacité de lancer des sorts pour ce sort mineur dépend de la liste de sorts que vous avez choisi : Charisme pour barde, ensorceleur ou sorcier ; Sagesse pour clerc ou druide ; Intelligence pour magicien.



LANCEUR DE SORTS DE BATAILLES

[War Caster]

Pré-requis : Capacité de lancer au moins un sort

Vous avez pratiqué le lancer des sorts au milieu d'un combat, apprenant des techniques que vous accordent les avantages suivants :

- Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre concentration sur un sort lorsque vous subissez des dégâts.
- Vous pouvez effectuer les composantes somatiques d'un sort même si vous avez des armes ou un bouclier dans les mains.
- Lorsque le mouvement d'une créature hostile provoque une attaque d'opportunité pour vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour jeter un sort à la créature, plutôt que de faire une attaque d'opportunité. Le sort doit avoir un temps d'incantation de 1 action et ne doit viser que cette créature.



LEADER INSPIRANT

[Inspiring Leader]

Pré-requis : 13 ou plus en Charisme

Vous pouvez passer 10 minutes à inspirer vos compagnons, confortant leur détermination à se battre. Lorsque vous faites cela, choisissez jusqu'à six créatures amicales (vous pouvez en faire partie) dans un rayon de 9 mètres autour de vous, qui peuvent vous voir ou vous entendre, et qui peuvent vous comprendre. Chaque créature peut gagner un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau + votre modificateur de Charisme. Une créature ne peut pas gagner de nouveaux points de vie temporaires grâce à ce don jusqu'à ce qu'elle ait fini un repos de court ou long.



LINGUISTE

[Linguist]

Vous avez étudié les langues et les codes, et bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre valeur d'Intelligence de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous apprenez trois langues de votre choix.
- Vous pouvez coder des messages avec compétence. D'autres personnes ne peuvent déchiffrer un code que vous avez créé à moins que vous le leur ayez enseigné, qu'elles réussissent un jet d'Intelligence (DD égal à votre valeur d'Intelligence + votre bonus de maîtrise) ou qu'elles utilisent la magie pour le déchiffrer.



LUTTEUR

[Grappler]

Pré-requis : 13 ou plus en Force

Vous avez développé les compétences nécessaires pour vous défendre tout seul dans les combats de rues. Vous obtenez les avantages suivants :

- Vous avez l'avantage aux jets d'attaque contre une créature avec laquelle vous êtes engagé dans une lutte.
- Vous pouvez utiliser votre action pour tenter de bloquer une créature avec qui vous avez engagé une lutte. Dans ce cas, faites un nouveau jet de lutte. Si vous réussissez, vous et la créature êtes tous deux entravés jusqu'à ce que la lutte se termine.



MAÎTRE D'ARMES

[Weapon Master]

Vous avez énormément pratiqué avec une grande variété d'armes, et obtenez les avantages suivants :

- Augmentez votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous gagnez la maîtrise de quatre armes courantes ou de guerre de votre choix.



MAÎTRE DES ARMES À DEUX MAINS

[Great Weapon Master]

Vous avez appris à tirer avantage du poids d'une arme, laissant son élan augmenter l'efficacité de vos frappes. Vous obtenez les avantages suivants :

- A votre tour, lorsque vous réalisez un coup critique avec une arme de corps à corps ou réduisez une créature à 0 point de vie avec ce type d'arme, vous pouvez réaliser une attaque avec une arme de corps à corps comme action de bonus.
- Avant de faire une attaque de corps à corps avec une arme lourde que vous maîtrisez, vous pouvez choisir de prendre un malus de -5 au jet d'attaque. Si l'attaque réussit, vous ajoutez +10 aux dégâts de l'attaque.



MAÎTRE DES ARMES D'HAST

[Polearm Master]

Vous pouvez garder vos ennemis à distance avec des armes à allonge. Vous obtenez les avantages suivants :

- Lorsque vous prenez l'action Attaquer et attaquez avec seulement une coutille, une hallebarde ou un bâton, vous pouvez utiliser une action bonus pour effectuer une attaque au corps à corps (Le bonus d'attaque utilise le même modificateur de caractéristique que l'attaque principale) avec l'extrémité opposée de l'arme. Le dé de dégâts pour cette attaque est un d4, et l'attaque inflige des dégâts contondants.
- Lorsque vous portez une coutille, une hallebarde, une pique ou un bâton, vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité lorsqu'une créature entre à portée de votre allonge.



MAÎTRE DES ARMURES INTERMÉDIAIRES

[Medium Armor Master]

Pré-requis : Maîtrise des armures intermédiaires

Vous avez pratiqué le déplacement avec une armure intermédiaire pour obtenir les avantages suivants :

- Porter une armure intermédiaire n'impose pas de désavantage à vos jets de Dextérité (Discretion).
- Lorsque vous portez une armure intermédiaire, vous pouvez ajouter 3, au lieu de 2, à votre CA si vous avez une dextérité de 16 ou plus.



MAÎTRE DES ARMURES LOURDES

[Heavy Armor Master]

Pré-requis : Maîtrise des armures lourdes

Vous pouvez utiliser votre armure pour détourner des attaques qui en auraient tué plus d'un. Vous obtenez les avantages suivants :

- Augmentez votre valeur de Force de 1, pour un maximum de 20.
- Lorsque vous portez une armure lourde, les dégâts contondants, perforants et tranchants que vous recevez d'armes non magiques sont réduits de 3.



MAÎTRE DES BOUCLIERS

[Shield Master]

Vous utilisez les boucliers non seulement pour vous protéger, mais aussi de manière offensive. Vous obtenez les avantages suivants lorsque vous portez un bouclier :

- Si vous prenez l'action Attaquer à votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour essayer de bousculer une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous avec votre bouclier.
- Si vous n'êtes pas incapable d'agir, vous pouvez ajouter le bonus à la CA de votre bouclier à tout jet de sauvegarde de Dextérité contre tout sort ou autre effet nocif qui vous prend pour cible.



- Si vous êtes soumis à un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour ne prendre aucun dommage si vous réussissez le jet de sauvegarde, en interposant votre bouclier entre vous et la source de l'effet.



MOBILE

[Mobile]

Vous êtes exceptionnellement rapide. Vous gagnez les avantages suivants :

- Votre vitesse augmente de 3 mètres.
- Lorsque vous utilisez l'action de Courir, un terrain difficile ne vous coûte pas de mouvement extra pour ce tour.
- Lorsque vous effectuez une attaque au corps à corps contre une créature, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité pour cette créature pour le reste du tour, que vous touchiez ou pas.



OBSERVATEUR

[Observant]

Vous notez rapidement des détails dans votre environnement. Vous gagnez les avantages suivants :

- Augmentez votre valeur d'Intelligence ou de Sagesse de 1, pour un maximum de 20.
- Si vous pouvez voir la bouche d'une créature alors qu'elle parle une langue que vous comprenez, vous pouvez interpréter ce qu'elle dit en lisant ses lèvres.
- Vous avez un bonus de +5 à vos jets de Sagesse (Perception) passive et d'Intelligence (Investigation) passive.



POURFENDEUR DE MAGES

[Mage Slayer]

Vous avez pratiqué des techniques utiles en combat au corps à corps contre les lanceurs de sorts, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Quand une créature dans un rayon de 1,50 m. autour de vous lance un sort, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque avec une arme de corps à corps contre cette créature.
- Si vous touchez une créature qui se concentre sur un sort, cette créature a un désavantage à son jet de sauvegarde pour maintenir sa concentration.
- Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts lancés par les créatures dans un rayon de 1,50 m. autour de vous.



RÉSISTANT

[Resilient]

Choisissez une caractéristique. Vous gagnez les avantages suivants :

- Augmentez la valeur de cette caractéristique de 1, pour un maximum de 20.
- Vous gagnez la maîtrise de jets de sauvegarde qui utilise la caractéristique choisie.



ROBUSTE

[Tough]

Vos points de vie maximum augmentent d'un montant égal au double de votre niveau quand vous gagnez ce don. Chaque fois que vous gagnez un niveau par la suite, vos points de vie maximum augmentent de 2 points de vie supplémentaires.



SENTINELLE

[Sentine]

Vous maîtrisez les techniques pour tirer avantage de chaque faiblesse dans la garde de tout ennemi, et bénéficiez des avantages suivants :

- Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'opportunité, la vitesse de la créature devient 0 pour le reste du tour.
- Vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité même si une créature prend l'action Se désengager avant de se mettre hors de portée de votre allonge.
- Quand une créature à 1,50 mètre ou moins de vous fait une attaque contre une cible autre que vous (et que cette cible n'a pas ce don), vous pouvez utiliser votre réaction pour réaliser une attaque avec une arme de corps à corps contre la créature attaquante.



TALENTUEUX

[Skilled]

Vous gagnez la maîtrise de trois compétences ou outils de votre choix, avec la combinaison que vous souhaitez.



TIREUR D'ÉLITE

[Sharpshooter]

Vous maîtrisez les armes à distance et pouvez faire des tirs que d'autres penseraient impossible. Vous obtenez les avantages suivants :

- Attaquer à longue portée n'impose pas de désavantage à vos jets d'attaque avec une arme à distance.
- Vos attaques avec des armes à distance ignorent les abris partiels et les abris importants.
- Avant de faire une attaque avec une arme à distance que vous maîtrisez, vous pouvez choisir de prendre un malus de -5 au jet d'attaque. Si l'attaque réussit, vous ajoutez +10 aux dégâts de l'attaque.



VIGILANT

[Alert]

Toujours en train de guetter le danger, vous gagnez les bénéfices suivants :

- Vous gagnez un bonus de +5 à l'initiative.
- Vous ne pouvez pas être surpris tant que vous êtes conscient.
- Les autres créatures n'ont pas l'avantage aux jets d'attaque contre vous du fait que vous ne les voyez pas.



PARTIE 2 : RÈGLES DE JEU



CHAP. 7 : LES CARACTÉRISTIQUES



Six caractéristiques donnent une description rapide des capacités physiques et mentales de toute créature :

- **Force**, mesure la puissance physique
- **Dextérité**, mesure l'agilité
- **Constitution**, mesure l'endurance
- **Intelligence**, mesure le raisonnement et la mémoire
- **Sagesse**, mesure la perception et l'intuition
- **Charisme**, mesurer la force de la personnalité

Est-ce qu'un personnage est musclé et perspicace ? Brillant et charmant ? Agile et robuste ? Les valeurs des caractéristiques définissent les qualités et les faiblesses d'une créature.

Les trois principaux jets de dés du jeu (le jet de caractéristique, le jet de sauvegarde et le jet d'attaque) se basent sur les six valeurs des caractéristiques. [L'introduction](#) décrit la règle de base derrière ces jets : lancer un d20, ajouter un modificateur de caractéristique provenant d'une des six caractéristiques, et comparer le total à l'objectif.

Cette page se concentre sur la façon d'utiliser les jets de caractéristiques et les jets de sauvegarde, qui couvrent les activités fondamentales que les créatures tentent durant le jeu. Les [règles pour les jets d'attaque](#) sont sur une autre page.

Modificateur de Caractéristiques

Chaque caractéristique d'une créature a une valeur, un nombre qui définit l'ampleur de cette caractéristique. Une valeur de caractéristique est une mesure des capacités innées, mais englobe également la formation et la compétence d'une créature dans les activités liées à cette caractéristique.

Une valeur de 10 ou 11 est la moyenne humaine normale, mais les aventuriers et de nombreux monstres sont un cran au-dessus de la moyenne dans la plupart des caractéristiques. Une valeur de 18 est généralement la plus élevée qu'une personne atteint. Les aventuriers peuvent avoir des valeurs qui montent jusqu'à 20, et certains monstres et êtres divins peuvent avoir des valeurs qui montent jusqu'à 30.

Chaque caractéristique possède également un modificateur, qui va de -5 (pour une valeur de caractéristique de 1) à +10 (pour une valeur de caractéristique de 30). La table ci-dessous donne les modificateurs de caractéristique suivant la valeur de celle-ci.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES ET MODIFICATEURS

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Pour déterminer le modificateur d'une caractéristique sans avoir à consulter cette table, rappelez-vous simplement de soustraire 10 à la valeur de la caractéristique, puis de diviser le total par 2 (arrondi à l'inférieur).

Les modificateurs de caractéristiques influent presque tous les jets d'attaque, de caractéristique et de sauvegarde, ils sont plus souvent utilisés en jeu que la valeur même des caractéristiques.

Avantage & Désavantage

Parfois, une capacité spéciale ou un sort vous indique que vous avez l'avantage ou un désavantage à un jet de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque. Lorsque cela se produit, jetez un second d20 et utilisez le plus élevé des deux jets si vous avez l'avantage, ou le plus faible des deux jets si vous avez un désavantage. Par exemple, si vous avez un désavantage et obtenez un 17 et un 5 aux jets, vous devez utiliser le 5. Si au contraire vous aviez l'avantage, vous devez utiliser le 17.

Si plusieurs situations affectent un jet de dé et chacune d'elles donnent un avantage ou un désavantage, vous ne jetez pas plus d'un d20 supplémentaire. Si deux situations donnent un avantage par exemple, vous n'obtenez qu'un seul d20 supplémentaire.

Si les circonstances donnent en même temps l'avantage et un désavantage, les deux s'annulent, et vous ne jetez qu'un seul d20. Cela s'applique aussi si plusieurs circonstances imposent plusieurs désavantages et un seul avantage, ou vice et versa. Dans une telle situation, vous n'avez ni l'avantage ni un désavantage.

Lorsque vous avez l'avantage ou un désavantage, et quelque chose dans le jeu qui, comme la capacité de Chance du halfelin, vous permet de relancer le d20, vous ne pouvez relancer qu'un seul des dés, celui que vous voulez. Par exemple, si un halfelin a l'avantage à un jet de caractéristique et obtient un 1 et un 13, le halfelin pourrait utiliser sa chance pour relancer le 1.

Vous gagnez habituellement l'avantage ou un désavantage grâce à l'utilisation de capacités spéciales, d'actions ou de sorts. [L'inspiration](#) peut également donner un avantage au personnage pour les jets liés à son trait, son idéal ou ses liens. Le MD peut également décider que les circonstances influent sur un jet dans un sens ou dans l'autre, et accorder en conséquence un avantage ou un désavantage.

Bonus de Maîtrise

Les personnages ont un bonus de maîtrise déterminé par leur niveau, comme indiqué dans [L'introduction](#). Les monstres possèdent également ce bonus, lequel est intégré dans leurs blocs de stat. Ce bonus est utilisé pour les jets de caractéristique, les jets de sauvegarde et les jets d'attaque.

Votre bonus de maîtrise ne peut être ajouté à un jet de dé ou à autre chose plus d'une fois. Par exemple, même si deux règles différentes disent que vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à un jet de sauvegarde Sagesse, vous ne pouvez ajouter le bonus qu'une seule fois à ce jet de sauvegarde.

Parfois, votre bonus de maîtrise peut être multiplié ou divisé (doublé ou divisé par deux, par exemple) avant d'être appliquéd. Par exemple, la capacité d'expertise du roubard double son bonus de maîtrise pour certains jets de caractéristiques. Si des circonstances indiquent que votre bonus de maîtrise s'applique plus d'une fois à un même jet, comme dit antérieurement vous ne l'ajoutez qu'une seule fois et ne le multipliez ou ne le divisez qu'une seule fois.

De la même façon, si une capacité ou effet vous permet de multiplier votre bonus de maîtrise lors d'un jet de caractéristique pour lequel votre bonus de maîtrise ne s'applique pas, vous n'ajoutez pas le bonus. Pour ce jet, votre bonus de maîtrise est 0, donc le multiplier donnera toujours 0. Par exemple, si vous n'avez pas la maîtrise de la compétence Histoire, vous ne gagnez aucun avantage d'une capacité qui

vous permet de doubler votre bonus de maîtrise lors d'un jet d'Intelligence (Histoire).

En général, vous ne multipliez pas votre bonus de maîtrise pour les jets d'attaque ou de sauvegarde, mais si une capacité ou effet vous permet de le faire, ces mêmes règles s'appliquent.

Jets de Caractéristique

Un jet de caractéristique sert à vérifier le talent inné et la formation d'un personnage ou d'un monstre dans le but de relever un défi. Le MD demande un jet de caractéristique quand un personnage ou un monstre tente une action (autre qu'une attaque) qui a une chance d'échouer. Lorsque le résultat est incertain, les dés déterminent le résultat.

Pour chaque jet de caractéristique, le MD décide quelle est la caractéristique la plus pertinente pour la tâche à accomplir, ainsi que la difficulté de la tâche, représentée par un Degré de Difficulté. Plus une tâche est difficile, plus son DD est haut. La table ci-dessous indique les DD les plus courants.

DEGRÈS DE DIFFICULTÉS COURANTS

Tâches	DD
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

Pour effectuer un jet de caractéristique, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de caractéristique adéquat. Comme pour les autres jets de d20, appliquez d'éventuels bonus et pénalités, et comparez le total avec le DD. Si ce total est égal ou supérieur au DD, le test est un succès, la créature a réussi à surmonter le défi. Sinon, c'est un échec, ce qui signifie que le personnage ou le monstre ne progresse pas vers l'objectif, ou fait des progrès combiné avec un certain recul déterminé par le MD.

OPPOSITION

Parfois, les efforts d'un monstre ou d'un personnage sont directement opposés à un autre. Cela peut se produire lorsque deux créatures essaient de faire la même chose mais qu'une seule peut réussir, comme pour essayer de récupérer un anneau magique qui vient de tomber au sol. Cette situation s'applique également lorsque l'une d'elles tente d'empêcher l'autre d'accomplir quelque chose, comme quand un monstre tente d'ouvrir une porte qu'un aventurier tient fermée. Dans de telles situations, le résultat est déterminé par une forme spéciale de jet de caractéristique appelé une opposition.

Les deux participants à une opposition font les jets de caractéristique adéquats en fonction de l'effort. Ils appliquent tous les bonus et malus appropriés, mais au lieu de comparer le total à un DD, on compare leur deux totaux. Le participant avec le total le plus élevé remporte l'opposition. Ce personnage ou monstre réussit alors son action ou empêche l'autre de réussir.

Si l'opposition résulte en une égalité, la situation n'évolue pas. Ainsi, un participant peut gagner l'opposition par défaut. Par exemple, si deux personnages terminent à égalité lors d'une opposition pour récupérer un anneau au sol, aucun ne le saisit, mais dans une opposition entre un monstre essayant d'ouvrir une porte et un aventurier essayant de la garder fermée, une égalité signifie que la porte reste fermée.

COMPÉTENCES

Chaque caractéristique couvre un large éventail de capacités, y compris les compétences qu'un personnage ou un monstre peut maîtriser. Une compétence représente un aspect spécifique d'une valeur de caractéristique, et les compétences maîtrisées par un individu démontrent l'accent mis sur cet aspect spécifique (les compétences maîtrisées d'un personnage sont déterminées à la création de celui-ci, et les compétences maîtrisées d'un monstre apparaissent dans son bloc de stat).

Par exemple, un jet de Dextérité peut refléter la tentative d'un personnage pour exécuter une cascade acrobatique, pour subtiliser un objet ou pour rester caché. Mais chacun de ces aspects de la Dextérité a une compétence associée : Acrobaties, Escamotage et Discréption, respectivement. Ainsi, un personnage qui maîtrise la compétence Discréption est particulièrement bon lors des jets liés à la Dextérité pour se faufiler et se cacher.

Les compétences liées à chaque caractéristique sont présentées dans la liste suivante (aucune compétence n'est liée à la Constitution). Voir la description de la caractéristique dans les sections suivantes pour savoir comment utiliser une compétence associée à une caractéristique.

Force	Sagesse
Athlétisme	Dressage
Dextérité	Intuition
Acrobaties	Médecine
Discréption	Perception
Escamotage	Survie
Intelligence	Charisme
Arcanes	Intimidation
Investigation	Persuasion
Histoire	Représentation
Nature	Tromperie
Religion	

Parfois, le MD peut demander un jet de caractéristique pour une compétence spécifique, « faire un jet de Sagesse (Perception) ». D'autres fois, un joueur peut demander au MD si la maîtrise d'une compétence particulière applique au jet. Dans les deux cas, la maîtrise d'une compétence signifie qu'un individu peut ajouter son bonus de maîtrise aux jets de caractéristique qui impliquent cette compétence. Sans le maîtrise de la compétence, le jet est fait normalement.

Par exemple, si un personnage tente de grimper une falaise dangereuse, le MD peut lui demander un jet de Force (Athlétisme). Si le personnage est compétent en Athlétisme, le bonus de maîtrise du personnage est ajouté au jet de Force. Si le personnage n'a pas cette compétence, il ou elle fait juste un jet de Force.

OPTION : COMPÉTENCES AVEC DES CARACTÉRISTIQUES DIFFÉRENTES

Normalement, votre maîtrise d'une compétence s'applique uniquement à un type spécifique de jet de caractéristique. La maîtrise de l'athlétisme, par exemple, s'applique généralement aux jets de Force. Dans certaines situations, cependant, votre maîtrise peut raisonnablement s'appliquer à un autre type de jet. Dans de tels cas, le MD peut demander un jet qui utilise une combinaison inhabituelle de caractéristique et compétence, ou vous pouvez vous-même demander à votre MD s'il est possible d'appliquer une compétence à un jet différent. Par exemple, si devez nager d'une île au large jusqu'au continent, votre MD pourrait demander un jet de Constitution pour vérifier si vous avez

l'endurance nécessaire pour cela. Et dans ce cas, il pourrait vous permettre d'appliquer votre maîtrise en Athlétisme. Donc, si vous maîtrisez la compétence Athlétisme, vous appliquez votre bonus de maîtrise au jet de Constitution tout comme vous le feriez normalement pour un jet de Force (Athlétisme). De même, lorsque votre guerrier nain utilise la force brute pour intimider un ennemi, votre MD pourrait demander un jet de Force (Intimidation), même si l'intimidation est normalement associée au Charisme.

JETS PASSIFS

Un jet passif est un jet de caractéristique spécial qui n'implique pas de jet de dés. Ce test peut représenter la moyenne des résultats pour une tâche faite à plusieurs reprises, comme rechercher de portes secrètes, encore et encore. Il peut également être utilisé lorsque le MD veut déterminer secrètement si les personnages réussissent à faire quelque chose sans lancer de dés, comme pour détecter un monstre caché. Voici comment déterminer le total d'un personnage pour un jet passif :

10 + tous les modificateurs qui s'appliquent normalement au jet

Si le personnage a l'avantage au jet, ajouter 5. En cas de désavantage, soustraire 5. Le jeu considère le Total de jet passif comme une **valeur**.

Par exemple, si un personnage de niveau 1 a une Sagesse de 15 et maîtrise la compétence Perception, il a une valeur de Sagesse (Perception) passive de 14 (10 + 2 de modificateur de Sagesse + 2 de bonus de maîtrise au niveau 1).

TRAVAILLER ENSEMBLE

Parfois, plusieurs personnages travaillent en équipe pour réaliser une tâche. Le personnage qui conduit l'effort principal, ou celui avec le plus fort modificateur de caractéristique, peut alors faire un jet de caractéristique avec l'avantage, reflétant ainsi l'aide fournie par les autres personnages. En combat, cela se traduit par l'action d'aide (voir [Combat](#)).

Un personnage ne peut fournir de l'aide que s'il s'agit d'une tâche qu'il pourrait effectuer seul. Par exemple, tenter de crocheter une serrure exige la maîtrise des outils de voleurs, donc un personnage qui n'a pas cette maîtrise ne peut pas aider un autre personnage dans cette tâche. En outre, un personnage ne peut aider que si deux ou plusieurs personnes travaillant ensemble sont effectivement productives. Certaines tâches, comme enfiler une aiguille, n'est pas plus facile avec de l'aide.

JET DE GROUPE

Quand un certain nombre de personnes tente d'accomplir quelque chose en tant que groupe, le MD peut demander un jet de caractéristique pour le groupe. Dans une telle situation, les personnages qui sont qualifiés pour une tâche particulière peuvent couvrir ceux qui ne le sont pas.

Pour effectuer un jet de caractéristique de groupe, tout le monde dans le groupe réalise le jet. Si au moins la moitié du groupe réussit, l'ensemble du groupe réussit. Sinon, tout le groupe échoue.

Les jets de groupe ne sont pas fréquents, et sont plus utiles quand tous les personnages réussissent ou échouent en tant que groupe. Par exemple, si des aventuriers s'aventurent dans un marais, le MD peut demander un jet de Sagesse (Survie) de groupe pour voir si les personnages peuvent éviter les sables mouvants, un gouffre ou tout autre piège naturel de l'environnement. Si au moins la moitié du groupe réussit, les personnages qui réussissent sont capables de guider leurs compagnons hors du danger. Sinon, le groupe tombe dans l'un de ces pièges.



Illustration de William O'Connor

Utiliser les Caractéristiques

Chaque tâche qu'un personnage ou monstre peut tenter dans le jeu est couverte par l'une des six caractéristiques. Cette page explique plus en détail ce que signifient ces caractéristiques et la façon dont elles sont utilisées dans le jeu.

FORCE

La Force détermine la puissance physique, l'entraînement sportif et la mesure dans laquelle vous pouvez exercer une force physique brute.

JETS DE FORCE

Un jet de Force peut modéliser toute tentative de soulever, pousser, tirer ou casser quelque chose, de faire passer votre corps à travers un espace, ou bien d'appliquer la force brute à une situation. La compétence Athlétisme reflète une aptitude à certains types de jets de Force.

Athlétisme. Un jet de Force (Athlétisme) couvre les situations difficiles que vous rencontrez en grimpant, en sautant ou nageant. Cela inclut les activités suivantes :

- Vous essayez de grimper une falaise abrupte ou glissante, d'éviter les pièges tout en escaladant un mur, ou de vous accrocher à une surface alors que quelque chose essaie de vous faire lâcher.
- Vous essayez de sauter une distance inhabituellement longue
- Vous luttez pour nager ou rester à flot en présence de courants contraires, de vagues houleuses ou dans une zone avec d'épaisses algues. Ou bien une autre créature essaie de vous noyer ou de vous sortir de l'eau, ou tout autre chose qui peut interférer avec votre nage.

Autres jets de Force. Le MD peut également demander un jet de Force lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Ouvrir par la force une porte coincée ou verrouillée
- Se libérer de liens
- Passer à travers un tunnel qui est trop petit
- S'accrocher à un chariot pour se faire traîner

JETS D'ATTAKUES ET DE DÉGÂTS

Vous ajoutez votre modificateur de Force à votre jet d'attaque et de dégâts lors d'une attaque avec une arme de corps à corps comme une masse, une hache ou un javelot. Les armes de corps à corps sont utilisées pour faire des attaques de mêlée, et certaines d'entre elles peuvent être jetées pour effectuer une attaque à distance.

POIDS & LEVAGE

Votre Force détermine le poids que vous pouvez porter. Les termes suivants définissent ce que vous pouvez soulever ou transporter.

Capacité de charge. Votre capacité de charge est votre valeur de Force multipliée par 7,5. C'est le poids (en kilos) que vous pouvez porter, ce qui est suffisamment élevé pour que la plupart des personnages n'aient généralement pas à s'inquiéter à ce sujet.

Pousser, Tirer, Soulever. Vous pouvez pousser, tirer ou soulever un poids en kilos jusqu'à deux fois votre capacité de charge (ou 15 fois votre valeur de Force). Pousser ou tirer un poids au-delà de votre capacité de charge fait passer votre vitesse à 1,50 m.

Taille et Force. Les créatures de taille Grande peuvent supporter plus de poids, alors que les créatures de taille Très petite peuvent en transporter moins. Pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille Moyenne, doubler la capacité de charge et le poids qu'elle peut pousser, tirer ou soulever. Pour une créature de taille Très Petite, réduire de moitié ces poids.

OPTION : ENCOMBREMENT

Les règles pour soulever ou transporter sont volontairement simples. Mais voici une variante si vous êtes à la recherche de règles plus détaillées pour déterminer comment un personnage est entravé par le poids de son équipement. Lorsque vous utilisez cette variante, ignorer la colonne Force de la table des **armures**.

Si vous portez un poids qui excède plus de 2,5 fois votre valeur de Force, vous êtes **encombré**, ce qui signifie que votre vitesse est diminuée de 3 mètres.

Si vous portez un poids qui excède plus de 5 fois votre valeur de Force, sans dépasser votre capacité de charge maximale, vous êtes **fortement encombré**, ce qui signifie que votre vitesse est diminuée de 6 mètres et vous avez un désavantage aux jets caractéristique, d'attaque et de sauvegarde basés sur la Force, la Dextérité ou la Constitution.

DEXTÉRITÉ

La Dextérité détermine l'agilité, les réflexes et l'équilibre.

JETS DE DEXTÉRITÉ

Un jet de Dextérité peut modéliser toute tentative de se déplacer rapidement ou tranquillement, ou pour éviter de tomber dans un piège. Les compétences Acrobaties, Escamotage et Discrétion reflètent une aptitude à certains types de jets de Dextérité.

Acrobaties. Un jet de Dextérité (Acrobaties) couvre votre tentative pour rester sur vos pieds dans une situation délicate, comme lorsque vous essayez de courir sur de la glace, de tenir en équilibre sur une corde raide, ou de rester debout sur le pont d'un navire chahuté. Le MD peut également demander un jet de Dextérité (Acrobaties) pour voir si vous pouvez effectuer des acrobaties, comme un plongeon, une roulade ou un saut périlleux.

Escamotage. Chaque fois que vous tentez une manipulation ou une fourberie, comme prendre quelque chose à quelqu'un ou dissimuler un objet sur vous-même, faites un jet de Dextérité (Escamotage). Le MD peut également demander un



jet de Dextérité (Escamotage) pour déterminer si vous pouvez dérober une bourse ou glisser quelque chose dans la poche de quelqu'un.

Discretion. Faite un jet de Dextérité (Discretion) lorsque vous essayez de vous cacher des ennemis, de vous glisser entre des gardes, filer sans vous faire remarquer, ou vous échapper sans être vu ou entendu.

SE CACHER

Lorsque vous essayez de vous cacher, faites un jet de Dextérité (Discretion). Tant que vous n'êtes pas découvert ou que vous n'arrêtez pas de vous cacher, le résultat de ce jet est celui qui sera pris en compte pour une opposition avec le jet de Sagesse (Perception) de toute créature qui recherche activement des signes de votre présence.

Vous ne pouvez pas vous cacher d'une créature qui peut vous voir clairement, et vous révélez votre position si vous faites du bruit, comme crier ou renverser un vase. Une créature invisible ne peut pas être vue, elle peut donc toujours essayer de se cacher. Les signes de son passage peuvent toutefois être découverts et elle doit donc rester calme.

En combat, la plupart des créatures sont attentives aux signes de danger autour d'elles, donc si vous sortez de votre cachette pour vous approcher d'une créature, elle va normalement vous voir. Toutefois, dans certaines circonstances, le MD peut vous permettre de rester caché si vous vous approchez d'une créature qui est distraite, vous permettant ainsi de gagner l'avantage lors de votre attaque avant d'être vu.

Perception passive. Lorsque vous êtes caché, il y a une chance que quelqu'un vous remarque même s'il n'est pas à votre recherche. Pour déterminer si une créature vous remarque, le MD compare votre jet de Dextérité (Discretion) avec la valeur de Sagesse (Perception) passive de la créature, qui est égale à $10 + \text{modificateur de Sagesse de la créature}$, plus d'éventuels bonus ou malus. Si la créature a l'avantage, ajoutez 5. Si elle a un désavantage, soustraire 5.

Par exemple, si un personnage de niveau 1 (avec un bonus de maîtrise +2) a une Sagesse de 15 (et un modificateur +2) et maîtrise la compétence Perception, sa Sagesse (Perception) passive est de 14.

Que pouvez-vous voir ? Pour déterminer si vous pouvez voir une créature ou un objet caché, il est important de savoir quelle est la visibilité dans la zone, qui peut être réduite ou nulle (voir [Aventure](#)).

Autres jets de Dextérité. Le MD peut également demander un jet de Dextérité lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Contrôler un chariot lourdement chargé sur une pente raide
- Manœuvrer un chariot dans un virage serré
- Crocheter une serrure
- Désarmer un piège
- Ligoter un prisonnier
- Détailler ses liens
- Jouer d'un instrument
- Fabriquer un petit objet ou un objet avec de petits détails

JETS D'ATTAQUES ET DE DÉGÂTS

Vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre jet d'attaque et de dégâts lors d'une attaque avec une arme à distance, comme une fronde ou un arc. Vous pouvez également ajouter votre modificateur de Dextérité à votre jet d'attaque et de dégâts lors d'une attaque avec une arme de corps à corps qui a la propriété finesse, comme une dague ou une rapière.

CLASSE D'ARMURE

Selon l'armure que vous portez, vous pouvez ajouter tout ou partie de votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure (voir [Armures](#)).

INITIATIVE

Au début de chaque combat, vous jetez l'initiative en faisant un jet de Dextérité. L'initiative détermine l'ordre des tours des créatures en combat (voir [Combat](#)).

CONSTITUTION

La Constitution détermine la santé, l'endurance et la force vitale.

JETS DE CONSTITUTION

Les jets de Constitution sont rares, et aucune compétence n'applique à un jet de Constitution, car l'endurance que cette caractéristique représente est généralement passive et n'implique pas un effort particulier de la part d'un personnage ou monstre. Un jet de Constitution peut toutefois modéliser votre tentative d'aller au-delà de vos limites normales.

Le MD peut demander un jet de Constitution lorsque vous essayez d'accomplir des tâches comme :

- Retenir votre souffle
- Marcher ou travailler pendant des heures sans repos
- Ne pas dormir
- Survivre sans eau ni nourriture
- Boire une chope de bière d'un trait

POINT DE VIE

Votre modificateur de Constitution contribue à vos points de vie. En général, vous ajoutez votre modificateur de Constitution à chaque Dé de vie jeté pour déterminer les points de vie.

Si votre modificateur de Constitution change, vos points de vie maximum changent aussi, comme si vous aviez le nouveau modificateur dès le niveau 1. Par exemple, si vous augmentez votre score de Constitution lorsque vous atteignez le niveau 4 et que votre modificateur de Constitution passe de +1 à +2, vous ajustez vos points de vie maximum comme si le modificateur avait toujours été +2. Vous ajoutez donc 3 points de vie pour vos trois premiers niveaux, puis jetez le dé pour vos points de vie du niveau 4 en utilisant votre nouveau modificateur. Ou bien si vous êtes de niveau 7 et un effet réduit votre score de Constitution avec comme conséquence de réduire votre modificateur de Constitution de 1, votre points de vie maximum sont réduits de 7.

INTELLIGENCE

L'intelligence détermine l'acuité mentale, la précision de la mémoire et la capacité à raisonner.

JETS D'INTELLIGENCE

Un jet d'Intelligence est nécessaire lorsque vous avez besoin de vous appuyer sur la logique, l'éducation, la mémoire, le raisonnement ou la déduction. Les compétences Arcanes, Histoire, Investigation, Nature, et Religion reflètent une aptitude à certains types de jets d'Intelligence.

Arcanes. Un jet d'Intelligence (Arcanes) évalue votre aptitude à vous rappeler des choses à propos de sorts, d'objets magiques, de traditions magiques, de plans d'existence ou des habitants de ces plans.

Histoire. Un jet d'Intelligence (Histoire) évalue votre aptitude à vous rappeler des choses à propos d'événements historiques, de personnages légendaires, d'anciens royaumes, de conflits passés, de guerres récentes et de civilisations perdues.

Investigation. Lorsque vous regardez autour de vous pour trouver des indices et faire des déductions sur la base de ces indices, vous faites un jet d'Intelligence (Investigation). Vous pouvez en déduire l'emplacement d'un objet caché, discerner en fonction de l'apparence d'une blessure le type d'arme utilisé, ou déterminer le point faible dans un tunnel pour causer son effondrement. Se pencher sur d'anciens manuscrits à la recherche d'informations cachées peut aussi demander un jet d'Intelligence (Investigation)

Nature. Un jet d'Intelligence (Nature) évalue votre aptitude à vous rappeler des informations sur un type de terrain, des plantes ou des animaux, la météo et les cycles naturels.

Religion. Un jet d'Intelligence (Religion) évalue votre aptitude à vous rappeler des choses à propos des dieux, des rites et des prières, la hiérarchie religieuse, les symboles sacrés et les pratiques de cultes secrets.

Autres jets d'Intelligence. Le MD peut également demander un jet d'Intelligence lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Communiquer avec une créature sans utiliser de mots
- Estimer la valeur d'un objet précieux
- Se déguiser pour tromper un garde de la ville
- Falsifier un document
- Connaître quelque chose à propos d'un métier ou d'un commerce
- Gagner à un jeu de compétences

CAPACITÉ DE LANCER DE SORTS

Les magiciens utilisent l'Intelligence comme caractéristique pour lancer des sorts, ce qui permet de déterminer le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

SAGESSE

La Sagesse reflète la façon dont vous êtes à l'écoute du monde autour de vous, ainsi que la perspicacité et l'intuition.

JETS DE SAGESSE

Un jet de Sagesse peut refléter l'effort pour lire le langage du corps, comprendre les sentiments de quelqu'un, noter quelque chose dans l'environnement ou soigner une personne blessée. Les compétences Dressage, Intuition, Médecine, Perception et Survie reflètent une aptitude à certains types de jets de Sagesse.

Dressage. Quand il est question de savoir si vous pouvez calmer un animal domestique, faire qu'une monture ne s'effraie pas, ou deviner les intentions d'un animal, le MD peut demander un jet de Sagesse (Dressage). Vous pouvez également faire un jet de Sagesse (Dressage) pour contrôler votre monture lorsque vous tentez une manœuvre risquée.

Intuition. Un jet de Sagesse (Intuition) détermine si vous pouvez déceler les véritables intentions d'une créature, comme lorsque vous tentez de savoir si elle ment ou pour prévoir son prochain mouvement. Cela implique de lire le langage du corps, détecter ses habitudes de langage et les changements dans ses manières.

Médecine. Un jet de Sagesse (Médecine) permet d'essayer de stabiliser un compagnon mourant ou de diagnostiquer une maladie.

Perception. Un jet de Sagesse (Perception) permet de repérer, entendre ou détecter la présence de quelque chose. Il mesure votre conscience de l'environnement et l'acuité de vos sens.

TROUVER UN OBJET CACHÉ

Lorsque votre personnage recherche un objet caché, comme une porte secrète ou un piège, le MD vous demandera généralement de faire un jet de Sagesse (Perception). Ce jet peut être utilisé pour trouver des détails cachés ou d'autres informations et indices que vous pourriez autrement négliger.

Dans la plupart des cas, vous devez décrire où vous cherchez afin que le DM puisse déterminer vos chances de succès. Par exemple, une clé est cachée sous un ensemble de vêtements pliés dans le tiroir du haut d'un bureau. Si vous dites au MD que vous cherchez autour de la salle, en regardant les murs et les meubles pour trouver des indices, vous n'avez aucune chance de trouver la clé, quel que soit le résultat de votre jet de Sagesse (Perception). Vous devez spécifier que vous ouvrez les tiroirs ou que vous cherchez dans le bureau pour avoir une chance de succès.

Par exemple, vous pouvez essayer d'entendre une conversation à travers une porte fermée, espionner par une fenêtre ouverte, ou entendre des monstres se faufiler dans la forêt. Vous pouvez aussi essayer de repérer des choses qui sont cachées ou faciles d'ignorer, que ce soient des orques en embuscade sur une route, des voyous cachés dans l'ombre d'une ruelle ou la lueur d'une chandelle sous une porte secrète fermée.

Survie. Le DM peut vous demander de faire un jet de Sagesse (Survie) pour suivre des traces, chasser du gibier sauvage, guider votre groupe sur un terrain gelé, identifier des traces indiquant qu'un ours-hibou vit à proximité, prévoir le temps ou éviter des sables mouvants et autres catastrophes naturelles.

Autres jets de Sagesse. Le MD peut également demander un jet de Sagesse lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Avoir un pressentiment sur le plan d'action à suivre
- Discerner si une créature apparemment morte ou vivante est un mort-vivant

CAPACITÉ DE LANCER DE SORTS

Les prêtres utilisent la Sagesse comme caractéristique pour lancer des sorts, ce qui permet de déterminer le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'ils lancent

CHARISME

Le Charisme détermine votre capacité à interagir efficacement avec les autres. Il comprend des facteurs comme la confiance et l'éloquence, et peut représenter une personnalité charmante ou dominante.

JETS DE CHARISME

Un jet de Charisme peut être nécessaire lorsque vous essayez d'influencer ou de divertir les autres, lorsque vous essayez de faire impression ou de dire un mensonge de manière convaincante, ou lorsque vous êtes au milieu d'une situation sociale difficile. Les compétences de Tromperie, Intimidation, Représentation et Persuasion reflètent une aptitude à certains types de jets de Charisme.

Tromperie. Un jet de Charisme (Tromperie) détermine si vous pouvez cacher la vérité avec efficacité, soit verbalement, soit par vos actions. La tromperie peut englober beaucoup de chose, depuis l'ambiguïté de ses dires jusqu'au mensonge pur et simple. Des situations typiques sont d'essayer d'embobiner un garde, duper un commerçant, gagner de l'argent au jeu, vous faire passer pour quelqu'un d'autre à l'aide d'un déguisement, apaiser les soupçons de quelqu'un avec une fausse assurance, ou maintenir un visage impassible tout en racontant un mensonge flagrant.

Intimidation. Lorsque vous essayez d'influencer les gens par des menaces ouvertes, des actions hostiles, ou de la violence physique, le MD peut vous demander de faire un jet de Charisme (Intimidation). Cela peut appliquer pour essayer de soutirer des informations à un prisonnier, convaincre des voyous de renoncer à une confrontation, ou utiliser un tesson de bouteille pour convaincre un vizir sarcastique de réexaminer sa décision.

Représentation. Un jet de Charisme (Représentation) détermine la façon dont vous pouvez enchanter un public par la musique, la danse, le théâtre, le conte ou toute autre forme de divertissement.

Persuasion. Lorsque vous essayez d'influencer quelqu'un ou un groupe de personnes avec tact, grâce, ou de bonnes manières, le MD peut vous demander de faire un jet de Charisme (Persuasion). En règle générale, vous utilisez la persuasion lorsque vous agissez de bonne foi, afin de favoriser l'amitié, faire des demandes cordiales, ou utiliser l'étiquette

appropriée. Vous pouvez utiliser la persuasion pour convaincre un chambellan de laisser votre groupe voir le roi, négocier la paix entre deux tribus en guerre, ou motiver une foule de citadins.

Autres jets de Charisme. Le MD peut également demander un jet de Charisme lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Trouver la meilleure personne pour obtenir des informations, des rumeurs, des ragots
- Se fondre dans la foule pour obtenir une idée générale des sujets de conversations

CAPACITÉ DE LANCER DE SORTS

Les bardes, paladins, ensorceleurs et sorciers utilisent le Charisme comme caractéristique pour lancer des sorts, ce qui permet de déterminer le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.



Jets de Sauvegarde

Un jet de sauvegarde (appelé aussi sauvegarde tout court) représente une tentative pour résister à un sort, un piège, un poison, une maladie ou autre menace similaire. Vous ne décidez normalement pas de faire un jet de sauvegarde, vous êtes obligé de le faire parce que votre personnage ou monstre est en danger.

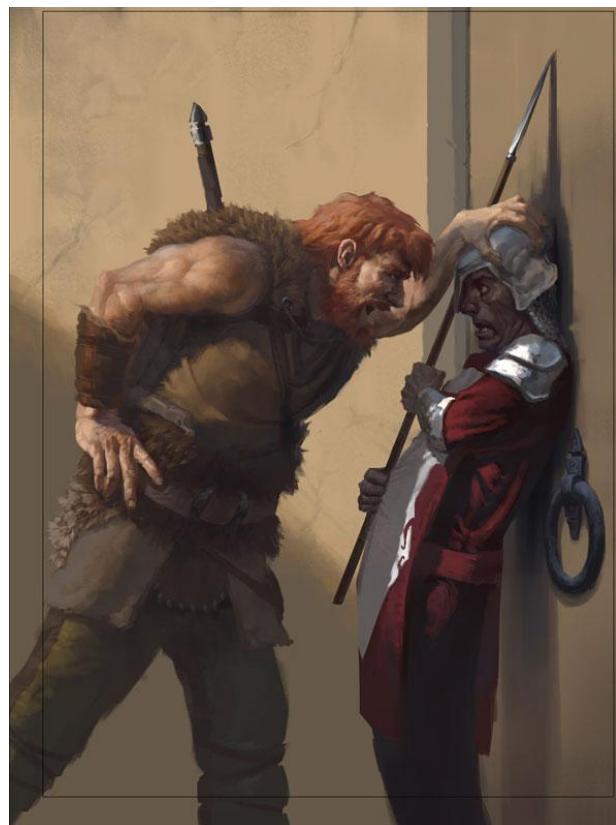
Pour faire un jet de sauvegarde, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de caractéristique adéquat. Par exemple, vous utilisez votre modificateur de Dextérité pour un jet de sauvegarde de Dextérité.

Un jet de sauvegarde peut être modifié par un bonus ou un malus de situation, et peut être affecté par l'avantage et le désavantage, selon ce que détermine le MD.

Chaque classe donne la maîtrise d'au moins deux jets de sauvegarde. Le magicien, par exemple, maîtrise les sauvegardes basées sur l'Intelligence. Comme pour la maîtrise des compétences la maîtrise d'un jet de sauvegarde permet à un personnage d'ajouter son bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde pour une caractéristique donnée. Certains monstres ont également la maîtrise d'un jet de sauvegarde.

Le Degré de Difficulté pour un jet de sauvegarde est déterminé par l'effet qu'il provoque. Par exemple, le DD pour un jet de sauvegarde d'un sort est déterminé par la caractéristique pour lancer des sorts du lanceur et son bonus de maîtrise.

Le résultat d'un jet de sauvegarde, réussi ou non, est également détaillé dans l'effet qui permet la sauvegarde. Habituellement, une sauvegarde réussie signifie que la créature ne souffre d'aucun dommage, ou de dommages réduits.



CHAP. 8 : AVENTURE



Fouiller dans l'ancien Tombeau des horreurs, se faufiler dans les sombres ruelles d'Eaprofonde, se frayer un chemin à coup de lame dans l'épaisse jungle de l'Île de la terreur, voilà de quoi sont faites les aventures de D&D. Le personnage que vous personnifiez va explorer des ruines oubliées et des territoires jamais cartographiés, découvrir de sombres secrets et des complots sinistres, et occire d'horribles monstres. Si tout va bien, votre personnage survivra et obtiendra de riches récompenses avant de repartir pour de nouvelles aventures.

Cette page couvre les bases de la vie d'aventure, des mécaniques du mouvement aux complexités de l'interaction sociale. Les règles du repos se trouvent aussi ici, tout comme un survol des activités que votre personnage pourrait entreprendre entre les aventures.

Que des aventuriers explorent un donjon poussiéreux ou qu'ils soient mêlés aux intrigues complexes d'une cour royale, le jeu suit un rythme naturel, comme cela est expliqué dans l'[introduction](#) :

1. Le MD décrit l'environnement.
2. Les joueurs décrivent ce qu'ils veulent faire.
3. Le MD décrit le résultat de leurs actions.

En général, le MD utilise une carte comme support pour l'aventure, suivant les déplacements des personnages au fur et à mesure qu'ils explorent les couloirs d'un donjon ou des contrées sauvages. Les notes du MD, qui incluent l'essentiel de la carte, décrivent ce que les aventuriers trouveront à mesure qu'ils entrent dans de nouvelles zones. Parfois, le temps écoulé et les actions des aventuriers déterminent ce qui se produit, de sorte que le MD peut vouloir utiliser une chronologie ou un organigramme pour retracer leur progression au lieu d'une carte.

Temps

Dans les situations où suivre le temps écoulé est important, le MD détermine le temps qu'une tâche requiert. Le MD peut utiliser une échelle de temps différente suivant le contexte de la situation qui se présente. Dans l'environnement d'un donjon, les déplacements des aventuriers utilisent une échelle de temps en **minutes**. Il leur faudra environ une minute pour dévaler un long couloir, une autre minute pour examiner la porte au fond du hall à la recherche de pièges, puis dix bonnes minutes pour fouiller la chambre au delà à la recherche de quelque chose d'intéressant ou ayant de la valeur.

Dans une ville ou dans la nature, une échelle de temps en **heures** est souvent plus appropriée. Les aventuriers désireux de voyager jusqu'à la tour perdue au cœur de la forêt parcourront ces 24 kilomètres en quelques quatre heures.

Lors de longs voyages, une échelle en **jours** fonctionne mieux. Suivant la route qui va de la Porte de Baldur à Eaprofonde, les aventuriers passent quatre jours sans événement notable lorsqu'une embuscade de gobelins interrompt leur voyage.

Lors de combats et d'autres situations qui se déroulement rapidement, le jeu repose sur un système de rounds, un court laps de temps de six secondes, décrits dans la section [combat](#).

Déplacements

Nager à travers une rivière torrentielle, se faufiler dans le tunnel d'un donjon, escalader l'abrupte falaise d'une montagne, les mouvements jouent un rôle clé dans les aventures de D&D.

Le MD peut résumer les déplacements des aventuriers sans forcément calculer les distances exactes durant le voyage : « *Vous voyagez dans la forêt et trouvez l'entrée du donjon en soirée, le troisième jour* ». Même dans un donjon, particulièrement dans de gros donjons et dans des réseaux de grottes, le MD peut résumer les déplacements entre les rencontres : « *Après avoir tué le gardien à l'entrée de l'ancienne forteresse naine, vous consultez votre carte qui vous conduit à travers des kilomètres de couloirs résonants jusqu'à un gouffre traversé par un étroit pont arqué en pierre* ».

Parfois, il est important, de savoir combien de temps il vous faudra pour vous rendre d'un endroit à l'autre, peu importe que le temps se compte en jours, en heures ou en minutes. Les règles pour déterminer le temps d'un voyage dépend de deux facteurs : la vitesse et le rythme de déplacement des créatures se déplaçant, et le terrain sur lequel elles se déplacent.

VITESSE

Chaque personnage et chaque monstre a une vitesse spécifique, ce qui représente la distance en mètres que le personnage ou le monstre peut parcourir en marchant lors d'un round. Ce chiffre suppose de brefs déplacements énergiques lors de situations dangereuses.

Les règles qui suivent déterminent la distance qu'un personnage ou un monstre peut franchir en une minute, en une heure ou en une journée.

RYTHME DE DÉPLACEMENT

En voyageant, un groupe d'aventuriers peut se déplacer à un rythme normal, rapide ou lent, comme le montre la table ci-dessous. Cette table détermine la distance que le groupe peut parcourir pour une période de temps donnée et si le rythme de déplacement a un effet quelconque. Un rythme de déplacement rapide aura pour effet de rendre votre personnage moins sensible à son environnement, alors qu'un rythme de déplacement lent lui permet de se faufiler dans un endroit et de le fouiller avec précaution (voir le paragraphe Activités lors du déplacement plus bas).

Marche forcée. La table suppose que les personnages marchent 8 heures durant une journée. Ils peuvent repousser cette limite, mais encourrent le risque d'être épuisés. Pour chaque heure de voyage additionnelle après la huitième, les personnages couvrent la distance notée dans la colonne Heures suivant leur rythme, et chaque personnage doit faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de l'heure. Le DD est de 10 + 1 pour chaque heure après la huitième. En cas d'échec, le personnage souffrira d'un niveau d'épuisement (voir [Épuisement](#)).

Montures et véhicules. Pour de courts laps de temps (allant jusqu'à une heure), de nombreux animaux se déplacent beaucoup plus rapidement que des humanoïdes. Un personnage sur une monture peut galoper pendant une heure, couvrant le double de la distance habituelle à un rythme de déplacement rapide. Si une monture reposée est disponible chaque 13 à 16 kilomètres, les personnages

peuvent couvrir des distances plus grandes à ce rythme, chose qui est toutefois très rare, sauf dans les endroits très peuplés.

Les personnages dans des chariots ou autres véhicules terrestres ont un rythme de déplacement normal. Les personnages dans des embarcations navales sont limités à la vitesse de leur embarcation (voir [Équipement](#)), et ne sont pas pénalisés lors d'un rythme de déplacement rapide, mais n'ont pas non plus de bonus associé à un rythme de déplacement lent. Suivant l'embarcation, sa grandeur et son équipage, les navires peuvent naviguer jusqu'à 24 heures par jour.

Certaines montures spéciales, comme un pégase ou un griffon, ou des véhicules spéciaux comme un tapis volant, vous permettent de voyager plus rapidement encore.

RYTHME DE VOYAGE

Distance parcourue par ...				
Rythme	Minute	Heure	Jour	Effet
Rapide	120 mètres	6,4 km.	48 km.	Malus de -5 à la valeur de Sagesse (Perception) passive
Normal	90 mètres	4,8 km.	38 km.	-
Lent	60 mètres	3,2 km.	28 km.	Peut utiliser la Discréption

TERRAIN DIFFICILE

La vitesse de déplacement donnée dans la table suppose un terrain relativement simple : routes, plaines, ou couloirs de donjons déblayés. Mais les aventuriers sont souvent confrontés à de denses forêts, de profonds marais, des ruines jonchées d'éboulements, des montagnes escarpées et des surfaces couvertes de glace. Ces étendues sont toutes considérées comme du terrain difficile.

Vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse en terrain difficile (se déplacer d'un mètre en terrain difficile coûte 2 mètres de déplacement), ce qui fait que vous couvrez seulement la moitié de la distance normale en une minute, une heure ou un jour.

TYPES DE DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX

Les déplacements à travers de dangereux donjons ou dans des contrées sauvages impliquent souvent plus que de la simple marche. Les aventuriers risquent de devoir escalader, ramper, nager ou sauter pour atteindre l'endroit où ils souhaitent se rendre.



Illustration de Tyler Jacobson

ESCALADER, NAGER ET RAMPER

Lorsque vous escaladez ou nagez, chaque mètre de déplacement en coûte un autre (ou deux autres si le terrain est difficile), sauf si la créature possède une vitesse d'escalade ou de nage. À la discréption du MD, escalader une paroi verticale et glissante ou dépourvue de point d'appui,

nécessitera un jet de Force (Athlétisme) réussi. Au même titre, franchir une distance à travers des eaux agitées peut demander un jet de Force (Athlétisme) réussi.

SAUTER

Votre Force détermine la distance que vous pouvez sauter.

Saut en longueur. Lorsque vous faites un saut en longueur, vous couvrez un nombre de mètres égal à votre valeur de Force divisée par 3 si vous prenez un élan d'au moins 3 mètres. Lorsque vous faites un saut en longueur sans élan, vous pouvez seulement franchir la moitié de cette distance. Dans les deux cas, chaque mètre franchi lors du saut coûte un mètre de déplacement.

Cette règle considère que la hauteur de votre saut n'importe pas, comme lors d'un saut au dessus d'un ruisseau ou d'une crevasse. À la discréption du MD, vous pouvez devoir réussir un jet de Force (Athlétisme) DD 10 pour sauter au dessus d'un petit obstacle (pas plus haut que le quart de votre distance de saut), comme une haie ou un petit mur. Dans le cas contraire, vous le touchez.

Lorsque vous atterrissez sur un terrain difficile, vous devez réussir un jet de Dextérité (Acrobates) DD 10 pour retomber sur vos pieds. Dans le cas contraire, vous tombez à terre.

Saut en hauteur. Lorsque vous faites un saut en hauteur, vous faites un bond d'un nombre de mètre égal à votre modificateur de Force divisé par 3 + 1 si vous prenez un élan d'au moins 3 mètres (**au minimum de 0 mètre**). Lorsque vous faites un saut sans élan, vous pouvez atteindre seulement la moitié de cette distance. Dans les deux cas, chaque mètre franchi lors du saut coûte un mètre de déplacement. Dans des circonstances particulières, votre MD peut vous demander un jet de Force (Athlétisme) pour sauter plus haut que votre capacité normale.

Vous pouvez étendre vos bras de la moitié de votre taille au dessus de vous durant le saut. Cela vous permettra d'atteindre un point au dessus de vous situé à la hauteur du saut plus une fois et demi votre taille.

ACTIVITÉS LORS D'UN DÉPLACEMENT

Lorsque des aventuriers se déplacent à travers un donjon ou dans des contrées sauvages, ils doivent rester à l'affût du danger, et certains devront réaliser d'autres tâches afin d'aider le groupe dans son voyage.

ORDRE DE MARCHE

Il est recommandé aux aventuriers d'établir un ordre de marche. Un ordre de marche aide à déterminer quels personnages sont affectés par des pièges, lesquels peuvent détecter un ennemi caché et lesquels sont les plus proches de l'ennemi lorsque le combat éclate.

Un personnage occupera la première position dans l'ordre de marche, un ou plusieurs autres seront au milieu, et un autre occupera la dernière position, à l'arrière. Plusieurs personnages à l'avant ou à l'arrière ont besoin d'assez d'espace pour pouvoir se déplacer côté à côté. Quand l'espace devient trop petit, l'ordre de marche doit changer, ce qui se fait habituellement en déplaçant des personnages vers la position du milieu.

Moins de trois positions. Si un groupe d'aventuriers organise son ordre de marche avec seulement deux positions de marche, il n'y a alors que la première et la dernière position. S'il n'y a qu'une seule position, on considère que c'est la première.

DISCRÉTION

En se déplaçant à un rythme lent, les personnages peuvent se déplacer discrètement. Aussi longtemps qu'ils ne sont pas à découvert, ils peuvent essayer de prendre par surprise ou de

se faufile derrière d'autres créatures qu'ils rencontrent (voir les règles pour **se cacher**).

REMARQUER DES MENACES

Utilisez la valeur de Sagesse (Perception) passive des personnages pour déterminer si quelqu'un dans le groupe remarque une menace cachée. Le MD peut décider qu'une menace peut être remarquée seulement par les personnages d'une position particulière de l'ordre de marche. Par exemple, lorsque les personnages explorent un dédale de tunnels, le MD peut décider que seuls ceux dont les personnages sont à l'arrière ont la possibilité d'entendre ou de voir une créature qui suit discrètement le groupe, et que les personnages à l'avant ou au milieu ne le peuvent pas.

En se déplaçant à un rythme rapide, les personnages ont un malus de -5 à leur valeur de Sagesse (Perception) passive pour remarquer des menaces cachées.

Rencontres avec des créatures. Si le MD détermine que les aventuriers rencontrent d'autres créatures pendant qu'ils se déplacent, il incombe à chacun des deux groupes de décider ce qui se produira ensuite. Chacun des deux groupes peut décider d'attaquer, d'engager la conversation, de fuir ou de simplement attendre de voir ce que l'autre groupe fera.

Prendre des ennemis par surprise. Si les aventuriers rencontrent une créature ou un groupe hostile, le MD détermine si les aventuriers ou leurs ennemis sont pris par surprise lorsque le combat éclate (voir **Combat** pour gérer la surprise).

AUTRES ACTIVITÉS

Les personnages qui se concentrent sur d'autres tâches lorsque le groupe voyage ne sont pas à l'affût des dangers. Ces personnages ne contribuent donc pas à la valeur de Sagesse (Perception) passive du groupe pour détecter des menaces. Par contre, un personnage qui ne surveille pas les dangers potentiels peut accomplir une des activités suivantes avec la permission du MD.

Naviguer. Le personnage peut essayer d'éviter au groupe de se perdre, en faisant un test de Sagesse (Survie) lorsque le MD le demande.

Dessiner une carte. Le personnage peut dessiner une carte qui retrace la progression du groupe et qui aide les personnages à revenir sur le bon chemin s'ils venaient à se perdre. Aucun jet de caractéristique n'est alors nécessaire.

Suivre des traces. Un personnage peut suivre les traces d'une autre créature, en réalisant un jet de Sagesse (Survie) lorsque le MD le demande.

Chercher de la nourriture. Le personnage peut rester à l'affût de sources de nourriture et d'eau en réalisant un test de Sagesse (Survie) lorsque le MD le demande.

SÉPARER LE GROUPE

Parfois, il est nécessaire de séparer un groupe d'aventuriers, spécialement si vous voulez qu'un ou plusieurs personnages partent en éclaireurs. Vous pouvez créer plusieurs groupes, chacun se déplaçant à une vitesse différente. Chaque groupe a ses propres positions : avant, milieu et arrière.

L'inconvénient est que le groupe d'aventuriers se retrouve séparé en plusieurs petits groupes en cas d'attaque. L'avantage est qu'un petit groupe de personnages discrets qui se déplace lentement pourra plus facilement se faufile derrière des ennemis que des personnages moins discrets qui risqueraient de donner l'alerte. Un duo de roublards se déplaçant à un rythme lent est beaucoup plus difficile à déceler s'il laisse leur compagnon nain guerrier à l'arrière.

Environnement

De par sa nature, une aventure implique de fouiller dans des endroits sombres, dangereux et plein de mystères qui ne demandent qu'à être explorés. Les règles qui suivent couvrent les principales façons qu'ont les aventuriers pour interagir avec l'environnement.

CHUTER

Tomber d'une grande hauteur est un des périls les plus communs auquel les aventuriers vont faire face. À la fin d'une chute, une créature subit 1d6 points de dommages contondants pour chaque 3 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 20d6. La créature termine à terre, à moins qu'elle ne réussisse à éviter les dommages associés à la chute.

SUFFOQUER

Une créature peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (minimum 30 secondes).

Lorsqu'une créature ne peut plus respirer ou s'étouffe, elle peut survivre pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (minimum 1 round). Au début de son prochain tour, elle tombe à 0 point de vie et est mourante, et elle ne peut regagner des points de vie ni être stabilisée jusqu'à ce qu'elle puisse respirer de nouveau.

Par exemple, une créature avec un score de Constitution de 14 peut retenir sa respiration pendant trois minutes. Si elle commence à suffoquer, elle a deux rounds pour trouver de l'air avant de tomber à 0 point de vie.

VISION & LUMIÈRE

Les tâches les plus fondamentales d'une aventure (détecter un danger, trouver des objets cachés, frapper un ennemi durant un combat et lancer un sort, pour ne nommer que ceux-ci) dépendent de la capacité de l'aventurier à voir. Les ténèbres et autres effets qui entravent la vision peuvent s'avérer très gênants.

Une zone donnée peut avoir une visibilité réduite ou nulle. Dans un endroit avec une **visibilité réduite** (une lumière faible, un brouillard irrégulier ou un feuillage clairsemé) les créatures ont un désavantage aux jets de Sagesse (Perception) qui dépendent de la vision.

Un endroit avec une **visibilité nulle** (des ténèbres, un épais brouillard ou un feuillage dense) bloque entièrement le champ de vision. Une créature souffre en fait de la **condition aveuglée** lorsqu'elle essaye de voir quelque chose dans cette zone.

La présence ou l'absence de lumière dans un environnement donné crée trois catégories d'illumination : lumière vive, lumière faible et ténèbres.

Une **lumière vive** permet à la plupart des créatures de voir normalement. Même un jour gris produit une lumière vive, comme le feraient des torches, des lanternes, des feux et d'autres sources d'illumination avec un rayon spécifique.

Une **lumière faible**, aussi appelée pénombre, génère une zone à visibilité réduite. Une lumière faible est généralement l'extension d'une source de lumière vive, comme une torche ou des ténèbres environnantes. La lumière du crépuscule ou de l'aube est aussi considérée comme une lumière faible. Une pleine lune particulièrement brillante peut éclairer la nuit d'une lumière faible.

Les **ténèbres** créent une zone de visibilité nulle. Les personnages sont confrontés aux ténèbres de nuit (même la plupart des nuits avec la lune), aux confins d'un donjon sans

éclairage, dans une crypte souterraine ou dans une zone de ténèbres magiques.

VISION AVEUGLE

Une créature avec vision aveugle peut percevoir ce qui l'entoure sans dépendre de sa vue, et ce dans un rayon spécifique. Les créatures sans yeux, comme les vases, et les créatures munies d'écholocalisation ou de sens accusés, comme les chauves-souris et les vrais dragons, possèdent ce sens.

VISION DANS LE NOIR

[darkvision]

Bon nombre de créatures dans les mondes de D&D, spécialement celles qui vivent sous terre, sont dotées de vision dans le noir. Une créature dotée de vision dans le noir peut voir dans les ténèbres comme s'il s'agissait de lumière faible, ce qui fait que ces zones sont pour elle de visibilité réduite. Une créature ne peut cependant pas discerner les couleurs dans les ténèbres, seulement des nuances de gris.

VISION VÉRIDIQUE

Une créature dotée de vision vérifique peut, dans un rayon de portée spécifique, voir normalement dans les ténèbres magiques, voir les créatures et les objets invisibles, détecter automatiquement les illusions visuelles et réussir les jets de sauvegarde contre celles-ci, ainsi que percevoir la forme originale d'un métamorphe ou d'une créature transformée grâce à la magie. La créature peut même voir dans le plan Éthéré.

NOURRITURE & EAU

Les personnages qui ne mangent ou ne boivent pas souffrent d'**épuisement**. L'épuisement causé par le manque de nourriture ou d'eau ne peut être éliminé tant que le personnage ne mange et ne boit pas la quantité totale nécessaire.

NOURRITURE

Un personnage a besoin de 500 grammes de nourriture par jour et peut faire durer sa réserve de nourriture plus longtemps en ne mangeant que des demi-rations. Manger une 250 g. de nourriture par jour compte comme un demi-jour sans nourriture.

Un personnage peut survivre sans nourriture pendant un nombre de jour égal à $3 + \text{son modificateur de Constitution}$ (minimum 1). À la fin de chaque jour au-delà de cette limite, un personnage souffre automatiquement d'un niveau d'épuisement. Un jour passé en ayant mangé normalement remet le compteur de jours sans nourriture à zéro.

EAU

Un personnage a besoin de près de 4 litres d'eau par jour ou de près de 8 litres par jour s'il fait chaud. Un personnage qui boit seulement la moitié de cette quantité d'eau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou encaisser un niveau d'épuisement à la fin du jour. Un personnage qui boit encore moins d'eau encaisse automatiquement un niveau d'épuisement à la fin du jour.

Si un personnage a déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement, le personnage encaisse deux niveaux dans les deux cas.

INTERACTIONS AVEC DES OBJETS

Les interactions d'un personnage avec les objets dans un environnement sont souvent simples à résoudre dans le jeu. Le joueur dit au MD que son personnage fait quelque chose, comme actionner un levier, et le MD décrit ce qui se produit... si quelque chose se produit.

Par exemple, un personnage peut décider de tirer un levier qui peut, à son tour, lever une herse, inonder une pièce d'eau ou ouvrir une porte secrète dans un mur tout près. Si le levier est bloqué, le personnage peut décider de le forcer. Dans ce cas, le MD peut demander un jet de Force pour voir si le personnage réussit à débloquer le levier. Le MD fixe le DD pour chacun de ces jets, en fonction de la difficulté de la tâche.

Les personnages peuvent aussi endommager des objets avec leurs armes et leurs sorts. Les objets sont immunisés au poison et aux dommages psychiques, mais sont affectés par les attaques physiques et magiques, tout comme les créatures. Le MD détermine la classe d'armure d'un objet et ses points de vie, et peut aussi décider que certains objets ont une résistance ou une immunité à certains types d'attaques (il est difficile de couper une corde avec un bâton, par exemple). Les objets ratent toujours leurs jets de sauvegarde de Force et de Dextérité et sont immunisés aux effets qui requièrent d'autres jets de sauvegarde. Lorsqu'un objet atteint 0 point de vie, il se brise.

Un personnage peut aussi tenter un jet de Force afin de briser un objet. Le MD fixe le DD pour chacun de ces jets.



Interactions Sociales

Explorer des donjons, outrepasser des obstacles et pourfendre des monstres sont des aspects clés des aventures de D&D. Tout aussi importantes, toutefois, sont les interactions sociales que les aventuriers ont avec les autres habitants du monde.

Les interactions peuvent prendre plusieurs formes. Il se peut que vous deviez convaincre un voleur peu scrupuleux de confesser des actions malhonnêtes ou alors que vous deviez complimenter un dragon pour qu'il épargne votre vie. Le MD assume les rôles de chacun des personnages qui participent aux interactions et qui ne sont pas ceux des joueurs à la table. N'importe lequel de ces personnages est appelé un **personnage non-joueur (PNJ)**.

En termes généraux, l'attitude des PNJ face à vous est décrite comme amicale, indifférente ou hostile. Les PNJ amicaux sont prédisposés à vous aider, alors que ceux qui sont hostiles sont plus susceptibles de vous barrer la route. Il est bien-sûr plus facile d'obtenir ce que vous désirez d'un PNJ amical.

Les interactions sociales comportent deux principaux aspects : le jeu de rôle et les jets de caractéristique.

JEU DE RÔLE

Le jeu de rôle [roleplay] est, littéralement, l'action de jouer un rôle. Dans ce cas, c'est vous, en tant que joueur, qui déterminez comment votre personnage pense, agit et parle. Le jeu de rôle est partie intégrante de tous les aspects du jeu, et il est mis en avant lors des interactions sociales. L'excentricité, les manières et la personnalité de votre personnage influencent le dénouement de vos interactions.

Il y a deux styles que vous pouvez utiliser lorsque vous faites du jeu de rôle : l'approche descriptive et l'approche active. La plupart des joueurs utilisent une combinaison de ces deux styles. Utilisez celui qui fonctionne le mieux pour vous.

APPROCHE DESCRIPTIVE

Avec cette approche, vous décrivez les mots et les actions de votre personnage à votre MD et aux autres joueurs. En vous servant d'une image mentale de votre personnage, vous racontez à tous ce que votre personnage fait et comment il le fait.

Par exemple, Chris joue Tordek le nain. Tordek est peu patient et blâme les elfes de Bois-Manteau pour la malchance de sa famille. Dans une taverne, un insupportable ménestrel elfe s'assoit à la table de Tordek et tente d'engager la conversation avec le nain.

Chris dit « *Tordek crache au sol, marmonne une insulte au barde et se traîne jusqu'au bar. Il s'assoit sur un tabouret et fixe le ménestrel avant de commander un autre verre.* ».

Dans cet exemple, Chris a transmit les humeurs de Tordek et a donné au MD une idée claire de l'attitude et des actions de son personnage.

Lorsque vous utilisez le jeu de rôle descriptif, gardez en tête les choses suivantes :

- Décrivez l'attitude et les émotions de votre personnage.
- Concentrez-vous sur les intentions de votre personnage et sur comment les autres risquent de les percevoir.
- Fournissez autant de détails que vous voulez.

Ne vous inquiétez pas concernant le fait de décrire les choses exactement comme elles sont. Concentrez-vous simplement sur ce que votre personnage fait et décrivez ce que vous voyez dans votre tête.

APPROCHE ACTIVE

Si l'approche descriptive dit à votre MD et aux autres joueurs ce que votre personnage pense et fait, l'approche active le leur montre.

Lorsque vous utilisez le jeu de rôle actif, vous parlez avec la voix de votre personnage, comme le ferait un acteur dans un rôle. Vous pouvez même mimer les mouvements et les mimiques de votre personnage. Cette approche est plus immersive que l'approche descriptive, toutefois vous devez toujours décrire ce qui ne peut être mimé.

Si l'on revient à l'exemple de Chris qui jouait le rôle de Tordek plus haut haut, voici comment la scène peut se jouer si Chris choisit l'approche active de jeu de rôle.

En parlant en tant que Tordek, Chris dit dans une voix grossière et profonde « *Je me demandais justement pourquoi ça sentait aussi mauvais ici. Si j'avais voulu entendre quoi que ce soit venant de toi, je t'aurais tordu le bras pour écouter tes cris.* ». Avec sa voix normale, Chris ajoute « *Je me lève et je fixe l'elfe, puis je me dirige vers le bar.* ».

RÉSULTATS DU JEU DE RÔLE

Le MD utilise les actions de votre personnage et ses comportements pour déterminer comment réagissent les PNJ. Un PNJ lâche pliera devant des menaces de violence. Un nain tête refusera de laisser quiconque se moquer de lui. Un dragon vaniteux succombera aux flatteries.

Lorsque vous interagissez avec un PNJ, soyez très attentif à comment le MD dépeint l'humeur, les dialogues et la personnalité du PNJ. Si vous êtes capable de déterminer les traits de personnalité, les idéaux, les défauts et les liens d'un PNJ, vous pouvez vous en servir afin d'influencer son attitude.

Les interactions dans D&D sont très semblables aux interactions dans la vraie vie. Si vous pouvez offrir à des PNJ ce qu'ils veulent, si vous les menacez avec quelque chose qu'ils craignent ou que vous profitez de leur sympathie ou des buts qu'ils poursuivent, vous pouvez utiliser les mots pour obtenir presque tout ce que vous voulez. D'un autre côté, si vous insultez un fier guerrier ou parlez en mal des alliés d'un noble, vos efforts pour les convaincre ou les tromper tourneront à court.

JETS DE CARACTÉRISTIQUES

En plus du jeu de rôle, les jets de caractéristiques sont la clé pour déterminer le dénouement d'une interaction.

Vos efforts en jeu de rôle peuvent modifier l'attitude d'un PNJ, mais il reste toujours une part de chance en ce qui concerne la résolution d'une situation. Par exemple, votre MD peut demander un jet de Charisme à tout moment durant une interaction s'il veut que le dé joue un rôle dans la détermination des réactions des PNJ. D'autres jets peuvent s'avérer appropriés dans certaines situations, à la discrétion de votre MD.

Soyez attentifs aux compétences que vous maîtrisez lorsque vous pensez à comment vous voulez interagir avec un PNJ et ayez toutes les cartes en main en utilisant une approche qui se base sur une utilisation optimale de vos bonus et de vos compétences. Si le groupe a besoin de flouer un garde pour qu'il les laisse entrer dans un château, le roublard qui maîtrise la Tromperie est le plus à même pour mener la discussion. Lorsque vous négociez la libération d'un otage, le clerc qui maîtrise la Persuasion devrait être celui qui parle le plus.

Repos

Aussi héroïques qu'ils puissent être, les aventuriers ne peuvent passer les 24 heures d'une journée dans le feu de l'action de l'exploration, des interactions ou des combats. Ils doivent se reposer, c'est à dire prendre du temps pour dormir et manger, panser leurs plaies, se reposer l'esprit pour la magie, et reprendre du tonus pour les prochaines aventures.

Toutes créatures peuvent bénéficier de repos courts au beau milieu d'un jour d'aventure et d'un repos long en fin de journée.

REPOS COURT

Un repos court est une période de temps mort qui dure au moins 1 heure, et durant laquelle un personnage ne fait rien de plus demandant que manger, boire, lire ou panser ses plaies.

Un personnage peut utiliser un ou plusieurs dés de vie à la fin d'un repos court, à concurrence du nombre de dés de vie maximum d'un personnage, ce qui équivaut au niveau du personnage. Pour chaque dé de vie dépensé de cette façon, le joueur jette le dé et ajoute le modificateur de Constitution du personnage. Un personnage regagne un nombre de points de vie égal au total (vous regagnez au minimum 0 point de vie). Le joueur peut décider de dépenser un dé de vie additionnel après chaque dé lancé. Un personnage regagne les dés de vie ainsi dépensés après un repos long, comme expliqué ci-dessous.

REPOS LONG

Un long repos est une longue période de temps mort qui dure au moins 8 heures, et durant laquelle un personnage dort ou exécute des activités triviales comme lire, parler, manger ou monter la garde pendant moins de deux heures. Si le repos est interrompu par une période d'activité fatigante (au moins une heure de marche, de combat, d'incantation ou d'activités similaires), le personnage doit recommencer le repos long depuis le début pour en bénéficier.

À la fin d'un repos long, un personnage regagne tous les points de vie qu'il a perdus. Le personnage regagne aussi les dés de vie qu'il a dépensés, jusqu'à concurrence d'un nombre de dés égal à la moitié des dés de vie maximums d'un personnage (minimum 1 dé). Par exemple, si un personnage a huit dés de vie, il peut en regagner quatre lorsqu'il termine son repos long.

Un personnage ne peut bénéficier de plus d'un long repos par période de 24 heures et doit avoir au moins un point de vie au début du repos pour en gagner ses bienfaits.

Entre les Aventures

Entre les explorations dans les donjons et les batailles contre d'anciens fléaux, les aventuriers ont besoin de temps pour se reposer, récupérer et se préparer pour leurs prochaines aventures. Beaucoup d'aventuriers utilisent aussi ce temps pour entreprendre d'autres tâches, comme construire une armure, conduire des recherches ou dépenser leur or chèrement acquis.

Dans certains cas, le passage du temps est quelque chose qui se produit d'un coup par une simple description. En débutant une nouvelle aventure, le MD peut simplement décrire qu'un certain laps de temps s'est écoulé et vous permettre de décrire en termes généraux ce que votre personnage a fait durant ce temps. D'autres fois, le MD peut vouloir garder le décompte exact du temps qui s'est écoulé pour déterminer si des événements ne vous touchant directement se sont produits.

COÛT DE LA VIE

Entre les aventures, vous choisissez une qualité de vie particulière et payez les coûts associés à votre train de vie, tel que décrit dans la section **équipement**.

Vivre un style de vie particulier n'a pas un gros impact sur votre personnage, mais votre style de vie peut affecter la façon dont les individus et le groupe vous perçoivent. Par exemple, lorsque vous vivez la vie d'un aristocrate, il peut s'avérer plus facile d'influencer les nobles d'une ville que si vous vivez dans la pauvreté.

TEMPS MORT

Entre les aventures, le MD peut vous demander ce que votre personnage fait durant tout ce temps. Les périodes de temps mort peuvent varier dans leur durée, mais chaque activité de temps mort nécessite un certain nombre de jours pour en gagner les avantages, et au moins 8 heures par jour doivent être consacrées à une activité de temps mort pour compter. Les jours ne doivent pas obligatoirement être consécutifs. Si vous avez plus que le minimum de jours à consacrer, vous pouvez continuer à faire la même chose pour une période de temps plus longue, ou basculer vers une autre activité de temps mort.

Des activités de temps mort autres que celles présentées ci-dessous sont possibles. Si vous voulez que votre personnage utilise son temps mort pour entreprendre une activité qui n'est pas présentée ici, discutez-en avec votre MD.

ARTISANAT

Vous pouvez construire des objets non-magiques, ce qui inclut l'équipement d'aventurier et les œuvres d'art. Vous devez maîtriser les outils liés la construction de l'objet que vous tentez de construire (généralement des outils d'artisan). Vous pouvez aussi devoir avoir accès à des lieux ou des matériaux spéciaux et nécessaires à leur création. Par exemple, quelqu'un qui maîtrise les outils de forgeron aura besoin d'une forge pour construire une épée ou une armure.

Pour chaque jour de temps mort que vous consaciez à l'artisanat, vous pouvez construire un ou plusieurs objets correspondants à leur valeur marchande totale tout en n'excédant pas 5 po, et il vous faut utiliser de la matière première équivalent à la moitié de la valeur marchande. Si quelque chose que vous voulez construire a une valeur marchande supérieure à 5 po, vous progresserez chaque jour par tranche de 5 po, jusqu'à ce que vous atteignez la valeur marchande de l'objet en question. Par exemple, un harnois (valeur marchande 1500 po) prendra 300 jours à construire par vous-même.

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts en vue de construire un objet, à condition que tous les personnages maîtrisent les outils requis et qu'ils travaillent ensemble et au même endroit. Chaque personnage fournit un effort égal à 5 po par jour qu'il passe à aider à la construction de l'objet. Par exemple, trois personnages qui maîtrisent les outils requis et qui ont accès aux installations nécessaires peuvent construire une armure à plaques en 100 jours, pour un coût total de 750 po.

Lorsque vous faites de l'artisanat, vous pouvez maintenir un train de vie modeste, sans avoir à payer 1 po par jour, ou un train de vie confortable à la moitié du coût normal (voir [train de vie](#)).

PRATIQUER UNE PROFESSION

Vous pouvez travailler entre les aventures, ce qui vous permet de maintenir un style de vie modeste sans avoir à payer 1 po par jour (voir [train de vie](#)). Ces avantages continuent aussi longtemps que vous continuez à pratiquer votre profession.

Si vous êtes membre d'une organisation qui peut vous fournir du travail rémunéré, comme un temple ou une guilde de voleurs, vous gagnez assez pour entretenir un style de vie confortable.

Si vous maîtrisez la compétence Performance et que vous mettez cette compétence à l'usage durant votre temps mort, vous gagnez assez pour entretenir un train de vie confortable.

RÉCUPÉRER

Vous pouvez utiliser le temps mort entre les aventures pour vous remettre d'une blessure, des effets d'une maladie ou d'une poison.

Après trois jours de temps mort consacrés à récupérer, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas de réussite, vous pouvez choisir un des résultats suivants :

- Mettre fin à un effet qui vous empêche de regagner des points de vie.
- Lors des prochaines 24 heures, gagner l'avantage aux jets de sauvegarde contre les maladies ou les poisons qui vous affectent.

FAIRE DES RECHERCHES

Le temps entre les aventures est une excellente occasion de mener à bien des recherches, qui vous éclaireront sur des mystères qui se sont développés au cours de la campagne. Ces recherches peuvent inclure de se plonger dans les vieux grimoires poussiéreux d'une bibliothèque ou de payer des verres à des locaux pour être au courant des rumeurs et les potins.

Lorsque vous commencez vos recherches, le MD détermine si une information est disponible ou non, combien de jours de temps mort sont nécessaires pour la trouver, et s'il y a une quelconque restriction à vos recherches (comme devoir trouver un individu, un livre ou un endroit en particulier). Le MD peut aussi vous demander de faire un ou plusieurs jets de caractéristiques, comme un jet d'Intelligence (Investigation), pour trouver des indices qui vous mèneront vers l'information que vous recherchez, ou un jet de Charisme (Persuasion) pour vous assurer de l'aide de quelqu'un. Une fois que ces conditions sont réunies, vous apprenez l'information si elle est disponible.

Pour chaque jour de recherche, vous devez dépenser 1 po pour couvrir vos dépenses. Ce coût est en plus du coût normal associé à votre style de vie.

S'ENTRAÎNER

Vous pouvez passer du temps entre les aventures pour apprendre de nouvelles langues ou vous former à des outils. Votre MD peut vous permettre d'autres options de formation.

D'abord, vous devez trouver un instructeur qui vous formera. Le MD détermine combien de temps il faudra et si un ou plusieurs jets de caractéristiques sont nécessaires.

L'entraînement dure 250 jours et coûte 1 po par jour. Après avoir dépensé le temps et l'argent requis, vous apprenez une nouvelle langue ou la maîtrise d'un nouvel outil.

Traduit par Maitre Menator

CHAP. 9 : COMBAT



Le fracas d'une épée frappant contre un bouclier. Le crissement déchirant de monstrueuses griffes lacérant une armure. L'éclair lumineux d'un sort de boule de feu qui jaillit d'un magicien. L'odeur métallique du sang dans l'air, couvrant la puanteur ignoble des monstres vicieux. Rugissements de fureur, cris de triomphe, hurlements de douleur. Le combat dans D&D peut être chaotique, mortel et passionnant.

Ce chapitre fournit les règles dont vous avez besoin pour que vos personnages et les monstres puissent engager le combat, qu'il s'agisse d'une brève escarmouche ou d'un conflit de plus grande envergure dans un donjon ou sur un champ de bataille. Tout au long de ce chapitre, les règles s'adressent à vous, joueur et maître du donjon. Ce dernier contrôle tous les monstres et les personnages non joueurs impliqués dans le combat, et chaque joueur contrôle un aventurier. "Vous" peut également signifier le personnage ou le monstre que vous contrôlez.

L'Ordre de Combat

Un combat typique est un choc entre deux parties, une frénésie de coups d'armes, de feintes, de parades, de jeux de jambes et de jets de sorts. Le jeu organise le chaos des combats en un cycle de rounds et de tours. Un **round** représente environ six secondes dans le monde du jeu. Pendant un round, chaque participant à la bataille prend un **tour**. L'ordre des tours est déterminé au début de la rencontre, quand chacun lance l'initiative. Une fois que chacun a joué son tour, le combat continue avec le prochain round si aucun côté n'a battu l'autre.

SURPRISE

Une bande d'aventuriers se glisse furtivement dans un camp de bandits, descendant des arbres pour les attaquer. Un cube gélatineux se glisse dans un passage de donjon sans se faire remarquer par les aventuriers, jusqu'à ce qu'il engloutisse l'un d'entre eux. Dans ces situations, un des côtés gagne l'effet de surprise sur l'autre.

Le MD détermine qui pourrait être surpris. Si aucun des côtés n'essaie d'être discret, ils se remarquent automatiquement. Sinon, Le MD compare les jets de Dextérité (Discréption) de tout ceux qui se cachent avec les jets de Sagesse passive (Perception) de chacune des créatures du côté opposé. Chaque personnage ou monstre qui n'aperçoit pas la menace sera surpris au début du combat. Si vous êtes surpris vous ne pouvez pas bouger ou faire une action pendant votre premier tour de combat et vous ne pourrez pas réagir avant que le tour ne se finisse. Un membre d'un groupe peut être surpris même si les autres ne le sont pas.

LE COMBAT, PAS À PAS

- Déterminez la surprise.** Le MD détermine quels sont parmi les participants au combat ceux qui sont surpris.
- Établissez les positions.** Le MD décide où sont les personnages et les monstres. Selon l'ordre de marche des aventuriers ou leur position dans la pièce ou autre lieu, le MD indique où se situent les adversaires - à quelle distance et dans quelle direction.
- Jetez l'initiative.** Tous les participants au combat effectuent un jet d'initiative qui détermine l'ordre des tours des combattants.
- Jouez les tours.** Chaque participant au combat joue son tour dans l'ordre établi de l'initiative.
- Commencez le prochain round.** Quand tous les participants au combat ont joué leur tour, le round prend fin. Recommencez l'étape 4 jusqu'à ce que le combat se termine.

INITIATIVE

L'initiative détermine l'ordre des tours pendant le combat. Quand le combat commence, chaque participant fait un jet de Dextérité pour déterminer sa place dans l'ordre d'initiative.

Le MD fait un jet pour chaque groupe de créatures identiques, ce qui fait que chacune d'elles agira en même temps. Le MD liste les combattants dans l'ordre décroissant des jets de Dextérité. C'est l'ordre dans lequel ils devront agir à chaque round. L'ordre d'initiative reste le même de round en round.

S'il y a égalité, c'est le MD qui décide qui parmi les monstres et les PNJ agiront en premier, et les joueurs décideront entre eux de l'ordre des personnages. Le MD choisira l'ordre en cas d'égalité entre un monstre et un personnage joueur. Il est aussi possible que le MD décide que le monstre et le joueur jettent un d20 pour déterminer qui commencera, le jet le plus haut ayant la priorité.

VOTRE TOUR

Lors de votre tour, vous pouvez vous **déplacer** d'une distance égale ou inférieure à votre vitesse de déplacement et **faire une action**. Vous choisissez si vous voulez faire l'action ou bouger en premier. Votre vitesse (ou vitesse de déplacement) est marquée sur votre feuille de personnage.

Les actions les plus communes que vous pouvez faire sont décrites dans la section « Actions en combat » plus loin dans ce chapitre. Certaines capacités de classes ou autres proposent plus d'options pour votre action.

La section « Mouvement et position » plus loin dans ce chapitre présente les règles pour les déplacements.

Vous pouvez aussi décider de ne rien faire durant votre tour, que ce soit de ne pas bouger ou de ne pas faire une action. Si vous ne savez quoi faire, essayer de prendre l'action d'Esquiver ou de Se tenir prêt, tel que décrit dans « Actions en combat ».

ACTIONS BONUS

Certaines capacités de classes, sorts ou autres vous permettent d'obtenir à votre tour une action additionnelle appelée action bonus. La capacité Action fourbe, par exemple, permet au roublard de prendre une action bonus. Vous pouvez utiliser une action bonus seulement quand une capacité spéciale, un sort ou un autre mécanisme du jeu dit que vous pouvez faire quelque chose en tant qu'action bonus. Autrement, vous n'avez pas d'action bonus.

Vous ne pouvez prendre qu'une action bonus par tour, donc vous devez choisir laquelle utiliser quand vous en avez plus d'une possible.

Vous choisissez quand effectuer votre action durant votre tour sauf si le moment de l'action bonus est spécifié. Tout ce qui vous empêche d'effectuer une action vous empêche également de faire une action bonus.

AUTRE ACTIVITÉS PENDANT VOTRE TOUR

Votre tour peut inclure des activités variées qui ne nécessitent ni action ni mouvement.

Vous pouvez communiquer autant que vous le pouvez, par des phrases courtes ou des grognements, pendant que vous jouez votre tour.

Vous pouvez également librement interagir avec des objets ou des traits de votre environnement, pendant votre tour, que ce soit pendant votre mouvement ou votre action. Par exemple, vous pouvez ouvrir une porte durant votre

mouvement pendant que vous allez vers un ennemi, ou vous pouvez sortir votre épée durant l'action d'Attaquer.

Si vous voulez interagir avec un second objet, cela utilisera votre action. Certains objets magiques et autres objets spéciaux demandent toujours que vous utilisiez votre action, cela sera indiqué dans leur description.

Le MD peut demander à ce que vous utilisiez une action pour toute activité qui nécessite un soin spécial ou si un obstacle inhabituel se présente. Par exemple, le MD peut de manière raisonnable demander à ce que vous utilisiez une action lorsque vous voulez ouvrir une porte qui est coincée ou si vous devez bouger un levier pour faire descendre un pont-levis.

RÉACTIONS

Certaines capacités spéciales, sorts ou situations vous permettent de réaliser une action dite de réaction. Une réaction est une réponse instantanée à un stimulus de quelle sorte, qui peut se produire pendant votre tour ou celui de quelqu'un d'autre. L'attaque d'opportunité, décrite plus loin dans le chapitre, est l'action de réaction la plus commune.

Quand vous utilisez une réaction, vous ne pouvez pas en réaliser une autre avant le début de votre tour suivant. Si la réaction interrompt le tour d'une autre créature, celle-ci continue son tour juste après la réaction.

Mouvement & Position

En combat, les personnages et les monstres sont en mouvement constant, utilisant souvent leur position ou leur mouvement pour prendre l'avantage.

INTERAGIR AVEC LES OBJETS AUTOUR DE VOUS

Voici quelques exemples du genre de choses que vous pouvez faire tout en faisant vos actions et en bougeant :

- Sortir ou remettre une épée dans son fourreau
- Ouvrir ou fermer une porte
- Sortir une potion de votre sac à dos
- Ramasser une hache au sol
- Prendre une babiole sur une table
- Enlever une bague
- Mettre de la nourriture dans sa bouche
- Planter une bannière dans le sol
- Récupérer de l'argent dans votre bourse
- Boire le contenu d'un flacon
- Actionner un levier ou un interrupteur
- Sortir une torche de son support
- Prendre un livre sur une étagère à portée
- Éteindre une petite flamme
- Mettre un masque
- Enfiler la capuche de votre cape sur votre tête
- Coller votre oreille à une porte
- Frapper une petite pierre
- Tourner une clé dans une serrure
- Frapper le sol avec un poteau
- Donner un objet à un autre personnage

À votre tour, vous pouvez avancer d'une distance équivalente à votre vitesse. Vous pouvez utiliser autant ou aussi peu de distance que vous voudrez en suivant les règles suivantes.

Vos mouvements peuvent être également des sauts, de l'escalade ou de la natation. Ces différents types de mouvements peuvent être combinés à la marche ou peuvent constituer tout votre mouvement. Cependant, si vous bouger, vous devez déduire la distance de chaque mouvement de votre vitesse, jusqu'à ce qu'elle soit à zéro ou que vous ayez fini vos mouvements.

La section « Type de déplacements spéciaux » du chapitre [Déplacements](#) donne les indications pour les sauts, l'escalade et la natation.

INTERROMPRE VOS MOUVEMENTS

Vous pouvez séparer votre mouvement durant votre tour en utilisant une partie de celui-ci avant votre action et le reste après. Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 mètres, vous pouvez vous déplacer de 3 mètres, faire votre action, et vous déplacer des 6 mètres restants.

BOUGER ENTRE VOS ATTAQUES

Si vous effectuez une action qui inclus plus d'une attaque avec arme, vous pouvez diviser votre mouvement encore plus en bougeant entre chaque attaque. Par exemple, un combattant qui peut réaliser deux attaques grâce à la capacité Attaque supplémentaire et qui a une vitesse de 7,50 mètres peut avancer de 3 mètres, faire une attaque, avancer de 4,50 mètres, et faire sa seconde attaque.

UTILISER DES VITESSES DIFFÉRENTES

Si vous avez plusieurs vitesses, par exemple une vitesse de marche et une vitesse de vol, vous pouvez alterner entre les vitesses durant votre mouvement.

A chaque fois que vous changez de vitesse, il faut enlever la distance déjà parcourue de votre nouvelle vitesse. Le résultat détermine la distance que vous pouvez encore parcourir. Si le résultat inférieur ou égal à 0, vous ne pouvez plus utiliser la nouvelle vitesse durant ce déplacement.

Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 et une vitesse de vol de 18 (car un magicien vous a lancé le sort vol), vous pouvez voler sur 6 mètres, puis marcher sur 3 mètres, puis voler de nouveau 9 mètres de plus.

TERRAIN DIFFICILE

Les combats ont rarement lieu dans des pièces nues ou dans des plaines sans rien de spécial. Que ce soient dans cavernes remplies de rochers, des forêts étouffées de bruyères ou sur des escaliers traîtres, les combats typiques se passent souvent sur des terrains difficiles.

Chaque mètre sur un terrain difficile coûte un mètre supplémentaire. Cette règle ne change pas même si les obstacles se cumulent sur un terrain difficile.

Des meubles bas, des gravats, des sous-bois, des escaliers raides, de la neige et des tourbières sont des exemples de terrains difficiles. L'espace occupé par une autre créature, qu'elle soit hostile ou non, compte également comme un terrain difficile.

ÊTRE À TERRE

Les combattants se retrouvent souvent couchés au sol, soit parce qu'ils sont renversés pendant le combat ou parce qu'ils se jettent par terre. Dans le jeu, on dit qu'ils sont [à terre](#).

Vous pouvez vous [jeter à terre](#) sans utiliser votre vitesse. Vous [relever](#) demande plus d'effort, et coûte la moitié de votre vitesse. Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres, vous devez utiliser 4,50 mètres pour vous lever. Vous ne pouvez pas vous relever si vous n'avez pas assez de mouvement restant ou si votre vitesse est de 0.

Pour bouger quand vous êtes à terre, vous devez [ramper](#) ou utiliser la magie comme la téléportation. Chaque mètre avancé en rampant coûte un mètre supplémentaire. Ramper en terrain difficile coûte 3 mètres supplémentaires.

BOUGER AUTOUR D'AUTRES

CRÉATURES

Vous pouvez vous déplacer à travers l'espace occupé par une créature non hostile. En revanche, vous ne pouvez pas vous déplacer dans l'espace occupée par une créature hostile, à moins que la créature ne soit deux tailles plus grandes ou plus petites que vous. Dans tous les cas, souvenez-vous que cet espace reste un terrain difficile pour vous.

Que cette créature soit amie ou ennemie, vous ne pouvez pas volontairement arrêter votre mouvement dans son espace.

Si vous quittez l'allonge d'une créature hostile pendant que vous bougez, vous provoquez une attaque d'opportunité, comme expliqué plus bas dans ce chapitre.

MOUVEMENT DE VOL

Les créatures volantes ont beaucoup d'avantages de mobilité mais doivent aussi faire attention au risque de chute. Si une créature volante est mise à terre, voit sa vitesse réduite à 0, ou est privée de sa capacité à bouger, la créature tombe, à moins qu'elle n'ait la capacité de léviter ou d'est gardée en l'air par la magie, comme avec un sort de *vol*.

TAILLE DE LA CRÉATURE

Chaque créature occupe un espace différent. Le tableau ci-dessous indique quel espace une créature contrôle en combat. Les objets utilisent parfois la même échelle de taille.

CATEGORIE DE TAILLE

Taille	Espace
Très petite (TP)	75 cm. x 75 cm.
Petite (P)	1,50 m. x 1,50 m.
Moyenne (M)	1,50 m. x 1,50 m.
Grande (G)	3 m. x 3 m.
Très grande (TG)	4,50 m. x 4,50 m.
Gargantuesque (Gg)	6 m. x 6 m. ou plus

ESPACE

L'espace d'une créature est la surface en mètre qui est effectivement sous son contrôle durant le combat ; ce n'est pas une mesure de sa dimension physique. Une créature moyenne n'est pas large de 1,50 m., mais elle contrôle un espace de cette taille. Si un hobgobelin est dans un couloir large de 1,50 m., d'autres créatures ne peuvent passer que si l'hobgobelin les laisse faire.

L'espace d'une créature reflète également l'espace dont elle a besoin pour combattre de manière efficace. Pour cela, il y a une limite au nombre de créatures qui peuvent entourer une autre créature durant un combat. Si on suppose un combattant de taille Moyenne, huit créatures peuvent tenir dans un rayon de 1,50 m. autour de celle-ci.

Parce que des créatures plus grandes prennent plus d'espace, elles seront moins nombreuses à pouvoir entourer une créature. Si cinq créatures de taille G entourent un personnage de taille M ou plus petit, il y a peu de places pour d'autres. Par contre, jusqu'à 20 créatures de taille M peuvent entourer une créature Gargantuesque.

PASSER DANS UN ESPACE ÉTROIT

Une créature peut passer dans un espace qui est assez large pour une créature une taille plus petite qu'elle. Ainsi, des créatures de taille G peuvent se faufiler à travers un passage qui fait 1,50 m. de large. Dans ce cas, chaque mètre dans un passage étroit de ce type coûte un mètre supplémentaire, et la créature a un désavantage à ses jets d'attaques et ses jets de sauvegarde de Dextérité. Les jets d'attaque contre cette

créature ont l'avantage tant qu'elle se trouve dans cet espace étroit.



Les Actions en Combat

Quand vous faites des actions lors de votre tour, vous pouvez réaliser les actions qui sont présentées ici, des actions que vous gagnez grâce à votre classe ou une capacité spéciale, ou bien une action que vous improvisez. Beaucoup de monstres ont des options d'actions qui leur sont propres et qui sont décrites dans leurs caractéristiques.

Quand vous décrivez une action qui n'est pas détaillée ailleurs dans les règles, le MD vous dit si cette action est possible et quel type de jets vous devrez faire, le cas échéant, pour déterminer le succès ou l'échec.

ATTAQUER

[Attack]

L'action la plus commune que vous pouvez faire en combat est l'action d'Attaquer, que ce soit en virevoltant une épée, en décochant une flèche ou avec ses propres poings.

Grâce à cette action, vous pouvez faire une attaque au corps à corps ou une attaque à distance. Voir « Réaliser une attaque » pour les règles qui s'appliquent.

Certaines capacités comme l'Attaque supplémentaire du guerrier vous permettent d'attaquer plusieurs fois.

AIDER

[Help]

Vous pouvez aider d'autres créatures dans l'accomplissement d'une tache. Quand vous choisissez l'action d'Aider, la créature que vous aidez a l'avantage au prochain jet de caractéristique qu'elle fera pour accomplir la tache pour laquelle vous l'aidez, à condition que le jet soit effectué avant le début de votre prochain tour.

Vous pouvez aussi Aider une créature amicale à attaquer une créature qui est dans un rayon de 1,50 m. autour de vous. Vous feinez ou distrayez la cible, ou de toutes autres façons vous travaillez en équipe pour rendre l'attaque de vos alliés

plus efficace. Si votre allié attaque la cible avant votre prochain tour, le premier jet d'attaque qu'il fait a l'avantage.

OPTION : JOUER SUR UNE GRILLE

Si vous jouez les combats en utilisant une grille quadrillée et des figurines ou des jetons, suivez les règles qui suivent.

Cases. Chaque case de la grille représente 1,50 mètre.

Vitesse. Plutôt que de bouger mètre par mètre, bougez case par case sur la grille. Cela veut dire que la vitesse est utilisée par section de 1,50 m. C'est très facile si vous divisez votre vitesse par 1,5. Par exemple une vitesse de 9 mètres équivaudra à 6 cases. Si vous utilisez souvent une grille, il est même pratique de noter votre vitesse en case au lieu de la noter en mètres sur votre fiche de personnage

Entrer dans une case. Pour entrer dans un case, vous devez avoir au moins une case de mouvement restante, même si la case est adjacente de manière diagonale à la votre (la règle du mouvement en diagonal sacrifice le réalisme dans le but de rendre le jeu plus fluide. Le Guide du maître de jeu donnera des règles pour une approche plus réaliste). Si une case coûte un mouvement supplémentaire, comme les cases de terrain difficile, vous devez avoir assez de mouvement restant pour payer l'entrée. Par exemple, vous devez avoir au moins deux cases restantes pour entrer sur un terrain difficile.

Coins. Les mouvements en diagonales ne permettent pas de traverser le coin d'un mur, d'un gros arbre ou d'autres caractéristiques qui remplissent l'espace.

Distance. Pour déterminer la distance sur la grille entre deux choses, que ce soient des créatures ou des objets, il faut commencer à compter à partir de la première case vide adjacente au premier objet et arrêter de compter dans l'espace du second objet. Comptez par le chemin le plus court.

COURIR

[Dash]

Quand vous entreprenez l'action de Courir, vous gagnez un mouvement supplémentaire pour le tour en cours. La distance supplémentaire est égale à votre vitesse à laquelle on ajoute vos éventuels modificateurs. Avec une vitesse de 9 m. par exemple, vous pouvez vous déplacer de 18 m. lors de votre tour si vous courrez.

Chaque augmentation ou diminution de votre vitesse change la distance additionnelle de la même quantité. Si votre vitesse de 9 m. est réduite à 4,50 m. par exemple, vous pouvez alors vous déplacer de 9 m. en courant pour ce tour.

ESQUIVER

[Dodge]

Quand vous choisissez l'action d'Esquiver, vous vous concentrez uniquement sur le fait d'éviter les attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque jet d'attaque lancé contre vous à un désavantage si vous voyez l'attaquant, et vos jets de sauvegarde de Dextérité ont l'avantage. Vous perdez cet avantage si vous êtes **incapable d'agir** ou si votre vitesse tombe à 0.

LANCER UN SORT

[Cast a spell]

Les lanceurs de sorts comme les magiciens ou les clercs, de même que de nombreux monstres, ont accès à des sorts et peuvent les utiliser pour provoquer des effets en combat. Chaque sort possède un temps d'incantation qui détermine si le lanceur doit utiliser une action, une réaction, des minutes voire même des heures pour lancer le sort. Lancer un sort n'est donc pas systématiquement une action, même si la plupart des sorts ont un temps d'incantation d'une action donc un lanceur de sort utilise souvent son action à cet effet. Voir la **Magie**.

RECHERCHER

[Search]

Quand vous utilisez une action de Rechercher, vous consaciez votre attention à la recherche de quelque chose. Suivant ce que vous cherchez, le MD peut vous faire un jet de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation).

SE CACHER

[Hide]

Quand vous décidez d'utiliser l'action de Se cacher, vous devez faire un jet de Dextérité (Discréption) pour tenter de vous cacher, suivant les règles pour **se cacher**. Si vous réussissez, vous gagnez certains avantages, comme décrit dans la section « Attaquants et cibles non vues » plus loin dans ce chapitre.

SE DÉSENGAGER

[Disengage]

Si vous vous Désengagez, votre mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunités pour le reste du tour.

SE TENIR PRÊT

[Ready]

Parfois, vous voulez sauter sur un ennemi ou attendre une circonstance particulière avant d'agir. Pour faire ceci, vous devez utiliser à votre tour l'action de Se tenir prêt, qui vous permet d'agir en utilisant votre réaction avant le début de votre prochain tour.

En premier lieu, vous devez décider quelle circonstance déclenchera votre réaction. Puis, vous choisissez l'action ou le déplacement qui aura lieu lorsqu'elle sera déclenchée.

Exemples : « Si le cultiste marche sur le piège, je lève le levier qui le déclenchera » ou « si le gobelin s'approche de moi, je m'en éloigne ».

Quand le déclencheur est activé, vous pouvez soit utiliser votre réaction dès qu'il se termine, ou l'ignorer. Souvenez-vous que vous n'avez droit qu'à une seule réaction par tour.

Quand vous préparez un sort, vous le lancez normalement puis retenez son énergie, que vous ne relâchez par votre réaction que lorsque le déclencheur est activé. Pour être prêt, le sort doit avoir un temps d'incantation d'une action, et il est nécessaire d'être **concentré** pour contenir la magie du sort. Si votre concentration est interrompue, le sort se dissipe sans aucun effet. Par exemple, si vous êtes concentré sur le sort de *toile d'araignée* et que vous préparez *projectile magique*, votre sort de *toile d'araignée* se termine, et si vous êtes touché avant de lancer le sort de *projectile magique*, votre concentration peut être interrompue.

UTILISER UN OBJET

[Use an object]

Vous interagissez normalement avec les objets lorsque vous faites certaines actions, par exemple quand vous dégainez votre épée lors d'une attaque. Mais certains objets nécessitent que vous utilisiez l'action d'Utilisez un objet. Cette action est également utile si vous voulez utiliser plus d'un objet durant votre tour.

IMPROVISER UNE ACTION

Votre personnage peut faire des choses qui ne sont pas décrites dans ces règles, comme enfourcer des portes, intimider des ennemis, chercher les faiblesses de défenses magiques ou demander à pouvoir dialoguer avec un ennemi. Les seules limites dans vos actions sont votre imagination et les capacités de votre personnage. Voir la description des **caractéristiques** pour vous en inspirer lorsque vous improvisez.

Quand vous décrivez une action qui n'est pas décrite dans les règles, le MD vous dit si l'action est possible et le jet de dé que vous aurez besoin de faire, le cas échéant, pour en déterminer le succès ou l'échec.

Traduit par Xirui

Réaliser une Attaque

Que vous frappez avec une arme de corps à corps, que vous attaquez à distance ou que votre jet d'attaque fasse partie d'un sort, chaque attaque à une structure simple :

1. **Choisissez votre cible.** Choisissez une cible qui est à votre portée : une créature, un objet, un lieu.
2. **Déterminez les modificateurs.** Le MD détermine si la cible est à une couverture et si vous avez un avantage ou un désavantage sur elle. De plus, les sorts, les capacités spéciales et d'autres effets peuvent donner des bonus ou des malus à votre jet d'attaque.
3. **Résolvez l'attaque.** Lancez le jet d'attaque. Si vous touchez, lancez les dommages, à moins que l'attaque soit particulière et que les règles spécifient le contraire. Certaines attaques causent des effets particuliers en plus ou à la place des dommages.

S'il y a un doute sur le fait que ce que vous faites compte comme une attaque, la règle est simple : si vous faites un jet d'attaque, vous êtes en train d'attaquer.

JET D'ATTAQUE

Quand vous faites une attaque, votre jet d'attaque détermine si l'attaque touche ou rate. Pour faire un jet d'attaque, lancez un d20 et ajoutez les modificateurs appropriés. Si le total du jet avec les modificateurs est égal ou dépasse la classe d'armure (CA) de la cible, l'attaque touche. La CA d'un personnage est déterminée lors de la création du personnage alors que la CA d'un monstre fait partie de ses statistiques.

MODIFICATEUR DU JET

Quand un personnage fait un jet d'attaque, les deux modificateurs du jet les plus fréquents sont les modificateurs de caractéristique et le bonus de maîtrise. Quand un monstre fait un jet d'attaque, il utilise les modificateurs indiqués dans ses statistiques.

Modificateur de caractéristique. Le modificateur de caractéristique utilisé pour les attaques au corps à corps est celui de la Force, et le modificateur de caractéristique utilisé pour les attaques à distance est celui de Dextérité. Les armes qui ont la propriété finesse ou lancer cassent cette règle. Certains sorts demandent également un jet d'attaque. Le modificateur de caractéristique utilisé pour un sort dépend de la caractéristique pour jeter les sorts du lanceur, comme expliqué dans le chapitre sur la [magie](#).

Bonus de maîtrise. Vous ajoutez votre bonus au jet d'attaque si vous attaquez avec une arme que vous maîtrisez, ainsi que lorsque vous attaquez avec un sort.

FAIRE 1 OU 20

Parfois le destin bénit ou maudit un combattant, faisant toucher le débutant ou rater le vétéran.

Si le jet du d20 pour une attaque est un 20, l'attaque touche quels que soient les modificateurs ou la CA de la cible. De plus, l'attaque est un coup critique, comme cela est expliqué plus loin dans ce chapitre.

Si le jet est un 1, l'attaque rate, quels que soient les modificateurs ou la CA de la cible.

ATTAQUANTS & CIBLES NON VISIBLES

Les combattants essaient souvent de se dérober du regard de leurs ennemis en se cachant, en utilisant le sort *invisibilité* ou en se fondant dans l'ombre.

Quand vous attaquez une cible que vous ne voyez pas, vous avez un désavantage à vos jets d'attaque. C'est le cas si vous

attaquez une cible que vous entendez mais que vous ne voyez pas, ou si vous devinez l'emplacement de votre cible. Si la cible n'est pas à l'endroit que vous visez, vous ratez automatiquement, mais le MD vous dira juste que votre attaque rate, pas que vous n'avez pas trouvé la cible.

Quand une créature ne peut pas vous voir, vous avez l'avantage à vos jets d'attaques contre elle.

Si vous êtes caché, qu'on ne vous voit pas et qu'on ne vous entend pas, votre position est dévoilée lorsque vous attaquez, que l'attaque touche ou non.

ATTAQUES À DISTANCE

Quand vous faites une attaque à distance, que ce soit en utilisant un arc ou une arbalète, ou en lançant une hache, vous lancez un projectile pour toucher un ennemi à distance. Un monstre peut envoyer des épines de sa queue. Beaucoup de sorts incluent une attaque à distance.

DISTANCE

Vous pouvez faire des attaques à distance seulement contre des cibles à votre portée.

Si une attaque à distance, comme celle que vous pourriez faire avec un sort, possède une seule portée, vous ne pouvez attaquer une cible au delà de cette portée.

Certaines attaques de distance, comme celles faites avec un arc long ou court, ont deux portées. Le nombre le plus petit est la portée normale et le plus grand est la portée longue. Votre jet d'attaque a un désavantage quand votre cible est au delà de la portée normale, et vous ne pouvez attaquer une cible au delà de la portée longue.

ATTAQUES À DISTANCE DANS LES COMBATS AU CORPS À CORPS

Viser pour une attaque à distance est plus difficile quand un ennemi est proche de vous. Quand vous faites une attaque à distance avec une arme, un sort ou autre, vous avez un désavantage au jet d'attaque si vous êtes 1,50 m. ou moins d'une créature hostile qui peut vous voir et qui n'est pas incapable d'agir.

ATTAQUES AU CORPS À CORPS

Utiliser dans les combats de contact, une attaque au corps à corps vous autorise à attaquer un ennemi à votre portée. Une attaque au corps à corps utilise généralement une arme tenue en main comme une épée, un marteau ou une hache. Un monstre typique effectue une attaque au corps à corps quand il frappe avec ses griffes, ses cornes, ses dents, ses tentacules ou autre partie de son corps. Certains sorts sont aussi considérés comme des attaques au corps à corps.

La plupart des créatures ont une **allonge** de 1,50 mètre et peuvent donc attaquer des cibles dans un rayon de 1,50 mètre quand elles font une attaque au corps à corps. Certaines créatures (généralement celles de taille supérieure à M) ont des attaques au corps à corps qui portent au delà de 1,50 mètre, comme indiqué dans leur description.

Au lieu d'utiliser une arme pour faire une attaque d'arme au corps à corps, vous pouvez utiliser une **attaque à mains nues** : un coup de poing, un coup de pied, un coup de tête ou tout autre coup de force similaire (aucun ne compte comme une arme). Si vous touchez, une attaque à mains nues inflige des dégâts contondants égaux à 1 + votre modificateur de Force (aucun minimum). Vous maîtrisez vos attaques à mains nues.

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

En combat, tout le monde attend constamment que l'ennemi baisse sa garde. Vous pouvez rarement vous déplacer avec

insouciance sans vous mettre en danger ; le faire provoque une attaque d'opportunité.

Vous pouvez réaliser une attaque d'opportunité quand une créature hostile que vous pouvez voir sort de votre portée. Pour exécuter l'attaque d'opportunité, vous utilisez votre réaction pour faire une attaque au corps à corps contre la créature qui la provoque. L'attaque interrompt le mouvement de la créature qui la provoque, juste avant que la créature ne quitte votre portée.

Vous pouvez éviter de provoquer une attaque d'opportunité en utilisant l'action Se désengager. Vous ne provoquez pas non plus d'attaque d'opportunité lorsque vous vous téléportez ou quand quelqu'un ou quelque chose vous déplace sans utiliser votre mouvement, action ou réaction. Par exemple, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité si une explosion vous projette hors de portée d'un ennemi ou si la gravité vous fait tomber hors de portée de celui-ci.

COMBAT À DEUX ARMES

Lorsque vous utilisez l'action Attaquer et que vous attaquez avec une arme de corps à corps légère que vous portez dans une main, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec une arme de corps à corps légère différente que vous portez dans l'autre main. Vous n'ajoutez cependant pas votre modificateur de caractéristique aux dommages de l'attaque bonus, sauf si ce modificateur est négatif.

Si l'une des armes possède la propriété lancer, vous pouvez la lancer au lieu de faire une attaque au corps à corps.

LUTTE

Lorsque vous voulez attraper une créature et lutter avec elle, vous pouvez utiliser l'action Attaquer pour faire une attaque au corps à corps spéciale et engager une lutte. Si vous pouvez faire plusieurs attaques avec l'action Attaquer, cette action remplace l'une d'entre elles.

La cible de votre prise ne doit pas être plus d'une taille plus grande que vous, et elle doit être à votre portée. En utilisant au moins une main de libre, vous essayer d'attraper la cible en réalisant un jet de lutte, qui est en fait un jet de Force (Athlétisme) en opposition à un jet de Force ou de Dextérité de l'ennemi (au choix de celui-ci). Si vous réussissez, la cible est agrippée (voir les [conditions](#)). Cette condition spécifie comment y mettre fin, et vous pouvez relâcher votre cible quand vous le voulez (cela ne nécessite pas d'action).

Échapper à la lutte. Une créature agrippée peut utiliser son action pour s'échapper. Pour cela, elle doit réussir un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) en opposition à votre jet de Force (Athlétisme).

Bouger une créature agrippée. Quand vous vous déplacez, vous pouvez traîner ou porter la créature que vous avez agrippée, mais votre vitesse est diminuée par deux, à moins que la créature ne soit plus petite que vous d'au moins deux tailles.

BOUSCULER UNE CRÉATURE

En utilisant l'action Attaquer, vous pouvez faire une attaque au corps à corps spéciale pour bousculer une créature afin de la faire tomber **à terre** ou bien de la faire reculer. Si vous pouvez faire plusieurs attaques avec l'action Attaquer, cette action remplace l'une d'entre elles.

La cible de cette action ne doit pas être plus d'une taille plus grande que vous et doit être à votre portée. Faites un jet de Force (Athlétisme) opposé à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) de la cible (au choix de celle-ci). Si vous gagnez l'opposition, vous faites tomber à terre la cible ou bien la faites reculer de 1,50 mètre.

OPPOSITIONS EN COMBAT

Les batailles amènent souvent à comparer vos prouesses avec celles de votre ennemi. Ce type de challenge est représenté par une opposition. Cette page présente les oppositions qui demandent une action en combat les plus fréquentes : la lutte et pousser une créature. Le MD peut utiliser ces oppositions comme modèle pour en improviser d'autres.

Abris

Les murs, les arbres, les créatures et autres obstacles peuvent permettre de se mettre à couvert durant un combat, rendant une cible plus difficile à blesser. Une cible peut bénéficier d'un abri seulement lorsqu'une attaque ou un autre effet a son origine du côté opposé à cet abri.

Il y a trois types d'abri. Si une cible est derrière des sources multiples, c'est le type le plus élevé qui s'applique ; les types d'abri ne se cumulent pas. Par exemple, si une cible est derrière une créature qui lui donne un abri partiel et derrière un tronc d'arbre qui lui donne un abri important, la cible bénéficie de l'abri important.

Une cible qui a un **abri partiel** (50%) a un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible a un abri partiel si l'obstacle bloque au moins la moitié de son corps. L'obstacle peut être un mur bas, un meuble large, un tronc d'arbre étroit ou une créature, que ce soit un ennemi ou un allié.

Une cible avec un **abri important** (75%) a un bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible a un abri important si environ les trois-quarts de celle-ci sont abrités par un obstacle. L'obstacle peut être une herse, une meurtrière ou un tronc d'arbre épais.

Une cible avec un **abri total** (100%) ne peut être visée directement par une attaque ou un sort, même si certains sorts peuvent toutefois la toucher en l'incluant dans la zone d'effet. Une cible a un abri total si elle est complètement cachée par un obstacle.

Dégâts et Soins

Les blessures et le risque de mort sont des compagnons constants de ceux qui explorent les mondes de D&D. Un coup d'épée, une flèche bien placée ou l'explosion de flammes du sort *boule de feu* ont le potentiel de blesser voire même tuer les créatures les plus robustes.

POINTS DE VIE

Les points de vie représentent une combinaison de résistance physique et mentale, de volonté de vivre et de chance. Les créatures qui ont plus de points de vie sont plus difficiles à tuer. Celles avec moins de points de vie sont plus fragiles.

Les points de vie actuels d'une créature (généralement appelés points de vie) peuvent être n'importe quel nombre situé entre le nombre de points de vie maximum d'une créature et 0. Ce nombre change fréquemment quand les créatures prennent des dommages ou se font soigner.

Quand une créature prend des dommages, ceux-ci sont soustraits de ses points de vies. La perte de points de vie n'a aucun effet sur les capacités d'une créature tant que ses points de vie restent supérieurs à 0.

JETS DE DÉGÂTS

Chaque arme, sort ou capacité offensive de monstre décrit le type de dommages qu'il inflige. Jetez le ou les dés de dégâts, ajoutez les éventuels modificateurs et appliquez les dommages à votre cible. Des armes magiques, capacités

spéciales ou autres facteurs peuvent accorder des bonus aux dégâts.

Quand vous attaquez avec une **arme**, ajoutez votre modificateur de caractéristique (le même modificateur que celui utilisé pour faire le jet d'attaque) aux dégâts. Les **sorts** indiquent quels dés utiliser pour le dégâts et s'il convient d'ajouter un quelconque modificateur.

Si un sort ou un autre effet inflige des dégâts à plus d'une cible à la fois, jetez une seule fois les dégâts pour le total d'entre elles. Par exemple, quand un magicien lance *boule de feu* ou un clerc *colonne de feu*, le jet de dégâts est effectué une seule fois pour l'ensemble des cibles prisent dans l'explosion.

COUPS CRITIQUES

Quand vous faites un coup critique, vous bénéficiez d'un jet de dégâts supplémentaire pour l'attaque contre la cible. Jetez deux fois tous les dés de dégâts de l'attaque et additionnez-les, puis ajoutez les modificateurs habituels. Pour accélérer le jeu, vous pouvez jeter tous les dés en une seule fois.

Par exemple, si vous faites un coup critique avec une dague, jetez 2d4 en guise de dégâts, au lieu de 1d4, et ajoutez le modificateur de caractéristique utilisé pour l'attaque. Si l'attaque implique d'autres dés, comme ceux de l'attaque sournoise du roublard, vous jetez aussi deux fois les dés.

TYPES DE DÉGÂTS

Les attaques, sorts de dégâts ou autres effets offensifs infligent différents types de dégâts. Les types de dégâts n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles comme la résistance sont basées sur ces types.

Voici une liste des types de dégâts avec des exemples pour aider le MD à assigner un type de dégât pour un nouvel effet.

Acide. Le jet corrosif du souffle d'un dragon noir et les enzymes dissolvantes sécrétées par une gelée noire infligent des dégâts d'acides.

Contondant. Les attaques de force brute (marteaux, chute, constriction et effets similaires) infligent des dégâts contondants.

Froid. La froideur mortelle irradiant de la lance de glace d'un diable et le souffle glacial d'un dragon blanc infligent des dégâts de froid.

Feu. Les dragons rouges crachent du feu et de nombreux sorts invoquent des flammes qui infligent des dégâts de feu.

Force. La Force est l'énergie magique pure concentrée sous une forme offensive. La plupart des effets qui infligent des dégâts de force sont des sorts, incluant *projectile magique* et *arme spirituelle*.

Foudre. Le sort *éclair* et le souffle d'un dragon bleu infligent des dégâts de foudre.

Nécrotique. Les dégâts nécrotiques, infligés par certains mort-vivants et sorts, flétrissent la matière et même l'âme.

Perforants. Les attaques de perforation et d'empalement, incluant les lances et les morsures de monstres, infligent de dégâts perforants.

Poison. Les dards venimeux et le gaz toxique du souffle du dragon vert infligent des dégâts de poison.

Psychiques. Les capacités mentales comme l'attaque psionique d'un illithid infligent des dégâts psychiques.

Radiant. Les dégâts radiants, infligés le sort *colonne de feu* du clerc ou le châtiment angélique d'une arme, brûlent la chair comme le feu et surchargent l'esprit de pouvoir.

Tranchant. Les épées, les haches et les griffes des monstres infligent des dégâts tranchants.

Tonnerre. Le son commotionnant d'une explosion sonore, comme l'effet du sort *onde de choc*, inflige des dégâts de tonnerre.

DÉCRIRE LES EFFETS DES DÉGÂTS

Le MD peut décrire la perte de points de vie de différentes manières. Quand votre total de point de vie est au-dessus de la moitié de votre maximum, vous ne montrez pas particulièrement de signe de blessure. Quand vous tombez en dessous de la moitié de votre total de point de vie, vous commencez à avoir des plaies comme des coupures ou des contusions. Une attaque qui réduit vos points de vie à 0 vous touche directement, infligeant une blessure profonde ou d'autres traumatismes, ou simplement vous met hors de combat.

RÉSISTANCE AUX DOMMAGES & VULNÉRABILITÉ

Certaines créatures et objets sont extrêmement difficiles ou inhabituellement faciles à blesser ou à détruire avec certains types de dégâts.

Si une créature ou un objet possède une **résistance** à un type de dégât, les dégâts de ce type sont réduits de moitiés contre lui. A l'inverse, si une créature ou un objet présente une **vulnérabilité** contre un type de dégâts, les dégâts de ce type sont doublés contre lui.

La résistance et la vulnérabilité sont appliquées après tout autre modificateur de dégâts. Par exemple, une créature possède une résistance aux dégâts contondants est frappée par une attaque infligeant 25 dégâts contondants. Cette créature est également protégée par une aura magique réduisant tous les dégâts subis de 5. Les 25 points de dégâts sont d'abord réduit de 5 puis divisés par deux. La créature subit donc 10 dégâts.

Plusieurs résistances ou vulnérabilités qui affectent le même type de dégâts ne se cumulent pas. Par exemple, si une créature a une résistance au feu ainsi qu'une résistance à tous les dégâts non magiques, les dégâts non-magique de feu subis par la créature sont réduits de moitié et non de trois-quarts.

SOINS

A moins qu'ils ne provoquent la mort, les dégâts ne sont pas permanents, et même la mort peut être vaincue à l'aide d'une magie puissante. Le repos peut restaurer des points de vie à une créature (voir [L'aventure](#)), et des méthodes magiques comme le sort ou les potions de *soins* peuvent soigner en un instant.

Quand une créature reçoit des soins de tout type, les points de vie regagnés sont ajoutés au montant des points de vie actuels. Les points de vie d'une créature ne peuvent excéder son maximum de points de vie. Ainsi tout excès de points de vie soignés est perdu. Par exemple, un druide soigne 8 points de vie à un rôdeur. Si le rôdeur avait 14 points de vie actuels pour un maximum de 20, le rôdeur ne gagne que 6 points de vie et non 8.

Une créature morte ne peut pas regagner de points de vie tant qu'elle n'a pas été ramenée à la vie.

TOMBER À 0 POINT DE VIE

Quand vous avez 0 point de vie, vous pouvez soit mourir directement, soit devenir inconscient.

MORT INSTANTANÉE

D'énormes dégâts peuvent vous tuer instantanément. Quand des dégâts vous amènent à 0 point de vie, qu'il reste des points de dégâts et que ceux-ci sont supérieurs ou égaux à vos points de vie maximums, vous mourrez.

Par exemple, un clerc avec un maximum de 12 points a 6 points de vie restants. S'il prend 18 points de dégâts d'une attaque, il n'a plus de points de vie, et comme les dégâts restants sont égaux à ses points de vie maximums, le clerc meurt.

TOMBER INCONSCIENT

Si les dommages vous amènent à 0 point de vie sans vous tuer, vous devenez inconscients (voir la [conditions](#)). Cette inconscience se termine si vous regagnez des points de vie.

JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

Quand vous commencez votre tour avec 0 point de vie, vous devez faire un jet de sauvegarde spécial, appelé jet de sauvegarde contre la mort, pour déterminer si vous vous approchez de la mort ou si vous vous raccrochez à la vie. À la différence des autres jets de sauvegarde, celui-là n'est pas lié à vos caractéristiques. Vous êtes entre les mains du destin maintenant, et n'êtes aidé que par des sorts ou des capacités qui augmentent vos chances de réussir votre jet de sauvegarde.

Lancez un dé 20. Si le résultat est supérieur ou égal à 10, vous réussissez. Sinon vous ratez. Un succès ou un échec en lui-même ne change rien. Au troisième succès vous serez stabilisé (voir ci-dessous). Au troisième échec, vous mourrez. Les succès et les échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez tous les essais jusqu'à ce que vous ayez trois résultats identiques. Ces deux "compteurs" sont remis à 0 si vous gagnez des points de vie ou devenez stabilisé.

Résultat de 1 ou 20. Lorsque vous faites un jet de sauvegarde contre la mort et que vous obtenez un 1 au d20, le résultat compte comme deux échecs. Si vous obtenez un 20 au d20, vous regagnez 1 point de vie.

Dommages à 0 point de vie. Si vous êtes touché par des dégâts alors que vous avez 0 point de vie, cela compte comme un échec au jet de sauvegarde contre la mort. Si les dégâts sont d'un coup critique, cela compte comme deux échecs. Si les dégâts sont égaux ou supérieurs à votre maximum de points de vie, vous mourrez instantanément.

STABILISER UNE CRÉATURE

Le meilleur moyen de sauver une créature qui a 0 point de vie est de la soigner. Si cela n'est pas possible, la créature peut au moins être stabilisée afin de ne pas être tuée par un jet de sauvegarde contre la mort raté.

Vous pouvez utiliser votre action pour administrer les premiers soins à une créature inconsciente et essayer de la stabiliser, ce qui requiert un jet de Sagesse (Médecine) DD 10.

Une créature **stable** ne fait plus de jet de sauvegarde contre la mort, même si elle a 0 point de vie, mais elle reste inconsciente. La créature n'est plus stable si elle subit d'autres dégâts et doit alors recommencer à faire des jets de sauvegarde contre la mort. Une créature stable qui n'est pas soignée regagne un point de vie après 1d4 heures.

LES MONSTRES ET LA MORT

La plupart des MD font mourir un monstre dès lors qu'il est à 0 point de vie, plutôt que de le faire devenir inconscient et de lui faire faire des jets de sauvegarde.

Les ennemis épiques et les PNJ spéciaux sont des exceptions communes ; le MD peut les faire devenir inconscients et suivre les mêmes règles que les personnages des joueurs.

ASSOMMER UNE CRÉATURE

Parfois un attaquant veut handicaper un ennemi plutôt que de le tuer. Quand un attaquant réduit les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque au corps à corps, l'attaquant peut la mettre KO. L'attaquant peut faire ce choix au moment d'appliquer les dégâts. La créature tombe alors inconsciente et stable.

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Certains sorts et capacités spéciales confèrent des points de vie temporaires à une créature. Il ne s'agit pas de vrais points de vie, ce sont juste des tampons contre les dommages, des points de vie de plus qui vous protègent des blessures.

Quand vous avez des points de vie temporaires et que vous êtes blessé, les points temporaires sont perdus en premier, et le reste des dommages sont infligés à vos points de vie normaux. Par exemple si vous avez 5 points de vie temporaires et que vous subissez 7 points de vie, vous perdez tous les points temporaires et deux de vos points normaux.

Parce que les points de vie temporaires sont séparés de vos points de vie normaux, ils peuvent être supérieurs à vos points de vie maximum. Un personnage peut donc être à son maximum de point de vie et avoir des points de vie temporaires.

Les soins ne redonnent pas de points de vie temporaires, et ils ne peuvent pas se cumuler. Si vous avez déjà des points temporaires et que vous en recevez d'autres, vous décidez si vous préférez garder ceux que vous avez ou si vous voulez prendre les nouveaux. Par exemple, si un sort vous donne 12 points de vie temporaires et que vous en aviez déjà 10, vous pouvez en avoir soit 10, soit 12, mais pas 22.

Si vous avez 0 point de vie, recevoir des points de vie temporaires ne vous fait pas redevenir conscient ou stable. Ils peuvent absorber les dommages, mais seul un vrai soin peut vous sauver.

A moins qu'une aptitude vous accorde des points de vie temporaires pour une durée donnée, ils subsistent jusqu'à épuisement ou jusqu'à ce que vous terminez un repos long.

Combat Monté

Un chevalier qui charge sur un champ de bataille monté sur un cheval de combat, un magicien qui lance un sort depuis le dos d'un griffon ou un clerc qui traverse le ciel sur un pégase, ont des bonus de vitesse et de mobilité que seule une monture peut donner.

Une créature volontaire qui est au moins une taille plus grande que vous et dont l'anatomie le permet, peut servir en tant que monture en suivant les règles qui suivent.

MONTER ET DESCENDRE DE SA MONTURE

Une fois par mouvement, vous pouvez monter ou descendre d'une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous. Cela représente un déplacement égal à la moitié de votre vitesse de déplacement. Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 m., vous devez utiliser 4,50 m. pour monter à cheval. De ce fait, vous ne pouvez pas le faire s'il vous reste moins de 4,50 m. de mouvement ou si votre vitesse est de 0.

Si un effet déplace votre monture contre son gré pendant que vous la montez, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas tomber de votre monture et vous retrouver à terre dans un rayon de 1,50 m. autour d'elle. Si vous subissez l'effet tomber à terre alors que vous êtes sur une monture, vous devez faire le même jet de sauvegarde.

Si votre monture tombe à terre, vous pouvez utiliser votre réaction pour sauter durant sa chute et atterrir sur vos pieds. Sinon vous tombez à terre dans un rayon de 1,50 m. autour d'elle.

CONTRÔLER UNE MONTURE

Quand vous êtes en selle, vous avez deux options. Vous pouvez soit contrôler votre monture, soit l'autoriser à faire ses propres actions. Les créatures intelligentes comme les dragons agissent indépendamment.

Vous pouvez contrôler votre créature uniquement si elle a été dressée pour accepter les cavaliers. Les chevaux, les ânes ou autres créatures similaires domestiquées ont déjà eu un dressage. L'initiative d'une monture contrôlée est la même que la vôtre quand vous la montez. Elle bouge comme vous la dirigez, et a droit seulement à trois actions : Courir, Se désengager et Esquiver. Une monture contrôlée peut bouger et agir durant le tour où vous la montez.

Une monture indépendante garde sa place dans l'ordre d'initiative. Être montée ne l'empêche pas d'agir et elle bouge et agit comme elle le souhaite. Elle peut fuir le combat, charger à l'attaque et dévorer un ennemi blessé, voire agir contre vos souhaits.

Dans tout les cas, si la monture provoque une attaque d'opportunité pendant que vous la montez, l'attaquant peut vous cibler vous ou la monture.

Combat Aquatique

Quand les aventuriers poursuivent des sahuagins jusqu'à dans leurs maisons sous l'eau, affrontent des requins dans une ancienne épave ou se trouvent dans une pièce de donjon inondée, ils doivent combattre dans un environnement hostile. Sous l'eau, les règles suivantes s'appliquent.

Quand elle attaque avec une **arme de corps à corps**, une créature qui n'a pas de vitesse de mouvement de nage (soit naturelle, soit magique) a un désavantage aux jets d'attaque, à moins que l'arme ne soit une dague, un javelin, une épée courte, une lance ou un trident.

Une attaque avec une **arme à distance** rate automatiquement une cible qui est plus loin que la portée normale de l'arme. Même contre une cible dans la portée normale, le jet d'attaque a un désavantage, sauf si l'arme est une arbalète, un filet ou une arme qui est jetée comme le javelin (ce qui inclut la lance, le trident ou les fléchettes).

Les créatures et objets qui sont complètement immergées ont une résistance aux dommages de feu.

Traduit par Xirui et Jyah

PARTIE 3 : RÈGLES DE MAGIE



CHAP.10 : LANCEUR DE SORTS



La magie imprègne le monde de D&D et apparaît le plus souvent sous la forme d'un sort.

Ce chapitre fournit les règles pour lancer des sorts. Les différentes classes de personnages ont des manières différentes pour apprendre et préparer leurs sorts, et les monstres utilisent les sorts d'une façon unique. Mais indépendamment de sa source, un sort répond aux règles suivantes.

Qu'est-ce qu'un Sort ?

Un sort est un effet magique, discret, une mise en forme unique de l'énergie magique qui imprègne le multivers en une expression spécifique limitée. En lançant un sort, un personnage cueille prudemment un brin de magie brute et invisible qui imprègne le monde, le fixe en un motif particulier et le met dans un état de vibration spécifique, puis relâche le tout pour libérer l'effet désiré – tout ceci dans la plupart des cas en quelques secondes.

Les sorts peuvent être des outils polyvalents, des armes ou des barrières de protection. Ils peuvent infliger des dégâts ou les annuler, imposer ou supprimer des **conditions**, drainer de l'énergie ou rendre la vie aux morts.

Des milliers de sorts ont été créés au cours de l'histoire du multivers, et beaucoup d'entre eux sont oubliés depuis longtemps. Certains sont peut-être encore écrits dans des livres de sorts effrités cachés dans d'anciennes ruines, ou piégés dans les esprits de divinités disparues. Ils pourraient aussi tout simplement être un jour réinventés par un personnage qui aurait accumulé suffisamment de puissance et de sagesse pour le faire.

NIVEAU DE SORT

Chaque sort possède un niveau qui va de 0 à 9. Le niveau d'un sort est un indicateur général de la puissance de celui-ci, de l'humble (mais toujours impressionnant) *projectile magique* du niveau 1 à l'impressionnant *arrêt du temps* du niveau 9. Les sorts mineurs sont des sorts simples mais puissants de niveau 0 que le lanceur de sort peut utiliser presque par cœur. Pour utiliser le plus élevé des niveaux de sorts, un lanceur de sort doit avoir un niveau très élevé.

Le niveau d'un lanceur de sort et le niveau du personnage ne correspondent pas directement. Normalement, un personnage doit être au moins au niveau 17 pour pouvoir lancer un sort de niveau 9.

SORTS CONNUS & PRÉPARÉS

Avant qu'un lanceur de sort ne puisse utiliser un sort, il doit l'avoir fermement mémorisé dans son esprit, ou y avoir accès à l'aide d'un objet magique. Les membres de certaines classes ont une liste de sorts limités qu'ils connaissent et qui sont toujours mémorisés dans leur esprit. Il en est de même pour un grand nombre de monstres utilisant la magie. Les autres lanceurs de sorts, comme les clercs et les magiciens, doivent passer par le processus d'apprentissage des sorts. Ce processus varie en fonction des classes, comme détaillé dans leurs descriptions.

Dans tous les cas, le nombre de sorts qu'un lanceur peut avoir mémorisé dans son esprit à un moment donné dépend du niveau du personnage.

EMPLACEMENT DE SORT

Indépendamment du nombre de sorts qu'un lanceur connaît ou prépare, il ne peut lancer qu'un nombre limité de sorts avant de se reposer. La manipulation de la toile de la magie et la canalisation de son énergie en un sort est physiquement et mentalement éprouvant, et les sorts de hauts niveaux le sont encore plus. Ainsi, chaque classe qui lance des sorts possède une table qui indique pour chaque niveau de sorts combien d'emplacements le personnage peut utiliser en fonction de son propre niveau. Par exemple, le magicien Oumara de niveau 3 a accès à quatre sorts du niveau 1 et à deux sorts du niveau 2.

Quand un personnage lance un sort, il dépense un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur au niveau du sort, "remplissant" l'emplacement avec le sort. Vous pouvez imaginer qu'un emplacement de sort est comme une rainure d'une certaine taille - petite pour les sorts de niveau 1, et plus importante pour les sorts de niveaux supérieurs. Un sort de niveau 1 s'insère dans un emplacement de n'importe quelle taille, mais un sort de niveau 9 ne peut s'insérer que dans un emplacement de niveau 9. Alors, quand Oumara jette *projectile magique*, un sort de niveau 1, elle dépense un de ses quatre emplacements de niveau 1, ce qui lui en laisse trois de disponibles.

Un repos long restaure les emplacements de sorts dépensés (voir les **repos**). Certains personnages et monstres ont des capacités spéciales qui permettent de lancer des sorts sans utiliser d'emplacements de sorts.

LANCER UN SORT À UN NIVEAU SUPÉRIEUR

Quand un lanceur de sorts jette un sort à l'aide d'un emplacement de sorts qui est d'un niveau supérieur à celui du sort, le sort adopte alors le niveau de l'emplacement pour le lancement. Par exemple, si Oumara lance *projectile magique* en utilisant l'un de ses emplacements de niveau 2, alors le *projectile magique* est de niveau 2. En effet, le sort s'étend pour remplir cet emplacement.

Certains sorts, tels *projectile magique* et *soins*, ont des effets plus puissants lorsque le sort est lancé à un niveau supérieur. Ceci est indiqué dans la description du sort.

SORTS MINEURS

Un sort mineur est un sort qui peut être lancé à volonté, sans utiliser d'emplacement de sorts, et sans avoir à être préparé à l'avance. Une pratique répétée a permis la mémorisation du sort dans l'esprit du lanceur, et a imprégné celui-ci de la magie nécessaire pour produire l'effet maintes fois. Un sort mineur est un sort de niveau 0.

RITUELS

Certains sorts ont une étiquette spéciale : rituel. Un tel sort peut être lancé selon les règles normales de lancement de sort, ou comme un rituel. La version rituel d'un sort prend 10 minutes de plus que la normale pour être lancé mais ne consomme pas d'emplacement de sorts. Cela signifie que la version rituel d'un sort ne peut être lancée à un niveau supérieur.

Pour lancer un rituel, un lanceur de sort doit avoir la capacité pour le faire. Le clerc et le druide, par exemple, y ont accès. Le lanceur doit également avoir le sort préparé ou sur sa liste de sorts connus, à moins que la capacité de rituel du

personnage ne spécifie le contraire, comme c'est le cas pour le magicien.

Incantation d'un Sort

Quand un personnage lance un sort, les mêmes règles de base s'appliquent, indépendamment de la classe du personnage ou de l'effet du sort.

Chaque **description de sort** commence par un bloc d'information, comprenant le nom du sort, le niveau, l'école de magie, le temps d'incantation, la portée, les composantes et la durée. Le reste du texte décrit les effets du sort.

TEMPS D'INCANTATION

La plupart des sorts nécessitent une seule action pour être lancé, mais certains sorts nécessitent une action bonus, une réaction, ou beaucoup plus de temps.

ACTION BONUS

Un sort jeté à l'aide d'une action bonus est particulièrement rapide. Vous devez utiliser une action bonus durant votre tour pour lancer le sort, à condition que vous ne l'ayez pas déjà prise durant ce tour. Vous ne pouvez pas lancer d'autre sort dans le même tour, à l'exception d'un sort mineur avec un temps d'incantation d'une action.

RÉACTIONS

Certains sorts peuvent être lancés en tant que réaction. Ces sorts prennent une fraction de seconde pour être invoqués et sont généralement employés en réponse à un événement. Si un sort peut être lancé en réaction, la description du sort indique précisément quand vous pouvez le faire.

TEMPS D'INCANTATION PLUS LONG

Certains sorts (y compris les sorts lancés comme des rituels) nécessitent plus de temps pour être lancés : des minutes voire parfois des heures. Lorsque vous lancez un sort avec un temps d'incantation plus long qu'une action simple ou qu'une réaction, vous devez dépenser votre action à chaque tour pour lancer le sort, et vous devez également maintenir votre concentration pendant que cela (voir Concentration ci-dessous). Si votre concentration est brisée, le sort échoue, mais l'emplacement du sort n'est pas dépensé. Si vous voulez essayer à nouveau de lancer le sort, vous devez recommencer.

PORTEE

La cible d'un sort doit être dans la portée du sort. Par exemple, pour un sort comme *projectile magique*, la cible est une créature. Pour un sort comme *boule de feu*, la cible est un point dans l'espace ou la boule de feu explose.

La plupart des sorts ont des portées exprimées en mètres. Certains sorts peuvent ne cibler qu'une créature (vous y compris) que vous devez toucher. D'autres sorts, comme le sort *bouclier*, n'affectent que vous. Ces sorts indiquent que la portée est personnelle.

PORT D'ARMURE

Lancer des sorts demande une forte concentration mentale et des gestes précis. Vous devez également maîtriser l'armure que vous portez afin de pouvoir lancer un sort. Autrement, vous êtes trop distrait et physiquement trop entravé par votre armure pour pouvoir lancer des sorts.

Les sorts qui créent des effets en cônes ou en lignes et qui ont pour origine vous-même ont aussi une portée personnelle, indiquant que le point d'origine de l'effet du sort doit être vous (voir Aire d'effet plus bas).

Une fois qu'un sort est jeté, ses effets ne se limitent pas à sa portée, à moins que la description du sort n'indique le contraire.

COMPOSANTES

Les composantes d'un sort sont les prérequis physiques que vous devez respecter pour pouvoir le lancer. La description de chaque sort indique s'il nécessite des composantes verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si vous ne pouvez pas fournir une ou plusieurs composantes d'un sort, vous êtes incapable de lancer le sort.

VERBAL (V)

La plupart des sorts exigent de psalmodier des mots mystiques. Les mots en eux-mêmes ne sont pas la source de la puissance du sort ; c'est plutôt la combinaison particulière de sons avec un terrain et une résonance spécifique qui fixe les toiles de la magie en mouvement. Ainsi, un personnage qui est bâillonné ou est dans une zone de silence, comme celle créée par le sort *silence*, ne peut pas lancer un sort à composante verbale.

SOMATIQUE (S)

Le lancement de sort à l'aide de gestes peut inclure une gesticulation forte ou un ensemble complexe de gestes. Si un sort nécessite une composante somatique, le lanceur doit pouvoir bouger librement au moins une main pour effectuer ces gestes.

MATÉRIELLE (M)

Le lancement de certains sorts nécessite des objets particuliers, spécifiés entre parenthèses dans le champ Composantes. Un personnage peut utiliser une **sacoche à composantes** ou un **focaliseur de sorts** (voir **Matériel d'aventurier**) à la place des composantes spécifiées pour un sort. Mais si un coût est indiqué pour une composante, un personnage doit impérativement avoir cette composante spécifique pour pouvoir lancer le sort.

Si la description d'un sort indique que la composante matérielle est consommée par le sort, le lanceur doit fournir cette composante chaque fois qu'il veut lancer ce sort.

Un lanceur de sorts doit avoir une main libre pour pouvoir accéder à un composant matériel de sort (ou pour tenir un focaliseur magique), mais ce peut être la même main qu'il utilise pour effectuer une composante somatique.

DURÉE

La durée d'un sort est la durée pendant laquelle le sort persiste. Une durée peut être exprimée en rounds, minutes, heures, voire années. Certains sorts précisent que leurs effets durent jusqu'à ce que le sort soit dissipé ou détruit.

INSTANTANÉE

De nombreuses durées de sorts sont instantanées. Le sort dommage, guérir, crée ou modifie une créature ou un objet d'une manière qui ne peut être dissipée, car sa magie n'existe que pendant un court instant.

CONCENTRATION

Certains sorts vous obligent à maintenir une concentration afin de maintenir leur magie active. Si vous perdez la concentration, alors le sort se termine.

Si un sort doit être maintenu par concentration, cela est indiqué dans le champ Durée, et le sort spécifie combien de temps vous pouvez vous concentrer sur lui. Vous pouvez

mettre fin à une concentration à tout moment (aucune action n'est requise).

Une activité normale, comme se déplacer ou attaquer, n'interfère pas avec la concentration. Les facteurs suivant peuvent par contre briser une concentration :

• **Lancer un autre sort qui nécessite de la concentration.**

Vous perdez la concentration d'un sort si vous lancez un autre sort qui nécessite également de la concentration. Vous ne pouvez pas vous concentrer sur deux sorts en même temps.

• **Prendre des dommages.** Chaque fois que vous subissez des dommages alors que vous êtes concentré sur un sort, vous devez faire un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre concentration. Le DD est égal à 10 ou à la moitié des dégâts que vous subissez, si ce chiffre est supérieur. Si vous subissez des dommages de plusieurs sources, comme d'une flèche et d'un souffle de dragon, vous devez faire un jet de sauvegarde séparé pour chaque source de dommage.

• **Être incapable d'agir ou mort.** Vous perdez automatiquement la concentration de votre sort si vous êtes incapable d'agir ou si vous êtes mort.

Le MD peut également décider que certains phénomènes environnementaux, comme une vague s'écrasant sur vous pendant que vous êtes sur un navire ballotté par la tempête, impliquent de réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour réussir à maintenir la concentration du sort.

CIBLES

Un sort typique requiert que vous sélectionniez une ou plusieurs cibles qui seront affectées par la magie du sort. La description du sort vous indique si le sort cible des créatures, des objets, ou s'il cible un point ayant pour origine une zone d'effet (déscribt ci-dessous).

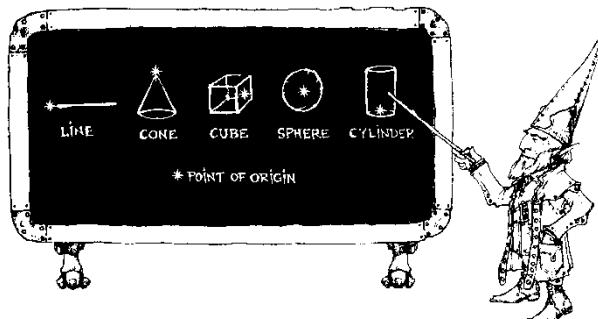
Mise à part si un sort a un effet perceptible, une créature peut ne pas savoir qu'elle a été ciblée par un sort. Un effet comme un éclair fissurant l'air est évident, mais un effet plus subtil comme une tentative de lecture de la pensée d'une créature va généralement passer inaperçue, sauf si le sort indique le contraire.

UNE VOIE DÉGAGÉE JUSQU'À LA CIBLE

Pour cibler quelque chose, vous devez avoir un chemin clair jusqu'à l'objectif, ce qui signifie qu'il ne peut pas avoir un abri total. Si vous situez une zone d'effet en un point que vous ne pouvez pas voir et qu'une obstruction, comme un mur, se trouve entre vous et ce point, le point d'origine sera défini le plus près possible de l'obstruction.

SE CIBLER SOI-MÊME

Si un sort peut cibler une créature de votre choix, vous pouvez également vous choisir comme cible, à moins que le sort ne spécifie que la dite créature doit être hostile ou autre que vous. Si vous êtes dans la zone d'effet d'un sort que vous avez lancé, vous pouvez vous ciblez vous-même.



AIRE D'EFFET

Un sort comme *main brûlante* ou *cône de froid* couvre une zone, ce qui permet d'affecter plusieurs créatures à la fois.

La description d'un sort précise sa zone d'effet, qui est typiquement une des cinq formes suivantes : cône, cube, cylindre, sphère ou ligne droite. Chaque zone d'effet a un **point d'origine**, un emplacement d'où l'énergie du sort émane. Les règles spécifient pour chaque forme comment est positionné son point d'origine. Typiquement, un point d'origine est un point dans l'espace, mais certains sorts ont une zone d'effet qui a pour origine une créature ou un objet.

L'effet d'un sort se développe en ligne droite depuis le point d'origine. Si aucune ligne droite non-bloquée ne peut s'étendre du point d'origine vers un emplacement dans la zone d'effet, alors cet emplacement n'est pas compris dans la zone d'effet du sort. Pour bloquer l'une de ces lignes imaginaires, l'obstruction doit fournir un abri total (voir **Combat**).

LES ÉCOLES DE MAGIE

Les académies de magie regroupent les sorts en huit catégories appelées des écoles de magie. Les érudits, en particulier les magiciens, appliquent ces catégories à tous les sorts, car ils pensent que toutes les magies fonctionnent basiquement de la même manière, qu'elles soient le fruit d'une étude rigoureuse ou qu'elles soient accordées par une divinité.

Les écoles de magie aident à décrire les sorts ; elles n'ont pas de règles propres, mais certaines règles s'appliquent aux écoles.

Les sorts d'**abjuration** sont en règle générale des sorts de protection, même si certains d'entre eux ont des utilisations agressives. Ils créent des barrières magiques, annulent des effets nocifs, endommagent les intrus, ou bannissent des créatures sur un autre plan d'existence.

Les sorts d'**invocation** touchent au transport d'objets et des créatures d'un endroit à un autre. Certains sorts invoquent des créatures ou des objets aux côtés du lanceur de sort, alors que d'autres permettent au lanceur de sorts de se téléporter vers un autre lieu. Certaines invocations créent des objets ou des effets à partir de rien.

Les sorts de **divination** révèlent des informations, que ce soit sous la forme de secrets oubliés depuis longtemps, d'aperçus du futur, d'emplacements de choses cachées, de vérité derrière les illusions, ou de visions de personnes ou de lieux éloignés.

Les sorts d'**enchantement** affectent l'esprit des autres, en influençant ou en contrôlant leur comportement. Ces sorts peuvent faire en sorte que les ennemis perçoivent le lanceur de sort comme un ami, forcer des créatures à prendre une action, ou même contrôler une autre créature comme une marionnette.

Les sorts d'**évacuation** manipulent l'énergie magique jusqu'à produire l'effet désiré. Certaines évoquent des explosions de feu ou de foudre. D'autres canalisent l'énergie positive afin de guérir les blessures.

Les sorts d'**illusions** trompent les sens ou l'esprit des autres. Ils amènent les gens à percevoir des choses qui ne sont pas là, à manquer des choses qui sont là, à entendre des bruits fantômes, ou à se souvenir de choses qui n'ont jamais eu lieu. Certaines illusions créent des images fantômes que les créatures peuvent voir, mais les illusions les plus insidieuses sont les illusions qui implantent directement une image dans l'esprit d'une créature.

Les sorts de **nécromancie** manipulent les énergies de la vie et de la mort. Certains sorts peuvent accorder une réserve supplémentaire de force de vie, drainer l'énergie de la vie d'une autre créature, créer des morts-vivants, ou même ramener les morts à la vie.

La création de morts-vivants grâce à l'utilisation de sorts de nécromancie comme *animation de mort*, n'est pas un acte de nature bonne, et seuls les lanceurs de sorts mauvais utilisent ces sorts fréquemment.

Les sorts de **transmutation** modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'un environnement. Ils peuvent transformer un ennemi en une créature inoffensive, améliorer la force d'un allié, faire qu'un objet puisse se déplacer sur commande du lanceur de sort, ou augmenter les capacités innées de guérison d'une créature afin qu'elle puisse récupérer plus rapidement d'une blessure.

CÔNE

Un cône s'étend dans la direction que vous choisissez à partir de son point d'origine. La largeur d'un cône en un point donné le long de sa longueur est égale à la distance de ce point depuis le point d'origine. La zone d'effet d'un cône précise sa longueur maximale.

Le point d'origine d'un cône n'est pas compris dans la zone d'effet du cône, à moins que vous n'en décidiez autrement.

CUBE

Vous sélectionnez le point d'origine d'un cube, qui peut être n'importe où sur une face du cube. La taille du cube est exprimée par la longueur de chaque arête.

Le point d'origine d'un cube n'est pas compris dans la zone d'effet du cube, à moins que vous n'en décidiez autrement.

CYLINDRE

Le point d'origine d'un cylindre est le centre d'un rayon particulier du cercle, comme indiqué dans la description du sort. Le cercle doit être soit sur le sol, soit à hauteur de l'effet de sort. L'énergie dans un cylindre s'étend en ligne droite depuis le point d'origine vers le périmètre du cercle, formant la base du cylindre. L'effet du sort s'étend alors de la base ou depuis le haut, à une distance égale à la hauteur du cylindre.

Le point d'origine d'un cylindre est inclus dans la zone d'effet du cylindre

LIGNE

Une ligne s'étend depuis son point d'origine sur toute sa longueur et couvre une zone définie par sa largeur.

Le point d'origine d'une ligne n'est pas compris dans la zone d'effet de la ligne, à moins que vous n'en décidiez autrement.

SPHÈRE

Vous sélectionnez le point d'origine d'une sphère, et la sphère s'étend vers l'extérieur depuis ce point. Le rayon de la sphère est exprimé en mètres et s'étend à partir de ce point.

Le point d'origine d'une sphère est compris dans la zone d'effet de la sphère.

JETS DE SAUVEGARDE

De nombreux sorts précisent que la cible peut faire un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie des effets d'un sort. Le sort précise la caractéristique que la cible utilise pour réaliser son jet de sauvegarde, et ce qui se passe en cas d'échec ou de succès.

Le degré de difficultés pour résister à l'un de vos sorts est égal à 8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts + votre bonus de maîtrise + tout modificateur spécial.

JETS D'ATTAQUE

Certains sorts exigent que le lanceur lance un jet d'attaque afin de déterminer si la cible visée a été touchée par l'effet du sort. Votre bonus d'attaque pour un sort offensif est égal au modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts + votre bonus de maîtrise.

La plupart des sorts qui nécessitent un jet d'attaque impliquent des attaques à distance. Rappelez-vous que vous avez un désavantage aux jets d'attaque à distance si vous êtes 1,50 m ou moins d'une créature hostile qui peut vous voir et qui n'est pas incapable d'agir (voir [Combat](#)).

EFFETS MAGIQUES COMBINÉS

Les effets de différents sorts s'additionnent tant que leurs durées se chevauchent, mais les effets d'un même sort lancé plusieurs fois ne se combinent pas. Au lieu de cela, le plus puissant effet - comme le bonus le plus élevé par exemple – de ces sorts s'applique tant que leur durée se chevauchent.

Par exemple, si deux clercs lancent *bénédiction* sur la même cible, le personnage a le bénéfice seulement d'un des 2 sorts ; il ne peut pas lancer deux fois les dés de bonus.

LA TOILE DE LA MAGIE

Les mondes du multivers de D&D sont des lieux magiques. Toutes les existences sont imprégnées de pouvoir magique, et de l'énergie inexploitée se trouve dans chaque pierre, ruisseau, créature vivante, et même dans l'air lui-même. La magie brute est la substance de la création, la volonté muette et aveugle de l'existence, imprégnant chaque morceau de matière et présente dans chaque manifestation de l'énergie au sein du multivers.

Les mortels ne peuvent pas directement définir cette magie brute. Au lieu de cela, ils font usage d'une étoffe de magie, une sorte d'interface entre la volonté d'un lanceur de sorts et la substance de magie brute. Les lanceurs de sorts des Royaumes Oubliés appellent cela la Toile et reconnaissent son essence comme étant la déesse Mystra, mais les lanceurs de sorts ont diverses façons de nommer et de visualiser cette interface. De quelque façon que ce soit, sans la Toile, la magie brute est bloquée et inaccessible ; même l'archimage le plus puissant ne peut allumer une bougie sans la magie d'une zone où la Toile est inaccessible. Mais baigné dans la Toile, un lanceur de sorts peut faire passer la foudre pour pourfendre ses ennemis, se transporter sur des centaines de miles en un clin d'œil, ou même repousser sa propre mort.

Toute la magie dépend de la Toile, mais chaque type de magie y accède de différentes manières. Les sorts des magiciens, sorciers, ensorceleurs et bardes sont communément appelés **magie des arcanes**. Ces sorts reposent sur une compréhension - apprise ou intuitive - du fonctionnement de la Toile. Le lanceur puise directement depuis les fils de la Toile pour créer l'effet désiré. Les chevaliers occultistes et les mystificateurs arcaniques utilisent également la magie des arcanes. Les sorts de clercs, druides, paladins et rôdeurs sont appelés **magie divine**. Ces lanceurs de sorts accèdent à la Toile par l'intermédiaire de la puissance divine – des dieux, les forces divines de la nature ou le poids sacré du serment d'un paladin.

À chaque fois qu'un effet magique est créé, les fils de la Toile s'entremêlent, se tordent, et se replient pour rendre l'effet possible. Lorsque des personnages utilisent des sorts de divination comme *déttection de la magie* ou *identification*, ils entrevoient la Toile. Un sort comme *dissipation de la magie* aplatis la Toile. Un sort comme *zone d'antimagie* réorganise la Toile afin que la magie s'écoule tout autour, plutôt que par la zone affectée par le sort. Et dans les endroits où la Toile est endommagée ou déchirée, la magie fonctionne de façon imprévisible... voire pas du tout.

Traduit par lord annilhus

CHAP.11 : LES SORTS



Source: Player's Handbook, Elemental Evil Player's Companion, Sword Coast Adventurer Guide.

- | | | |
|---|--|--|
| Abri de Leomund (niv 3)
Absorption des éléments (niv 1)
Agrandissement/rapetissement (niv 2)
Aide (niv 2)
Alarme (niv 1)
Allié d'outreplan (niv 6)
Amélioration de caractéristique (niv 2)
Amitié animale (niv 1)
Amitié fugace (niv 0)
Animation d'objets (niv 5)
Animation des morts (niv 3)
Antidétection (niv 3)
Apaisement des émotions (niv 2)
Appel d'un Familiar (niv 1)
Appel de destrier (niv 2)
Appel de la foudre (niv 3)
Arme élémentaire (niv 3)
Arme magique (niv 2)
Arme spirituelle (niv 2)
Armure d'Agathys (niv 1)
Armure de mage (niv 1)
Arrêt du temps (niv 9)
Aspersion d'acide (niv 0)
Assassin imaginaire (niv 4)
Attirance/Aversion (niv 8)
Attrait de la Foudre (niv 0)
Augure (niv 2)
Aura de pureté (niv 4)
Aura de vie (niv 4)
Aura de vitalité (niv 3)
Aura magique de Nystul (niv 2)
Aura sacrée (niv 8)
Aveuglement/Surdité (niv 2)
Bagou (niv 8)
Baie nourricière (niv 1)
Bannissement (niv 4)
Barrière de lames (niv 6)
Bénédiction (niv 1)
Blessure (niv 1)
Bouche magique (niv 2)
Bouclier (niv 1)
Bouclier de feu (niv 4)
Bouclier de la foi (niv 1)
Boule de feu (niv 3)
Boule de feu à retardement (niv 7)
Bourrasque (niv 2)
Brume mortelle (niv 5)
Cage de force (niv 7)
Catapulte (niv 1)
Cercle de Mort (niv 6)
Cercle de Pouvoir (niv 5)
Cercle de téléportation (niv 5)
Cercle magique (niv 3)
Chaîne d'éclair (niv 6)
Changement de forme (niv 9)
Changement de plan (niv 7)
Charme-personne (niv 1)
Châtiment ardent (niv 1)
Châtiment aveuglant (niv 3)
Châtiment de marquage (niv 2)
Châtiment d'exil (niv 5)
Châtiment stupéfiant (niv 4)
Châtiment tonitruant (niv 1)
Chien de garde de Mordenkainen (niv 4)
Clairvoyance (niv 3)
Clignotement (niv 3)
Clone (niv 8)
Coercition (niv 4)
Coffre secret de Leomund (niv 4)
Colonne de feu (niv 5)
Communication à distance (niv 3)
Communication avec les morts (niv 3)
Communion (niv 5) | Communion avec la nature (niv 5)
Compréhension animale (niv 1)
Compréhension des langues (niv 1)
Compréhension végétale (niv 3)
Cône de froid (niv 5)
Confusion (niv 4)
Contact avec les plans (niv 5)
Contact glacial (niv 0)
Contagion (niv 5)
Contrat (niv 5)
Contresort (niv 3)
Contrôle de l'eau (niv 4)
Contrôle des feux (niv 0)
Contrôle des vents (niv 5)
Contrôle du climat (niv 8)
Coquille anti-vie (niv 5)
Corde enchantée (niv 2)
Cordon de flèche (niv 2)
Couleurs dansantes (niv 1)
Coup au but (niv 0)
Coup de tonnerre (niv 0)
Couronne de Folie (niv 2)
Courroux vengeur (niv 1)
Coursier fantôme (niv 3)
Création (niv 5)
Création de feu de joie (niv 0)
Création de mort-vivant (niv 6)
Création de nourriture et d'eau (niv 3)
Création ou Destruction d'eau (niv 1)
Croissance d'épines (niv 2)
Croissance végétale (niv 3)
Danse irrésistible d'Otto (niv 6)
Débilité (niv 8)
Déblocage (niv 2)
Décharge électrique (niv 0)
Décharge occulte (niv 0)
Dédale (niv 8)
Défense magique (niv 6)
Déguisement (niv 1)
Délivrance des malédictions (niv 3)
Demi-plan (niv 8)
Désintégration (niv 6)
Détection de l'invisibilité (niv 2)
Détection de la magie (niv 1)
Détection de pensées (niv 2)
Détection des pièges (niv 2)
Détection du mal et du bien (niv 1)
Détection du poison et des maladies (niv 1)
Discours captivant (niv 2)
Disque Flottant de Tenser (niv 1)
Dissimulation suprême (niv 7)
Dissipation de la magie (niv 3)
Divination (niv 4)
Doigt de la mort (niv 7)
Domination (niv 5)
Domination de bête (niv 4)
Domination universelle (niv 8)
Don des langues (niv 3)
Double illusoire (niv 5)
Druiderie (niv 0)
Duel contraint (niv 1)
Éclair (niv 3)
Éclair de sorcière (niv 1)
Éclair guidé (niv 1)
Écriture aérienne (niv 2)
Emprise sur la glace (niv 6)
Emprise sur la pierre (niv 6)
Emprise sur le feu (niv 6)
Emprise sur les vents (niv 6)
Emprisonnement (niv 9)
Enchevêtrement (niv 1)
ENNEMI subconscient (niv 9)
Épée de Mordenkainen (niv 7) | Éruption terrestre (niv 3)
Esprit impénétrable (niv 8)
État gazeux (niv 3)
Éveil (niv 5)
Explosion de lumière (niv 8)
Fabrication (niv 4)
Façonnage de la pierre (niv 4)
Façonnage de la terre (niv 0)
Faim inextinguible de Hadar (niv 3)
Faux-semblant (niv 5)
Faveur Divine (niv 1)
Festin des héros (niv 6)
Feuille morte (niv 1)
Flamme (niv 0)
Flamme éternelle (niv 2)
Flamme sacrée (niv 0)
Fléau élémentaire (niv 4)
Flèche acide de Melf (niv 2)
Flèche d'électricité (niv 3)
Flèche enflammée (niv 3)
Flétrissement (niv 4)
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim (niv 8)
Flou (niv 2)
Force fantasmagorique (niv 2)
Forme éthérale (niv 7)
Fou rire de Tasha (niv 1)
Foulée brumeuse (niv 2)
Fracassemement (niv 2)
Frappe agrippante (niv 1)
Fusion dans la pierre (niv 3)
Gardien de la foi (niv 4)
Gardiens spirituels (niv 3)
Gelure (niv 0)
Giboulée (niv 3)
Globe d'invulnérabilité (niv 6)
Glyphe de garde (niv 3)
Gourdin magique (niv 0)
Graisse (niv 1)
Grand pas (niv 1)
Grêle d'épines (niv 1)
Guérison suprême (niv 6)
Guérison suprême de groupe (niv 9)
Guide (niv 0)
Héroïsme (niv 1)
Identification (niv 1)
Illusion mineure (niv 0)
Illusion programmée (niv 6)
Image accomplie (niv 3)
Image miroir (niv 2)
Image silencieuse (niv 1)
Immobilisation de monstre (niv 5)
Immobilisation de personne (niv 2)
Immolation (niv 5)
Imprécation (niv 1)
Incinérateur d'Aganazzar (niv 2)
Infini carquois (niv 5)
Injonction (niv 1)
Insecte géant (niv 4)
Interdiction (niv 6)
Inversion de la gravité (niv 7)
Invisibilité (niv 2)
Invisibilité suprême (niv 4)
Invocation de bêtes (niv 3)
Invocation de céleste (niv 7)
Invocation de Fée (niv 6)
Invocation d'élémentaire (niv 5)
Invocation d'élémentaires mineurs (niv 4)
Invocation des êtres de la forêt (niv 4)
Invocation instantanée de Drawmij (niv 6)
Lame de feu (niv 2)
Lame de feu Émeraude (niv 0)
Lame Tonitruante (niv 0)
Lasso végétal (niv 4) |
|---|--|--|

Lenteur (niv 3)	Pierre magique (niv 0)
Les Bras d'Hadar (niv 1)	Poignard de glace (niv 1)
Lévitation (niv 2)	Poigne de terre de Maximilien (niv 2)
Liane épineuse (niv 0)	Polymorphe véritable (niv 9)
Liberté de mouvement (niv 4)	Portail (niv 9)
Lien avec une bête (niv 1)	Portail Magique (niv 6)
Lien télépathique de Rary (niv 5)	Porte dimensionnelle (niv 4)
Lien terrestre (niv 2)	Prémonition (niv 9)
Localisation de bêtes ou de plantes (niv 2)	Préservation des morts (niv 2)
Localisation de créature (niv 4)	Prestidigitation (niv 0)
Localisation d'objet (niv 2)	Prévoyance (niv 6)
Lueur féérique (niv 1)	Prière de guérison (niv 2)
Lueurs hypnotiques (niv 3)	Projectile magique (niv 1)
Lumière (niv 0)	Projection astrale (niv 9)
Lumière du jour (niv 3)	Projection d'image (niv 7)
Lumières dansantes (niv 0)	Protection contre la mort (niv 4)
Maelström (niv 5)	Protection contre le Bien et le Mal (niv 1)
Main de Bigby (niv 5)	Protection contre le poison (niv 2)
Mains brûlantes (niv 1)	Protection contre les armes (niv 0)
Malédiction (niv 3)	Protection contre une énergie (niv 3)
Maléfice (niv 1)	Protection d'autrui (niv 2)
Manipulation à distance (niv 0)	Protection primordiale (niv 6)
Manipulation de l'eau (niv 0)	Purification de nourriture et d'eau (niv 1)
Manoir somptueux de Mordenkainen (niv 7)	Pyrotechnie (niv 2)
Manteau du Croisé (niv 3)	Rafale (niv 0)
Marche sur l'onde (niv 3)	Rafale d'Épée (niv 0)
Marque du chasseur (niv 1)	Rapidité (niv 3)
Mauvais œil (niv 6)	Rappel à la vie (niv 5)
Message (niv 0)	Rayon ardent (niv 2)
Messager animal (niv 2)	Rayon d'Affaiblissement (niv 2)
Métal brûlant (niv 2)	Rayon de givre (niv 0)
Métamorphose (niv 4)	Rayon de lune (niv 2)
Métamorphose animale (niv 8)	Rayon de maladie (niv 1)
Minuscules météores de Melf (niv 3)	Rayon de soleil (niv 6)
Mirage (niv 7)	Rayons prismatiques (niv 7)
Mise à mal (niv 6)	Raz de marée (niv 3)
Mission (niv 5)	Réanimation (niv 3)
Modification d'apparence (niv 2)	Régénération (niv 7)
Modification de mémoire (niv 5)	Réincarnation (niv 5)
Moquerie vicieuse (niv 0)	Rejet du Bien et du Mal (niv 5)
Mort simulée (niv 3)	Réparation (niv 0)
Mot de guérison (niv 1)	Représaille infernale (niv 1)
Mot de guérison de groupe (niv 3)	Résistance (niv 0)
Mot de pouvoir d'étourdissement (niv 8)	Respiration aquatique (niv 3)
Mot de pouvoir de guérison (niv 9)	Restauration partielle (niv 2)
Mot de pouvoir de mort (niv 9)	Restauration suprême (niv 5)
Mot de rappel (niv 6)	Résurrection (niv 7)
Mur de feu (niv 4)	Résurrection suprême (niv 9)
Mur de force (niv 5)	Retraite expéditive (niv 1)
Mur de glace (niv 6)	Sanctification (niv 5)
Mur de pierre (niv 5)	Sanctuaire (niv 1)
Mur de sable (niv 3)	Sanctuaire secret de Mordenkainen (niv 4)
Mur de vent (niv 3)	Saut (niv 1)
Mur d'eau (niv 3)	Scrutation (niv 5)
Mur d'épines (niv 6)	Secousse terrestre (niv 1)
Mur prismatique (niv 9)	Sens bestial (niv 2)
Murmure dissonant (niv 1)	Serviteur Invisible (niv 1)
Mythes et légendes (niv 5)	Signal d'espérance (niv 3)
Nappe de brouillard (niv 1)	Silence (niv 2)
Nuage incendiaire (niv 8)	Simulacre (niv 7)
Nuage puant (niv 3)	Simulacre de vie (niv 1)
Nuée d'insectes (niv 5)	Soins (niv 1)
Nuée de boule de neige de Snilloc (niv 2)	Soins de groupe (niv 5)
Nuée de dagues (niv 2)	Sommeil (niv 1)
Nuée de météores (niv 9)	Songe (niv 5)
Oeil magique (niv 4)	Souhait (niv 9)
Onde de choc (niv 1)	Sphère aqueuse (niv 4)
Orbe chromatique (niv 1)	Sphère de feu (niv 2)
Orientation (niv 6)	Sphère de tempête (niv 4)
Os de la Terre (niv 6)	Sphère de vitriol (niv 4)
Parole divine (niv 7)	Sphère d'isolement d'Otiluke (niv 4)
Passage sans trace (niv 2)	Sphère glaciale d'Otiluke (niv 6)
Passe-muraille (niv 5)	Stabilisation (niv 0)
Pattes d'araignée (niv 2)	Suggestion (niv 2)
Peau d'écorce (niv 2)	Suggestion de groupe (niv 6)
Peau de pierre (niv 4)	Symbolé (niv 7)
Pétrification (niv 6)	Télékinésie (niv 5)

Listes de Sorts



Ces pages rassemblent les sorts de la cinquième édition du *Player's Handbook*, *EE Players Companion, Sword Coast Adventurer Guide* — et les organisent dans diverses références de façon à aider les Joueurs et Maître de Jeu.

Sorts par Classe

Voici les sorts organisés par classe de personnage. L'école de magie d'un sort est noté entre parenthèses après le nom du sort, et le nom est suivi d'un astérisque si le sort a l'étiquette rituel.

BARDE

SORTS MINEURS

Amitié fugace (enchantement)
Coup au but (divination)
Coup de tonnerre (évasion)
Illusion mineure (illusion)
Lumière (évasion)
Lumières dansantes (évasion)
Manipulation à distance (invocation)
Message (transmutation)
Moquerie vicieuse (enchantement)
Prestidigitation (transmutation)
Protection contre les armes (abjuration)
Réparation (transmutation)

NIVEAU 1

Amitié Animale (enchantement)
Charme-Personne (enchantement)
Compréhension animale* (divination)
Compréhension des Langues* (divination)
Déguisement (illusion)
Détection de la Magie* (divination)
Feuille Morte (transmutation)
Fou rire de Tasha (enchantement)
Grand Pas (transmutation)
Héroïsme (enchantement)
Identification* (divination)
Image Silencieuse (illusion)
Imprécation (enchantement)
Lueur Féérique (évasion)
Mot de Guérison (évasion)
Murmure dissonant (enchantement)
Onde de Choc (évasion)
Secousse terrestre (évasion)
Serviteur Invisible* (invocation)
Soins (évasion)
Sommeil (enchantement)
Texte Illusoires* (illusion)

NIVEAU 2

Amélioration de caractéristique
(transmutation)
Apaisement des Émotions (enchantement)
Aveuglement/Surdité (nécromancie)
Bouche Magique* (illusion)
Couronne de Folie (enchantement)
Déblocage (transmutation)
Détection de l'invisibilité (divination)
Détection de Pensées (divination)
Discours captivant (enchantement)
*Écriture aérienne** (transmutation)
Force Phantasmagorique (illusion)
Fracasement (évasion)
Immobilisation de Personne (enchantement)
Invisibilité (illusion)
Localisation de bêtes ou de plantes*
(divination)

Localisation d'objet (divination)
Messenger animal* (enchantement)
Métal brûlant (transmutation)
Nuée de Dague (invocation)
Pyrotechnie (transmutation)
Restauration Partielle (abjuration)
Silence* (illusion)
Suggestion (enchantment)
Vent violent (évasion)
Zone de vérité (enchantement)

NIVEAU 3

Abri de Leomund* (évasion)
Antidétection (abjuration)
Clairvoyance (divination)
Communication à Distance (évasion)
Communication avec les Morts (nécromancie)
Compréhension végétale (transmutation)
Croissance Végétale (transmutation)
Dissipation de la Magie (abjuration)
Don des langues (divination)
Glyphe de Garde (abjuration)
Image Accomplie (illusion)
Lueurs hypnotiques (illusion)
Malédiction (nécromancie)
Mort simulée* (nécromancie)
Nuage puant (invocation)
Terreur (illusion)

NIVEAU 4

Coercition (enchantement)
Confusion (enchantement)
Invisibilité Suprême (illusion)
Liberté de Mouvement (abjuration)
Localisation de Créature (divination)
Métamorphose (transmutation)
Porte Dimensionnelle (invocation)
Terrain hallucinatoire (illusion)

NIVEAU 5

Animation d'Objets (transmutation)
Cercle de téléportation (invocation)
Contrat (abjuration)
Domination (enchantement)
Double Illusoire (illusion)
Éveil (transmutation)
Faux-Semblant (illusion)
Immobilisation de Monstre (enchantement)
Mission (enchantement)
Modification de mémoire (enchantement)
Mythes & Légendes (divination)
Rappel à la Vie (nécromancie)
Restauration Suprême (abjuration)
Scrutation (divination)
Soins de Groupe (évasion)
Songe (illusion)

NIVEAU 6

Danse Irrésistible d'Otto (enchantement)
Défense magique (abjuration)
Illusion programmée (illusion)
Mauvais œil (nécromancie)
Orientation (divination)
Suggestion de Groupe (enchantement)
Vision Lucide (divination)

NIVEAU 7

Cage de force (évasion)
Épée de MordenKainen (évasion)
Forme Éthérée (transmutation)

Manoir somptueux de Mordenkainen
(invocation)
Mirage (illusion)
Projection d'image (illusion)
Régénération (transmutation)
Résurrection (nécromancie)
Symbole (abjuration)
Téléportation (invocation)

NIVEAU 8

Bagou (transmutation)
Débilité (enchantement)
Domination Universelle (enchantement)
Esprit impénétrable (abjuration)
Mot de Pouvoir d'Étourdissement
(enchantement)

NIVEAU 9

Mot de pouvoir de guérison (évasion)
Mot de Pouvoir de Mort (enchantement)
Polymorphe véritable (transmutation)
Prémonition (divination)

CLERC

SORTS MINEURS

Flamme Sacrée (évocation)
Guide (divination)
Lumière (évocation)
Réparation (transmutation)
Résistance (abjuration)
Stabilisation (nécromancie)
Thaumaturgie (transmutation)

NIVEAU 1

Bénédiction (enchantement)
Blessure (nécromancie)
Bouclier de la foi (abjuration)
Création ou Destruction d'eau (transmutation)
Détection de la Magie* (divination)
Détection du Mal et du Bien (divination)
Détection du poison et des maladies*
 (divination)
Éclair Guidé (évocation)
Imprécation (enchantement)
Injonction (enchantement)
Mot de Guérison (évocation)
Protection contre le Bien et le Mal (abjuration)
Purification de nourriture et d'eau*
 (transmutation)
Sanctuaire (abjuration)
Soins (évocation)

NIVEAU 2

Aide (abjuration)
Amélioration de caractéristique
 (transmutation)
Apaisement des Émotions (enchantement)
Arme Spirituelle (évocation)
Augure* (divination)
Aveuglement/Surdité (nécromancie)
Détection des pièges (divination)
Flamme Éternelle (évocation)
Immobilisation de Personne (enchantement)
Localisation d'objet (divination)
Préservation des morts* (nécromancie)
Prière de Guérison (évocation)
Protection contre le poison (abjuration)
Protection d'Autrui (abjuration)
Restauration Partielle (abjuration)
Silence* (illusion)
Zone de vérité (enchantement)

NIVEAU 3

Animation des Morts (nécromancie)
Cercle magique (abjuration)
Clairvoyance (divination)
Communication à Distance (évocation)
Communication avec les Morts (nécromancie)
Création de nourriture et d'eau (invocation)
Délivrance des Malédictions (abjuration)
Dissipation de la Magie (abjuration)
Don des langues (divination)
Fusion dans la pierre* (transmutation)
Gardiens Spirituels (invocation)
Glyphe de garde (abjuration)
Lumière du Jour (évocation)
Malédiction (nécromancie)
Marche sur l'Onde* (transmutation)
Mort simulée* (nécromancie)
Mot de Guérison de Groupe (évocation)
Protection contre une Énergie (abjuration)
Réanimation (nécromancie)
Signal d'Espérance (abjuration)

NIVEAU 4

Bannissement (abjuration)
Contrôle de l'eau (transmutation)
Divination* (divination)
Façonnage de la pierre (transmutation)
Gardien de la Foi (invocation)
Liberté de Mouvement (abjuration)
Localisation de Créature (divination)
Protection contre la Mort (abjuration)

NIVEAU 5

Colonne de Feu (évocation)
Communion* (divination)
Contagion (nécromancie)
Contrat (abjuration)
Mission (enchantement)
Mythes & Légendes (divination)
Nuée d'Insectes (invocation)
Rappel à la Vie (nécromancie)
Rejet du Bien et du Mal (abjuration)
Restauration Suprême (abjuration)
Sanctification (évocation)
Scrutation (divination)
Soins de Groupe (évocation)

NIVEAU 6

Allié d'outreplan (invocation)
Barrière de Lames (évocation)
Création de mort-vivant (nécromancie)
Festin des Héros (invocation)
Guérison Suprême (évocation)
Interdiction* (abjuration)
Mise à Mal (nécromancie)
Mot de rappel (invocation)
Orientation (divination)
Vision Lucide (divination)

NIVEAU 7

Changement de plan (invocation)
Forme Éthérée (transmutation)
Invocation de céleste (invocation)
Parole Divine (évocation)
Régénération (transmutation)
Résurrection (nécromancie)
Symbol (abjuration)
Tempête de Feu (évocation)

NIVEAU 8

Aura Sacrée (abjuration)
Contrôle du climat (transmutation)
Tremblement de Terre (évocation)
Zone d'Antimagie (abjuration)

NIVEAU 9

Guérison Suprême de Groupe (évocation)
Portail (invocation)
Projection Astrale (nécromancie)
Résurrection Suprême (nécromancie)

DRUIDE

SORTS MINEURS

Contrôle des feux (transmutation)
Coup de tonnerre (évocation)
Création de feu de joie (invocation)
Druïderie (transmutation)
Façonnage de la terre (transmutation)
Flamme (invocation)
Gelure (évocation)
Gourdin magique (transmutation)
Guide (divination)
Liane épineuse (transmutation)
Manipulation de l'eau (transmutation)
Pierre magique (transmutation)
Rafale (transmutation)
Réparation (transmutation)
Résistance (abjuration)
Vaporisation de Poison (invocation)

NIVEAU 1

Absorption des éléments (abjuration)
Amitié Animale (enchantement)
Baie nourricière (transmutation)
Charme-Personne (enchantement)
Compréhension animale* (divination)
Création ou Destruction d'eau (transmutation)
Détection de la Magie* (divination)
Détection du poison et des maladies*
 (divination)
Enchevêtement (invocation)
Grand Pas (transmutation)
Lien avec une bête (divination)
Lueur Féérique (évocation)
Mot de Guérison (évocation)
Nappe de Brouillard (invocation)
Onde de Choc (évocation)
Poignard de glace (invocation)
Purification de nourriture et d'eau*
 (transmutation)
Saut (transmutation)
Secousse terrestre (évocation)
Soins (évocation)

NIVEAU 2

Amélioration de caractéristique
 (transmutation)
Bourrasque (évocation)
Croissance d'Épines (transmutation)
Détection des pièges (divination)
Écriture aérienne* (transmutation)
Immobilisation de Personne (enchantement)
Lame de feu (évocation)
Lien terrestre (transmutation)
Localisation de bêtes ou de plantes*
 (divination)
Localisation d'objet (divination)
Messager animal* (enchantement)
Métal brûlant (transmutation)
Passage sans trace (abjuration)
Peau d'Écorce (transmutation)
Protection contre le poison (abjuration)
Rayon de lune (évocation)
Restauration Partielle (abjuration)
Sens Bestial* (divination)
Sphère de Feu (invocation)
Tourbillon de poussière (invocation)
Vent violent (évocation)
Vision dans le noir (transmutation)

NIVEAU 3

Appel de la foudre (invocation)
Compréhension végétale (transmutation)
Croissance Végétale (transmutation)
Dissipation de la Magie (abjuration)
Éruption terrestre (transmutation)

Flèche enflammée (transmutation)
Fusion dans la pierre* (transmutation)
Giboulée (invocation)
Invocation de bêtes (invocation)
Lumière du Jour (évocation)
Marche sur l'Onde* (transmutation)
Mort simulée* (nécromancie)
Mur de vent (évocation)
Mur d'eau (évocation)
Protection contre une Énergie (abjuration)
Raz de marée (invocation)
Respiration aquatique* (transmutation)

NIVEAU 4

Confusion (enchantement)
Contrôle de l'eau (transmutation)
Domination de bête (enchantement)
Façonnage de la pierre (transmutation)
Fléau élémentaire (transmutation)
Flétrissement (nécromancy)
Insecte géant (transmutation)
Invocation d'élémentaires mineurs
 (invocation)
Invocation des êtres de la forêt (invocation)
Lasso végétal (invocation)
Liberté de Mouvement (abjuration)
Localisation de Créature (divination)
Métamorphose (transmutation)
Mur de Feu (évocation)
Peau de Pierre (abjuration)
Sphère aqueuse (invocation)
Tempête de Grêle (évocation)
Terrain hallucinatoire (illusion)

NIVEAU 5

Communication avec la nature* (divination)
Contagion (nécromancie)
Contrat (abjuration)
Contrôle des vents (transmutation)
Coquille anti-vie (abjuration)
Éveil (transmutation)
Invocation d'élémentaire (invocation)
Maelström (évocation)
Mission (enchantement)
Mur de Pierre (évocation)
Nuée d'Insectes (invocation)
Réincarnation (transmutation)
Restauration Suprême (abjuration)
Scrutation (divination)
Soins de Groupe (évocation)
Transmutation de la roche (transmutation)
Voyage par les arbres (invocation)

NIVEAU 6

Emprise sur la glace (transmutation)
Emprise sur la pierre (transmutation)
Emprise sur le feu (transmutation)
Emprise sur les vents (transmutation)
Festin des Héros (invocation)
Guérison Suprême (évocation)
Invocation de Fée (invocation)
Mur d'épines (invocation)
Orientation (divination)
Os de la Terre (transmutation)
Protection primordiale (abjuration)
Rayon de soleil (évocation)
Terraformage (transmutation)
Vent divin (transmutation)
Voie végétale (conjunction)

NIVEAU 7

Changement de plan (invocation)
Inversion de la gravité (transmutation)
Mirage (illusion)
Régénération (transmutation)
Tempête de Feu (évocation)
Tornade (évocation)

NIVEAU 8

Attirance/Aversion (enchantement)
Contrôle du climat (transmutation)
Débilité (enchantement)
Explosion de Lumière (évocation)
Métamorphose animale (transmutation)
Tremblement de Terre (évocation)
Tsunami (conjunction)

NIVEAU 9

Changement de forme (transmutation)
Prémonition (divination)
Résurrection Suprême (nécromancie)
Tempête vengeresse (invocation)

ENSORCELEUR

SORTS MINEURS

Amitié fugace (enchantement)
Aspersion d'acide (invocation)
Attrait de la Foudre (évocation)
Contact glacial (nécromancie)
Contrôle des feux (transmutation)
Coup au but (divination)
Coup de tonnerre (évocation)
Création de feu de joie (invocation)
Décharge Électrique (évocation)
Façonnage de la terre (transmutation)
Gelure (évocation)
Illusion mineure (illusion)
Lame de feu Émeraude (évocation)
Lame Tonitruante (évocation)
Lumière (évocation)
Lumières dansantes (évocation)
Manipulation à distance (invocation)
Manipulation de l'eau (transmutation)
Message (transmutation)
Prestidigitation (transmutation)
Protection contre les armes (abjuration)
Rafale (transmutation)
Rafale d'Épée (invocation)
Rayon de Givre (évocation)
Réparation (transmutation)
Trait de feu (évocation)
Vaporisation de Poison (invocation)

NIVEAU 1

Armure de Mage (abjuration)
Bouclier (abjuration)
Catapulte (transmutation)
Charme-Personne (enchantement)
Compréhension des Langues* (divination)
Couleurs Dansantes (illusion)
Déguisement (illusion)
Détection de la Magie* (divination)
Éclair de sorcière (évocation)
Feuille Morte (transmutation)
Image Silencieuse (illusion)
Mains Brûlantes (évocation)
Nappe de Brouillard (conjunction)
Onde de Choc (évocation)
Orbe Chromatique (évocation)
Poignard de glace (invocation)
Projectile Magique (évocation)
Rayon de maladie (nécromancie)
Retraite expéditive (transmutation)
Saut (transmutation)
Secousse terrestre (évocation)
Simulacre de vie (nécromancie)
Sommeil (enchantement)

NIVEAU 2

Agrandissement/Rapetissement
 (transmutation)
Amélioration de caractéristique
 (transmutation)
Aveuglement/Surdité (nécromancie)
Bourrasque (évocation)
Couronne de Folie (enchantement)
Déblocage (transmutation)
Détection de l'invisibilité (divination)
Détection de Pensées (divination)
Flou (illusion)
Force Phantasmagorique (illusion)
Foulée Brumeuse (invocation)
Fracassemment (évocation)
Image Miroir (illusion)
Immobilisation de Personne (enchantement)
Incinérateur d'Aganazzar (évocation)
Invisibilité (illusion)
Lévitation (transmutation)

Lien terrestre (transmutation)
Modification d'apparence (transmutation)
Nuée de boule de neige de Snilloc (évocation)
Nuée de Dagues (invocation)
Pattes d'Araignée (transmutation)
Poigne de terre de Maximilien (transmutation)
Pyrotechnie (transmutation)
Rayon Ardent (évocation)
Suggestion (enchantement)
Ténèbres (évocation)
Toile d'Araignée (invocation)
Tourbillon de poussière (invocation)
Vent violent (évocation)
Vision dans le noir (transmutation)

NIVEAU 3

Boule de Feu (évocation)
Clairvoyance (divination)
Clignotement (transmutation)
Contresort (abjuration)
Dissipation de la Magie (abjuration)
Don des langues (divination)
Éclair (évocation)
Éruption terrestre (transmutation)
État Gazeux (transmutation)
Flèche enflammée (transmutation)
Giboulée (invocation)
Image Accomplie (illusion)
Lenteur (transmutation)
Lueurs hypnotiques (illusion)
Lumière du Jour (évocation)
*Marche sur l'Onde** (transmutation)
Minuscules météores de Melf (évasion)
Mur d'eau (évasion)
Nuage puant (invocation)
Protection contre une Énergie (abjuration)
Rapidité (transmutation)
*Respiration aquatique** (transmutation)
Terreur (illusion)
Vol (transmutation)

NIVEAU 4

Bannissement (abjuration)
Confusion (enchantement)
Domination de bête (enchantement)
Flétrissement (nécromancie)
Invisibilité Suprême (illusion)
Métamorphose (transmutation)
Mur de Feu (évasion)
Peau de Pierre (abjuration)
Porte Dimensionnelle (invocation)
Sphère aqueuse (invocation)
Sphère de tempête (évasion)
Sphère de vitriol (évasion)
Tempête de Grêle (évasion)

NIVEAU 5

Animation d'Objets (transmutation)
Brume Mortelle (invocation)
Cercle de téléportation (invocation)
Cône de Froid (évasion)
Contrôle des vents (transmutation)
Création (illusion)
Domination (enchantement)
Faux-Semblant (illusion)
Immobilisation de Monstre (enchantement)
Immolation (évasion)
Mur de Pierre (évasion)
Nuée d'Insectes (invocation)
Télékinésie (transmutation)

NIVEAU 6

Cercle de Mort (nécromancie)
Chaîne d'Éclair (évocation)
Désintégration (transmutation)
Emprise sur la glace (transmutation)
Emprise sur la pierre (transmutation)
Emprise sur le feu (transmutation)
Emprise sur les vents (transmutation)
Globe d'Invulnérabilité (abjuration)
Mauvais œil (nécromancie)
Portail Magique (invocation)
Rayon de soleil (évocation)
Suggestion de Groupe (enchantement)
Terraformage (transmutation)
Vision Lucide (divination)

NIVEAU 7

Boule de Feu à Retardement (évasion)
Changement de plan (invocation)
Doigt de la Mort (nécromancie)
Forme Éthérée (transmutation)
Inversion de la gravité (transmutation)
Rayons prismatiques (évasion)
Téléportation (invocation)
Tempête de Feu (évasion)

NIVEAU 8

Domination Universelle (enchantement)
Explosion de Lumière (évasion)
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim (nécromancie)
Mot de Pouvoir d'Étourdissement (enchantement)
Nuage incendiaire (invocation)
Tremblement de Terre (évasion)

NIVEAU 9

Arrêt du Temps (transmutation)
Mot de Pouvoir de Mort (enchantement)
Nuée de Météores (évasion)
Portail (invocation)
Souhait (invocation)

MAGICIEN

SORTS MINEURS

Amitié fugace (enchantement)
Aspersion d'acide (invocation)
Attrait de la Foudre (évocation)
Contact glacial (nécromancie)
Contrôle des feux (transmutation)
Coup au but (divination)
Coup de tonnerre (évasion)
Création de feu de joie (invocation)
Décharge Électrique (évasion)
Façonnage de la terre (transmutation)
Gelure (évasion)
Illusion mineure (illusion)
Lame de feu Émeraude (évasion)
Lame Tonitruante (évasion)
Lumière (évasion)
Lumières dansantes (évasion)
Manipulation à distance (invocation)
Manipulation de l'eau (transmutation)
Message (transmutation)
Prestidigitation (transmutation)
Protection contre les armes (abjuration)
Rafale (transmutation)
Rafale d'Épée (invocation)
Rayon de Givre (évasion)
Réparation (transmutation)
Trait de feu (évasion)
Vaporisation de Poison (invocation)

NIVEAU 1

Absorption des éléments (abjuration)
*Alarme** (abjuration)
*Appel d'un Familiar** (invocation)
Armure de Mage (abjuration)
Bouclier (abjuration)
Catapulte (transmutation)
Charme-Personne (enchantement)
*Compréhension des Langues** (divination)
Couleurs Dansantes (illusion)
Déguisement (illusion)
*Détection de la Magie** (divination)
*Disque Flottant de Tenser** (invocation)
Éclair de sorcière (évasion)
Feuille Morte (transmutation)
Fou rire de Tasha (enchantement)
Graisse (invocation)
Grand Pas (transmutation)
*Identification** (divination)
Image Silencieuse (illusion)
Mains Brûlantes (évasion)
Nappe de Brouillard (conjuration)
Onde de Choc (évasion)
Orbe Chromatique (évasion)
Poignard de glace (invocation)
Projectile Magique (évasion)
Protection contre le Bien et le Mal (abjuration)
Rayon de maladie (nécromancie)
Retraite expéditive (transmutation)
Saut (transmutation)
Secousse terrestre (évasion)
*Serviteur Invisible** (invocation)
Simulacre de vie (nécromancie)
Sommeil (enchantement)
*Texte Illusoires** (illusion)

NIVEAU 2

Agrandissement/Rapetissement (transmutation)
Arme Magique (transmutation)
Aura magique de Nystul (illusion)
Aveuglement / Surdité (nécromancie)
*Bouche Magique** (illusion)
Bourrasque (évasion)
Corde enchantée (transmutation)

Couronne de Folie (enchantement)
Déblocage (transmutation)
Détection de l'invisibilité (divination)
Détection de Pensées (divination)
Écriture aérienne* (transmutation)
Flamme Éternelle (évocation)
Flèche acide de Melf (évocation)
Flou (illusion)
Force Phantasmagorique (illusion)
Foulée Brumeuse (invocation)
Fracassement (évocation)
Image Miroir (illusion)
Immobilisation de Personne (enchantement)
Incinérateur d'Aganazzar (évocation)
Invisibilité (illusion)
Lévitation (transmutation)
Lien terrestre (transmutation)
Localisation d'objet (divination)
Modification d'apparence (transmutation)
Nuée de boule de neige de Snilloc (évocation)
Nuée de Dagues (invocation)
Pattes d'Araignée (transmutation)
Poigne de terre de Maximilien (transmutation)
Préservation des morts* (nécromancie)
Pyrotechnie (transmutation)
Rayon Ardent (évocation)
Rayon d'Affaiblissement (nécromancie)
Sphère de feu (invocation)
Suggestion (enchantement)
Ténèbres (évocation)
Toile d'Araignée (invocation)
Tourbillon de poussière (invocation)
Verrou magique (abjuration)
Vision dans le noir (transmutation)

NIVEAU 3

Abri de Leomund* (évocation)
Animation des Morts (nécromancie)
Antidétection (abjuration)
Boule de Feu (évocation)
Cercle magique (abjuration)
Clairvoyance (divination)
Clignotement (transmutation)
Communication à Distance (évocation)
Contresort (abjuration)
Courrier fantôme* (illusion)
Délivrance des Malédictions (abjuration)
Dissipation de la Magie (abjuration)
Don des langues (divination)
Éclair (évocation)
Éruption terrestre (transmutation)
État Gazeux (transmutation)
Flèche enflammée (transmutation)
Giboulée (invocation)
Glyphe de Garde (abjuration)
Image Accomplie (illusion)
Lenteur (transmutation)
Lueurs hypnotiques (illusion)
Malédiction (nécromancie)
Minuscules météores de Melf (évocation)
Mort simulée* (nécromancie)
Mur de sable (évocation)
Mur d'eau (évocation)
Nuage puant (invocation)
Protection contre une Énergie (abjuration)
Rapidité (transmutation)
Raz de marée (invocation)
Respiration aquatique* (transmutation)
Terreur (illusion)
Toucher du vampire (nécromancie)
Vol (transmutation)

NIVEAU 4

Assassin imaginaire (illusion)
Bannissement (abjuration)
Bouclier de Feu (évocation)
Chien de garde de Mordenkainen (invocation)

Coffre secret de Leomund (invocation)
Confusion (enchantement)
Contrôle de l'eau (transmutation)
Fabrication (transmutation)
Façonnage de la pierre (transmutation)
Fléau élémentaire (transmutation)
Flétrissement (nécromancie)
Invisibilité Suprême (illusion)
Invocation d'élémentaires mineurs (invocation)
Localisation de Créature (divination)
Métamorphose (transmutation)
Mur de Feu (évocation)
Œil Magique (divination)
Peau de Pierre (abjuration)
Porte Dimensionnelle (invocation)
Sanctuaire secret de Mordenkainen (abjuration)
Sphère aqueuse (invocation)
Sphère de tempête (évocation)
Sphère de vitriol (évocation)
Sphère d'isolement d'Otiluke (évocation)
Tempête de Grêle (évocation)
Tentacules Noires d'Évard (invocation)
Terrain hallucinatoire (illusion)

NIVEAU 5

Animation d'Objets (transmutation)
Brume Mortelle (invocation)
Cercle de téléportation (invocation)
Cône de Froid (évocation)
Contact avec les plans* (divination)
Contrat (abjuration)
Contrôle des vents (transmutation)
Création (illusion)
Domination (enchantement)
Double Illusoire (illusion)
Faux-Semblant (illusion)
Immobilisation de Monstre (enchantement)
Immolation (évocation)
Invocation d'élémentaire (invocation)
Lien télépathique de Rary* (divination)
Main de Bigby (évocation)
Mission (enchantement)
Modification de mémoire (enchantement)
Mur de force (évocation)
Mur de Pierre (évocation)
Mythes & Légendes (divination)
Passe-Muraille (transmutation)
Scrutation (divination)
Songe (illusion)
Télékinésie (transmutation)
Transmutation de la roche (transmutation)

NIVEAU 6

Cercle de Mort (nécromancie)
Chaîne d'Éclair (évocation)
Création de mort-vivant (nécromancie)
Danse Irrésistible d'Otto (enchantement)
Défense magique (abjuration)
Désintégration (transmutation)
Emprise sur la glace (transmutation)
Emprise sur la pierre (transmutation)
Emprise sur le feu (transmutation)
Emprise sur les vents (transmutation)
Globe d'Invulnérabilité (abjuration)
Illusion programmée (illusion)
Invocation instantanée de Drawmij* (invocation)
Mauvais œil (nécromancie)
Mur de glace (évocation)
Pétrification (transmutation)
Portail Magique (invocation)
Prévoyance (évocation)
Rayon de soleil (évocation)
Sphère glaciale d'Otiluke (évocation)
Suggestion de Groupe (enchantement)

Terraformage (transmutation)
Urne Magique (nécromancie)
Vision Lucide (divination)

NIVEAU 7

Boule de Feu à Retardement (évocation)
Cage de force (évocation)
Changement de plan (invocation)
Dissimulation suprême (transmutation)
Doigt de la Mort (nécromancie)
Épée de MordenKainen (évocation)
Forme Éthérée (transmutation)
Inversion de la gravité (transmutation)
Manoir somptueux de Mordenkainen (invocation)
Mirage (illusion)
Projection d'image (illusion)
Rayons prismatiques (évocation)
Simulacre (illusion)
Symbol (abjuration)
Téléportation (invocation)
Tornade (évocation)

NIVEAU 8

Attrance/Aversion (enchantement)
Clone (nécromancie)
Contrôle du climat (transmutation)
Débilité (enchantement)
Dédale (invocation)
Demi-plan (invocation)
Domination Universelle (enchantement)
Esprit impénétrable (abjuration)
Explosion de Lumière (évocation)
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim (nécromancie)
Mot de Pouvoir d'Étourdissement (enchantement)
Nuage incendiaire (invocation)
Télépathie (évocation)
Zone d'Antimagie (abjuration)

NIVEAU 9

Arrêt du Temps (transmutation)
Changement de forme (transmutation)
Emprisonnement (abjuration)
Ennemi subconscient (illusion)
Mot de Pouvoir de Mort (enchantement)
Mur prismatique (abjuration)
Nuée de Météores (évocation)
Polymorphe véritable (transmutation)
Portail (invocation)
Prémonition (divination)
Projection Astrale (nécromancie)
Souhait (invocation)

PALADIN

NIVEAU 1

Bénédiction (enchantement)
Bouclier de la foi (abjuration)
Châtiment ardent (évocation)
Châtiment tonitruant (évasion)
Courroux vengeur (évasion)
Détection de la Magie* (divination)
Détection du Mal et du Bien (divination)
Détection du poison et des maladies*
(divination)
Duel contraint (enchantement)
Faveur Divine (évasion)
Héroïsme (enchantement)
Injonction (enchantement)
Protection contre le Bien et le Mal (abjuration)
Purification de nourriture et d'eau*
(transmutation)
Soins (évasion)

NIVEAU 2

Aide (abjuration)
Appel de destrier (invocation)
Arme Magique (transmutation)
Châtiment de marquage (évasion)
Localisation d'objet (divination)
Protection contre le poison (abjuration)
Restauration Partielle (abjuration)
Zone de vérité (enchantement)

NIVEAU 3

Arme élémentaire (transmutation)
Aura de vitalité (évasion)
Cercle magique (abjuration)
Châtiment aveuglant (évasion)
Création de nourriture et d'eau (invocation)
Délivrance des Malédictions (abjuration)
Dissipation de la Magie (abjuration)
Lumière du Jour (évasion)
Manteau du Croisé (évasion)
Réanimation (nécromancie)

NIVEAU 4

Aura de pureté (abjuration)
Aura de vie (abjuration)
Bannissement (abjuration)
Châtiment stupéfiant (évasion)
Localisation de Créature (divination)
Protection contre la Mort (abjuration)

NIVEAU 5

Cercle de Pouvoir (abjuration)
Châtiment d'exil (abjuration)
Mission (enchantement)
Rappel à la Vie (nécromancie)
Rejet du Bien et du Mal (abjuration)
Vague de Destruction (évasion)

RÔDEUR

NIVEAU 1

Absorption des éléments (abjuration)
Alarme* (abjuration)
Amitié Animale (enchantement)
Baie nourricière (transmutation)
Compréhension animale* (divination)
Détection de la Magie* (divination)
Détection du poison et des maladies*
(divination)
Frappe agrippante (invocation)
Grand Pas (transmutation)
Grêle d'épines (invocation)
Lien avec une bête (divination)
Marque du chasseur (divination)
Nappe de Brouillard (invocation)
Saut (transmutation)
Soins (évasion)

NIVEAU 2

Cordon de flèche (transmutation)
Croissance d'Épines (transmutation)
Détection des pièges (divination)
Localisation de bêtes ou de plantes*
(divination)
Localisation d'objet (divination)
Messenger Animal* (enchantement)
Passage sans trace (abjuration)
Peau d'Écorce (transmutation)
Protection contre le poison (abjuration)
Restauration Partielle (abjuration)
Sens Bestial* (divination)
Silence* (illusion)
Vision dans le noir (transmutation)

NIVEAU 3

Antidétection (abjuration)
Compréhension végétale (transmutation)
Croissance Végétale (transmutation)
Flèche d'électricité (transmutation)
Flèche enflammée (transmutation)
Invocation de bêtes (conjuration)
Lumière du Jour (évasion)
Marche sur l'Onde* (transmutation)
Mur de vent (évasion)
Protection contre une Énergie (abjuration)
Respiration aquatique* (transmutation)
Tir de barrage (invocation)

NIVEAU 4

Invocation des êtres de la forêt (invocation)
Lasso végétal (invocation)
Liberté de Mouvement (abjuration)
Localisation de Créature (divination)
Peau de Pierre (abjuration)

NIVEAU 5

Communion avec la nature* (divination)
Infini carquois (transmutation)
Volée rafale (invocation)
Voyage par les arbres (invocation)

SORCIER

SORTS MINEURS

Amitié fugace (enchantement)
Attrait de la Foudre (évasion)
Contact glacial (nécromancie)
Coup au but (divination)
Coup de tonnerre (évasion)
Création de feu de joie (invocation)
Décharge occulte (évasion)
Gelure (évasion)
Illusion mineure (illusion)
Lame de feu Émeraude (évasion)
Lame Tonitruante (évasion)
Manipulation à distance (invocation)
Pierre magique (transmutation)
Prestidigitation (transmutation)
Protection contre les armes (abjuration)
Rafale d'Épée (invocation)
Vaporisation de Poison (invocation)

NIVEAU 1

Armure d'Agathys (abjuration)
Charme-Personne (enchantement)
Compréhension des Langues* (divination)
Éclair de sorcière (évasion)
Les Bras d'Hadar (invocation)
Maléfice (enchantement)
Protection contre le Bien et le Mal (abjuration)
Représaille infernale (évasion)
Retraite expéditive (transmutation)
Serviteur Invisible* (invocation)
Texte Illusoires* (illusion)

NIVEAU 2

Couronne de Folie (enchantement)
Discours captivant (enchantement)
Foulée Brumeuse (invocation)
Fracassemment (évasion)
Image Miroir (illusion)
Immobilisation de Personne (enchantement)
Invisibilité (illusion)
Lien terrestre (transmutation)
Nuée de Dagues (invocation)
Pattes d'Araignée (transmutation)
Rayon d'Affaiblissement (nécromancie)
Suggestion (enchantement)
Ténèbres (évasion)

NIVEAU 3

Cercle magique (abjuration)
Contresort (abjuration)
Délivrance des Malédictions (abjuration)
Dissipation de la Magie (abjuration)
Don des langues (divination)
État Gazeux (transmutation)
Faim inextinguible de Hadar (invocation)
Image Accomplie (illusion)
Lueurs hypnotiques (illusion)
Terreur (illusion)
Toucher du vampire (nécromancie)
Vol (transmutation)

NIVEAU 4

Bannissement (abjuration)
Fléau élémentaire (transmutation)
Flétrissement (nécromancie)
Porte Dimensionnelle (invocation)
Terrain hallucinatoire (illusion)

NIVEAU 5

Contact avec les plans* (divination)
Immobilisation de Monstre (enchantement)
Scrutation (divination)
Songe (illusion)

NIVEAU 6

Cercle de Mort (nécromancie)
Création de mort-vivant (nécromancie)
Emprise sur la glace (transmutation)
Emprise sur la pierre (transmutation)
Emprise sur le feu (transmutation)
Emprise sur les vents (transmutation)
Invocation de Fée (invocation)
Mauvais œil (nécromancie)
Pétrification (transmutation)
Portail Magique (invocation)
Suggestion de Groupe (enchantement)
Vision Lucide (divination)

Rituels

Voici les sorts qui ont l'étiquette rituel.

NIVEAU 1

Alarme
Appel d'un Familiar
Compréhension animale
Compréhension des Langues
Détection de la Magie
Détection du poison et des maladies
Disque Flottant de Tenser
Identification
Purification de nourriture et d'eau
Serviteur Invisible
Texte Illusores

NIVEAU 2

Augure
Bouche Magique
Écriture aérienne
Localisation de bêtes ou de plantes
Messager animal
Préservation des morts
Sens Bestial
Silence

NIVEAU 3

Abri de Leonund
Coursier fantôme
Fusion dans la pierre
Marche sur l'Onde
Mort simulée
Respiration aquatique

NIVEAU 4

Divination

NIVEAU 5
Communication
Communion avec la nature
Contact avec les plans
Lien télépathique de Rary

NIVEAU 6
Interdiction
Invocation instantanée de Drawmij

NIVEAU 7

Cage de force (évocation)
Changement de plan (invocation)
Doigt de Mort (nécromancie)
Forme Éthérente (transmutation)

NIVEAU 8

Bagou (transmutation)
Débilité (enchantement)
Demi-plan (invocation)
Domination Universelle (enchantement)
Mot de Pouvoir d'Étourdissement (enchantement)

NIVEAU 9

Emprisonnement (abjuration)
Mot de Pouvoir de Mort (enchantement)
Polymorphe véritable (transmutation)
Prémonition (divination)
Projection Astrale (nécromancie)

Écoles

Voici les sorts organisés par école de magie.

ABJURATION

SORTS MINEURS

Protection contre les armes
Résistance

NIVEAU 1

Absorption des éléments
Alarme
Armure d'Agathys
Armure de Mage
Bouclier
Bouclier de la foi
Protection contre le Bien et le Mal
Sanctuaire

NIVEAU 2

Aide
Passage sans trace
Protection contre le poison
Protection d'autrui
Restauration partielle
Verrou magique

NIVEAU 3

Antidétection
Cercle magique
Contresort
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Glyphe de garde
Protection contre une énergie
Signal d'espérance

NIVEAU 4

Aura de pureté
Aura de vie
Bannissement
Liberté de mouvement
Peau de pierre
Protection contre la mort
Sanctuaire secret de Mordenkainen

NIVEAU 5

Cercle de Pouvoir
Châtiment d'exil
Contrat
Coquille anti-vie
Rejet du Bien et du Mal
Restauration suprême

NIVEAU 6

Défense magique
Globe d'invulnérabilité
Interdiction
Protection primordiale

NIVEAU 7

Symbole

NIVEAU 8

Aura sacrée
Esprit impénétrable
Zone d'antimagie

NIVEAU 9

Emprisonnement
Mur prismatique

INVOCATION

SORTS MINEURS

Aspersion d'acide
Création de feu de joie
Flamme
Manipulation à distance
Rafale d'Épée
Vaporisation de Poison

NIVEAU 1

Appel d'un Familiar
Disque Flottant de Tenser
Enchevêtement
Frappe agrippante
Graisse
Grêle d'épines
Les Bras d'Hadar
Nappe de Brouillard
Poignard de glace
Serviteur Invisible

NIVEAU 2

Appel de destrier
Foulée Brumeuse
Nuée de Dague
Sphère de Feu
Toile d'Araignée
Tourbillon de poussière

NIVEAU 3

Appel de la foudre
Création de nourriture et d'eau
Faim inextinguible de Hadar
Gardiens spirituels
Giboulée
Invocation de bêtes
Nuage puant
Raz de marée
Tir de barrage

NIVEAU 4

Chien de garde de Mordenkainen
Coffre secret de Leonund
Gardien de la foi
Invocation d'élémentaires mineurs
Invocation des êtres de la forêt
Lasso végétal
Porte dimensionnelle
Sphère aqueuse
Tentacules noires d'Evard

NIVEAU 5

Brume mortelle
Cercle de téléportation
Invocation d'élémentaire
Nuée d'insectes
Volée rafale
Voyage par les arbres

NIVEAU 6

Allié d'outreplan
Festin des héros
Invocation de Fée
Invocation instantanée de Drawmij
Mot de rappel
Mur d'épines
Portail Magique
Voie végétale

NIVEAU 7

Changement de plan
Invocation de céleste
Manoir somptueux de Mordenkainen
Téléportation

NIVEAU 8

Dédale
Demi-plan
Nuage incendiaire
Tsunami

NIVEAU 9

Portail
Souhait
Tempête vengeresse

DIVINATION

SORTS MINEURS

Coup au but
Guide

NIVEAU 1

Compréhension animale
Compréhension des Langues

Détection de la Magie
Détection du Mal et du Bien
Détection du poison et des maladies
Identification
Lien avec une bête
Marque du chasseur

NIVEAU 2
Augure
Détection de l'invisibilité
Détection de pensées
Détection des pièges
Localisation de bêtes ou de plantes
Localisation d'objet
Sens bestial

NIVEAU 3
Clairvoyance
Don des langues

NIVEAU 4
Divination
Localisation de créature
Œil magique

NIVEAU 5
Communion
Communion avec la nature
Contact avec les plans
Lien télépathique de Rary
Mythes et légendes
Scrutation

NIVEAU 6
Orientation
Vision lucide

NIVEAU 9
Prémonition

ENCHANTEMENT

SORTS MINEURS
Amitié fugace
Moquerie vicieuse

NIVEAU 1
Amitié Animale
Bénédiction
Charme-Personne
Duel contraint
Fou rire de Tasha
Héroïsme
Imprécation
Injonction
Maléfice
Murmure dissonant
Sommeil

NIVEAU 2
Apaisement des émotions
Couronne de Folie
Discours captivant
Immobilisation de personne
Messenger animal
Suggestion
Zone de vérité

NIVEAU 4
Coercition
Confusion

Domination de bête
NIVEAU 5
Domination
Immobilisation de monstre
Mission
Modification de mémoire

NIVEAU 6
Danse irrésistible d'Otto
Suggestion de groupe

NIVEAU 8
Attirance/Aversion
Débilité
Domination universelle
Mot de pouvoir
d'étourdissement

NIVEAU 9
Mot de pouvoir de mort

ÉVOCATION

SORTS MINEURS
Attrait de la Foudre
Coup de tonnerre
Décharge Électrique
Décharge occulte
Flamme Sacrée
Gelure
Lame de feu Émeraude
Lame Tonitruante
Lumière
Lumières dansantes
Rayon de Givre
Trait de feu

NIVEAU 1
Châtiment ardent
Châtiment tonitruant
Courroux vengeur
Éclair de sorcière
Éclair Guidé
Faveur Divine
Lueur Féerique
Mains Brûlantes
Mot de Guérison
Onde de Choc
Orbe Chromatique
Projectile Magique
Représaille infernale
Secousse terrestre
Soins

NIVEAU 2
Arme spirituelle
Bourrasque
Châtiment de marquage
Flamme éternelle
Flèche acide de Melf
Fracassem
Incinérateur d'Aganazzar
Lame de feu
Nuée de boule de neige de Snilloc
Prière de guérison
Rayon ardent
Rayon de lune
Ténèbres
Vent violent

NIVEAU 3
Abri de Leonund

Aura de vitalité
Boule de feu
Châtiment aveuglant
Communication à distance
Éclair
Lumière du jour
Manteau du Croisé
Minuscules météores de Melf
Mot de guérison de groupe
Mur de sable
Mur de vent
Mur d'eau

NIVEAU 4
Bouclier de feu
Châtiment stupéfiant
Mur de feu
Sphère aqueuse
Sphère de tempête
Sphère de vitriol
Sphère d'isolement d'Otiluke
Tempête de grêle

NIVEAU 5
Colonne de feu
Cône de froid
Immolation
Maelström
Main de Bigby
Mur de force
Mur de pierre
Sanctification
Soins de groupe
Vague de Destruction

NIVEAU 6
Barrière de lames
Chaîne d'éclair
Guérison suprême
Mur de glace
Prévoyance
Rayon de soleil
Sphère glaciale d'Otiluke

NIVEAU 7
Boule de feu à retardement
Cage de force
Épée de Mordenkainen
Parole divine
Rayons prismatiques
Tempête de feu
Tornade

NIVEAU 8
Explosion de lumière
Télépathie
Tremblement de terre

NIVEAU 9
Guérison Suprême de Groupe
Mot de pouvoir de guérison
Nuée de météores

ILLUSION

SORTS MINEURS
Illusion mineure

NIVEAU 1
Couleurs Dansantes
Déguisement
Image Silencieuse
Texte Illusloires

NIVEAU 2
Aura magique de Nystul
Bouche magique
Flou
Force fantasmagorique
Image miroir
Invisibilité
Silence

NIVEAU 3
Coursier fantôme
Image accomplie
Lueurs hypnotiques
Terreur

NIVEAU 4
Assassin imaginaire
Invisibilité suprême
Terrain hallucinatoire

NIVEAU 5
Création
Double illusoire
Faux-semblant
Songe

NIVEAU 6
Illusion programmée

NIVEAU 7
Mirage
Projection d'image
Simulacre

NIVEAU 9
Ennemi subconscient

NÉCROMANCIE

SORTS MINEURS
Contact glacial
Stabilisation

NIVEAU 1
Blessure
Rayon de maladie
Simulacre de vie

NIVEAU 2
Aveuglement/Surdité
Préservation des morts
Rayon d'Affaiblissement

NIVEAU 3
Animation des morts
Communication avec les morts
Malédiction
Mort simulée
Réanimation
Toucher du vampire

NIVEAU 4
Flétrissement

NIVEAU 5
Contagion
Rappel à la vie

NIVEAU 6
Cercle de Mort
Création de mort-vivant

Mauvais œil	Marche sur l'onde	Faveur Divine																																																																	
Mise à mal	Rapidité	Feuille Morte																																																																	
Urne magique	Respiration aquatique	Fou rire de Tasha																																																																	
	Vol	Frappe agrippante																																																																	
NIVEAU 7		Graisse																																																																	
Doigt de la mort	NIVEAU 4	Grand Pas																																																																	
Résurrection	Contrôle de l'eau	Grêle d'épines																																																																	
	Fabrication	Héroïsme																																																																	
NIVEAU 8	Façonnage de la pierre	Identification																																																																	
Clone	<i>Fléau élémentaire</i>	Image Silencieuse																																																																	
<i>Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim</i>	Insecte géant	Imprécation																																																																	
	Métamorphose	Injonction																																																																	
NIVEAU 9		Les Bras d'Hadar																																																																	
Projection astrale	NIVEAU 5	Lien avec une bête																																																																	
Résurrection suprême	Animation d'objets	Lueur Féérique																																																																	
	<i>Contrôle des vents</i>	Mains Brûlantes																																																																	
TRANSMUTATION	Éveil	Maléfice																																																																	
SORTS MINEURS	Infini carquois	Marque du chasseur																																																																	
<i>Contrôle des feux</i>	Passe-muraille	Mot de Guérison																																																																	
Druïderie	Réincarnation	Murmure dissonant																																																																	
<i>Façonnage de la terre</i>	Télékinésie	Nappe de Brouillard																																																																	
Gourdin magique	<i>Transmutation de la roche</i>	Onde de Choc																																																																	
Liane épineuse		Orbe Chromatique																																																																	
<i>Manipulation de l'eau</i>	NIVEAU 6	<i>Poignard de glace</i>																																																																	
Message	Désintégration	Projectile Magique																																																																	
<i>Pierre magique</i>	<i>Emprise sur la glace</i>	Protection contre le Bien et le Mal																																																																	
Prestidigitation	<i>Emprise sur la pierre</i>	Purification de nourriture et d'eau																																																																	
<i>Rafale</i>	<i>Emprise sur le feu</i>	Rayon de maladie																																																																	
Réparation	<i>Emprise sur les vents</i>	Représaille infernale																																																																	
Thaumaturgie	<i>Os de la Terre</i>	Retraite expéditive																																																																	
	Pétrification	Sanctuaire																																																																	
NIVEAU 1	Terraformage	Saut																																																																	
Baie nourricière	Vent divin	<i>Secousse terrestre</i>																																																																	
<i>Catapulte</i>		Serviteur Invisible																																																																	
Création ou Destruction d'eau	NIVEAU 7	Simulacre de vie																																																																	
Feuille Morte	Dissimulation suprême	Soins																																																																	
Grand Pas	Forme éthérente	Sommeil																																																																	
Purification de nourriture et d'eau	Inversion de la gravité	Texte Illusoires																																																																	
Retraite expéditive	Régénération																																																																		
Saut		NIVEAU 2																																																																	
NIVEAU 2		Agrandissement/rapetissement																																																																	
Agrandissement/rapetissement		Aide																																																																	
Amélioration de caractéristique		Amélioration de caractéristique																																																																	
Arme magique		Apaisement des émotions																																																																	
Corde enchantée		Appel de destrier																																																																	
Cordon de flèche		Arme magique																																																																	
Croissance d'épines		Arme spirituelle																																																																	
Déblocage		Augure																																																																	
<i>Écriture aérienne</i>		Aura magique de Nystul																																																																	
Lévitation		Aveuglement/Surdité																																																																	
<i>Lien terrestre</i>		Bouche magique																																																																	
Métal brûlant		Bourrasque																																																																	
Modification d'apparence		Châtiment de marquage																																																																	
Peau d'écorce		Corde enchantée																																																																	
<i>Poigne de terre de Maximilien</i>		Pyrotechnie		Cordon de flèche	Toile d'araignée		Couronne de Folie	Vision dans le noir		Croissance d'épines			Déblocage	NIVEAU 3		Détection de l'invisibilité	Arme élémentaire		Détection de pensées	Clignotement		Détection des pièges	Compréhension végétale		Discours captivant	Croissance végétale		<i>Écriture aérienne</i>	<i>Éruption terrestre</i>		Flamme éternelle	État Gazeux		Flèche acide de Melf	Flèche d'électricité		Flou	<i>Flèche enflammée</i>		Force fantasmagorique	Fusion dans la pierre		Foulée brumeuse	Lenteur		Fracassemment			Image miroir			Immobilisation de personne			<i>Incinérateur d'Aganazzar</i>			Invisibilité			Lame de feu			Lévitation			<i>Lien terrestre</i>
Pyrotechnie		Cordon de flèche																																																																	
Toile d'araignée		Couronne de Folie																																																																	
Vision dans le noir		Croissance d'épines																																																																	
		Déblocage																																																																	
NIVEAU 3		Détection de l'invisibilité																																																																	
Arme élémentaire		Détection de pensées																																																																	
Clignotement		Détection des pièges																																																																	
Compréhension végétale		Discours captivant																																																																	
Croissance végétale		<i>Écriture aérienne</i>																																																																	
<i>Éruption terrestre</i>		Flamme éternelle																																																																	
État Gazeux		Flèche acide de Melf																																																																	
Flèche d'électricité		Flou																																																																	
<i>Flèche enflammée</i>		Force fantasmagorique																																																																	
Fusion dans la pierre		Foulée brumeuse																																																																	
Lenteur		Fracassemment																																																																	
		Image miroir																																																																	
		Immobilisation de personne																																																																	
		<i>Incinérateur d'Aganazzar</i>																																																																	
		Invisibilité																																																																	
		Lame de feu																																																																	
		Lévitation																																																																	
		<i>Lien terrestre</i>																																																																	

Localization de bêtes ou de plantes	<i>Mur de sable</i>	Double illusoire	Dissimulation suprême
Localization d'objet	<i>Mur de vent</i>	Éveil	Doigt de la mort
Messager animal	<i>Mur d'eau</i>	Faux-semblant	Épée de Mordenkainen
Métal brûlant	Nuage puant	Immobilisation de monstre	Forme éthérente
Modification d'apparence	Protection contre une énergie	<i>Immolation</i>	Inversion de la gravité
<i>Nuée de boule de neige de Snilloc</i>	Rapidité	Infini carquois	Invocation de céleste
Nuée de dagues	<i>Raz de marée</i>	Invocation d'élémentaire	Manoir somptueux de Mordenkainen
Passage sans trace	Réanimation	Lien télépathique de Rary	Mirage
Pattes d'araignée	Respiration aquatique	<i>Maelström</i>	Parole divine
Peau d'écorce	Signal d'espérance	Main de Bigby	Projection d'image
<i>Poigne de terre de Maximilien</i>	Terreur	Mission	Rayons prismatiques
Préservation des morts	Tir de barrage	Modification de mémoire	Régénération
Prière de guérison	Toucher du vampire	Mur de force	Résurrection
Protection contre le poison	Vol	Mur de pierre	Simulacre
Protection d'autrui		Mythes et légendes	Symbole
<i>Pyrotechnie</i>		Nuée d'insectes	Téléportation
Rayon ardent	NIVEAU 4	Passe-muraille	Tempête de feu
Rayon d'Affaiblissement	<i>Assassin imaginaire</i>	Rappel à la vie	<i>Tornade</i>
Rayon de lune	Aura de pureté	Réincarnation	
Restauration partielle	Aura de vie	Rejet du Bien et du Mal	NIVEAU 8
Sens bestial	Bannissement	Restauration suprême	Attrance/Aversion
Silence	Bouclier de feu	Sanctification	Aura sacrée
Sphère de feu	Châtiment stupéfiant	Scrutation	Bagou
Suggestion	Chien de garde de Mordenkainen	Soins de groupe	Clone
Ténèbres	Coercition	Songe	Contrôle du climat
Toile d'araignée	<i>Coffre secret de Leomund</i>	Télékinésie	Débilité
<i>Tourbillon de poussière</i>	Confusion	<i>Transmutation de la roche</i>	Dédale
Vent violent	Contrôle de l'eau	Vague de Destruction	Demi-plan
Verrou magique	Divination	Volée rafale	Domination universelle
Vision dans le noir	Domination de bête	Voyage par les arbres	Esprit impénétrable
Zone de vérité	Fabrication		Explosion de lumière
	Façonnage de la pierre		<i>Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim</i>
NIVEAU 3	<i>Fléau élémentaire</i>		Métamorphose animale
Abri de Leomund	Flétrissement	Allié d'outreplan	Mot de pouvoir
Animation des morts	Gardien de la foi	Barrière de lames	d'étourdissement
Antidétection	Insecte géant	Cercle de Mort	Nuage incendiaire
Appel de la foudre	Invisibilité suprême	Chaîne d'éclair	Télépathie
Arme élémentaire	Invocation d'élémentaires mineurs	Création de mort-vivant	Tremblement de terre
Aura de vitalité	Invocation des êtres de la forêt	Danse irrésistible d'Otto	Tsunami
Boule de feu	Lasso végétal	Défense magique	Zone d'antimagie
Cercle magique	Liberté de mouvement	Désintégration	
Châtiment aveuglant	Localisation de créature	<i>Emprise sur la glace</i>	NIVEAU 9
Clairvoyance	Métamorphose	<i>Emprise sur la pierre</i>	Arrêt du temps
Clignotement	Mur de feu	<i>Emprise sur le feu</i>	Changement de forme
Communication à distance	Œil magique	<i>Emprise sur les vents</i>	Emprisonnement
Communication avec les morts	Peau de pierre	Festin des héros	Ennemi subconscient
Compréhension végétale	Porte dimensionnelle	Globe d'invulnérabilité	Guérison Suprême de Groupe
Contresort	Protection contre la mort	Guérison suprême	Mot de pouvoir de guérison
Courrier fantôme	Sanctuaire secret de Mordenkainen	Illusion programmée	Mot de pouvoir de mort
Création de nourriture et d'eau	<i>Sphère aqueuse</i>	Interdiction	Mur prismatique
Croissance végétale	<i>Sphère de tempête</i>	Invocation de Fée	Nuée de météores
Délivrance des malédictions	<i>Sphère de vitriol</i>	Invocation instantanée de Drawmij	Polymorphe véritable
Dissipation de la magie	Sphère d'isolement d'Otiluke	Mauvais œil	Portail
Don des langues	Tempête de grêle	Mise à mal	Prémonition
Éclair	Tentacules noires d'Evard	Mot de rappel	Projection astrale
<i>Éruption terrestre</i>	Terrain hallucinatoire	Mur de glace	Résurrection suprême
Etat Gazeux		Mur d'épines	Souhait
Faim inextinguible de Hadar		Orientation	Tempête vengeresse
Flèche d'électricité	NIVEAU 5	<i>Os de la Terre</i>	
<i>Flèche enflammée</i>	Animation d'objets	Pétrification	
Fusion dans la pierre	Brume mortelle	Portail Magique	
Gardiens spirituels	Cercle de Pouvoir	Prévoyance	
Giboulée	Cercle de téléportation	<i>Protection primordiale</i>	
Glyphe de garde	Châtiment d'exil	Rayon de soleil	
Image accomplie	Colonne de feu	Sphère glaciale d'Otiluke	
Invocation de bêtes	Communion	Suggestion de groupe	
Lenteur	Communion avec la nature	Terraformage	
Lueurs hypnotiques	Cône de froid	Urne magique	
Lumière du jour	Contact avec les plans	Vent divin	
Malédiction	Contagion	Vision lucide	
Manteau du Croisé	Contrat	Voie végétale	
Marche sur l'onde	<i>Contrôle des vents</i>		NIVEAU 7
<i>Minuscules météores de Melf</i>	Coquille anti-vie	Boule de feu à retardement	
Mort simulée	Création	Cage de force	
Mot de guérison de groupe	Domination	Changement de plan	

Description de Sorts



ABRI DE LEOMUND

niveau 3 - évocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : Personnelle (hémisphère de 3 mètres de rayon)

Composantes: V, S, M (une petite perle de cristal)

Durée: 8 heures

Un dôme immobile de 3 mètres de rayon apparaît autour et au-dessus de vous et reste à cet endroit, immobile, jusqu'à la fin du sort. Le sort prend fin si vous quittez cette zone.

Neuf créatures de taille Moyenne ou inférieure peuvent tenir sous le dôme avec vous. Le sort échoue si la zone contient une créature plus grande ou plus de neuf créatures. Les créatures et objets qui se trouvent sous le dôme lorsque vous lancez ce sort peuvent en sortir et y rentrer librement. Toutes les autres créatures et objets sont bloqués et ne peuvent le traverser. Les sorts et effets magiques, lancés de l'intérieur ou de l'extérieur du dôme, ne peuvent pas non plus passer au travers. L'atmosphère dans la zone est confortable et sec, quel que soit le climat extérieur.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez faire en sorte que l'intérieur du dôme soit faiblement éclairé voire plongé dans l'obscurité. Le dôme est opaque depuis l'extérieur, de la couleur de votre choix, mais il est transparent depuis l'intérieur.



ABSORPTION DES ÉLÉMENTS [Absorb Elements]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous subissez des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre

Portée : personnel

Composantes : S

Durée : 1 round

Le sort capte une partie de l'énergie entrante, ce qui réduit son effet sur vous et la stocke pour votre prochaine attaque au corps à corps. Vous obtenez une résistance à ce type de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour. De plus, la première fois que vous touchez avec une attaque au corps à corps lors de votre prochain tour, la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires du type d'élément ciblé, et le sort se termine.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



AGRANDISSEMENT / RAPETISSEMENT

niveau 2 – transmutation

[Enlarge/Reduce]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous agrandissez ou réduisez en taille une créature ou un objet que vous pouvez voir et qui est à portée pour la durée du sort. Choisissez une créature ou un objet qui n'est pas porté ou transporté. Si la cible n'est pas consentante, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de succès, le sort n'a aucun effet.

Si la cible est une créature, toutes les choses qu'elle porte et transporte changent de taille avec elle. Tout objet lâché par la créature affectée reprend sa taille normale.

Agrandissement. La cible double dans toutes les dimensions, et son poids est multiplié par huit. Cela augmente sa taille d'une catégorie, de M à G par exemple. S'il n'y a pas

assez de place dans la pièce pour que la cible double de taille, la créature ou l'objet atteint la taille maximale possible dans l'espace disponible. Jusqu'à la fin du sort, la cible a aussi l'avantage à ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible grandissent également. Tant que ces armes sont agrandies, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts supplémentaires.

Rapetissement. La taille de la cible est diminuée de moitié dans toutes les dimensions, et son poids est divisé par huit. Cette réduction diminue sa taille d'une catégorie, de M à P par exemple. Jusqu'à la fin du sort, la cible a un désavantage à ses jets de Force et à ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible rapetissent aussi. Tant que ces armes sont réduites, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts en moins (minimum 1 point de dégâts).



AIDE

[Aid]

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (un petit bout de vêtement blanc)

Durée : 8 heures

Votre sort emplit vos alliés de robustesse et de résolution. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Les points de vie maximums et les points de vie actuels de chaque cible augmentent de 5 pour la durée du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les points de vie de l'une des cibles augmentent de 5 par niveau d'emplacement au-dessus du deuxième.



ALARME

[Alarm]

niveau 1 - abjuration (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (une petite clochette et un morceau de fil d'argent fin)

Durée : 8 heures

Vous mettez en place une alarme contre les intrusions indésirables. Choisissez une porte, une fenêtre, ou une zone à portée qui ne dépasse pas un cube de 6 mètres d'arête. Jusqu'à la fin du sort, une alarme vous alerte lorsqu'une créature taille TP ou supérieure touche ou pénètre la zone surveillée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez également choisir si l'alarme est audible ou juste mentale.

Une alarme mentale vous alerte avec une sonnerie dans votre esprit à condition que vous soyez à 1,6 km maximum de la zone surveillée. Cette sonnerie vous réveille si vous êtes endormi.

Une alarme audible produit le son d'une clochette à main, pendant 10 secondes, pouvant être entendue à 18 mètres.



ALLIÉ D'OUTREPLAN

[Planar ally]

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation: 10 minutes

Portée: 18 m.

Composantes: V, S

Durée: Instantanée

Vous sollicitez l'aide d'une entité étrangère à ce monde. Vous devez connaître l'être en question : un dieu, un primordial, un prince démon, ou quel qu'autre être de puissance cosmique. Cette entité envoie un céleste, un élémentaire, ou un fiélon qui vous est loyal et qui vous aide, faisant apparaître cette créature dans un espace inoccupé à portée. Si vous connaissez le nom spécifique d'une créature, vous pouvez prononcer ce nom au moment de l'incantation de ce sort pour invoquer

précisément cette créature, vous risquez toutefois de recevoir quand même l'aide d'une autre créature (au choix du MD).

Lorsque la créature apparaît, elle n'est pas contrainte d'agir d'une manière particulière. Vous pouvez demander à la créature de vous rendre un service en échange d'un paiement, mais elle n'est pas obligée de s'exécuter. Un large éventail de requêtes s'offre à vous, des plus simples ("Fais nous survoler le gouffre", "Aide nous à combattre") aux plus complexes ("Espionne nos ennemis", "Protège-nous pendant notre incursion dans le donjon"). Vous devez être capable de communiquer avec la créature pour pouvoir négocier ses services.

Le paiement peut prendre diverses formes. Un céleste pourrait demander que vous fassiez une importante donation sous forme d'or ou d'objets magiques à un temple allié, tandis qu'un fiélon pourrait demander le sacrifice d'un être vivant ou une offrande prise dans votre trésor. Certaines créatures pourraient vous rendre service à condition que vous acceptiez une quête pour elle.

Le tarif généralement pratiqué pour une tâche dont la durée est calculée en minutes est au moins de 100 po par minute. Une tâche dont la durée se calcule en heures est d'au moins 1 000 po par heure. Et une tâche dont la durée se calcule en jours (jusqu'à un maximum de 10 jours) est de 10 000 po par jour. Le MD peut ajuster ces tarifs en fonction des raisons pour lesquelles vous lancez ce sort. Si la tâche s'accorde à l'éthique de la créature, le paiement pourrait être divisé par deux voire annulé. Typiquement, une tâche non dangereuse ne requiert que la moitié du paiement suggéré ci-dessus, tandis qu'une tâche particulièrement dangereuse pourrait nécessiter une offrande beaucoup plus importante. Les créatures acceptent rarement les tâches qui semblent suicidaires.

Après qu'une créature ait accompli la tâche que vous lui avez confiée, ou lorsque la durée de service convenue arrive à échéance, la créature retourne dans son propre plan après vous avoir fait un rapport, si c'est approprié à la tâche ou si elle le peut. Si vous n'êtes pas capable de vous entendre sur le paiement de la tâche, la créature retourne immédiatement dans son plan d'origine.

Une créature enrôlée dans votre groupe compte comme un membre à part entière, recevant son quota de points d'expérience comme tous les autres membres.



AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Niveau 2 - transmutation

[Enhance ability]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes : V, S, M (le poil ou la plume d'une bête)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure.

Vous touchez une créature et lui accordez une amélioration magique. Choisissez l'un des effets suivants ; la cible gagne cet effet jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Endurance de l'Ours. La cible a l'avantage à ses jets de Constitution. Elle gagne également 2d6 points de vie temporaires, qui sont perdus lorsque le sort prend fin.

Force du Taureau. La cible a l'avantage à ses jets de Force, et sa capacité de charge double.

Grace Féline. La cible a l'avantage à ses jets de Dextérité. De plus, elle ne subit aucun dégât lorsqu'elle chute de 6 mètres ou moins et qu'elle n'est pas incapable d'agir.

Splendeur de l'Aigle. La cible a l'avantage à ses jets de Charisme.

Ruse du Renard. La cible a l'avantage à ses jets d'Intelligence.

Sagesse du Hibou. La cible a l'avantage à ses jets de Sagesse.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur,

vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.



AMITIÉ ANIMALE

[Animal Friendship]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture)

Durée : 24 heures

Ce sort vous permet de persuader une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez charmer une bête supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.



AMITIÉ FUGACE

[Friends]

niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : S, M (une petite quantité de maquillage appliquée sur le visage durant l'incantation)

Durée : concentration, 1 minute.

Pour la durée du sort, vous avez l'avantage à tous vos jets de Charisme effectués contre une créature de votre choix qui n'a pas une attitude hostile envers vous. Lorsque le sort prend fin, la créature réalise que vous avez utilisé la magie pour l'influencer et devient hostile à votre égard. Une créature plutôt violente risque de vous attaquer. D'autres créatures peuvent vous demander de l'argent ou un service (à la discrétion du MD), cela dépend de la nature de l'échange que vous avez eu avec la créature.



ANIMATION DES MORTS

[Animate Dead]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m.

Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poussière d'os)

Durée : Instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'ossements ou le cadavre d'un humanoïde de taille Moyenne ou Petite dans la portée du sort. Votre sort insuffle un semblant de vie à la cible pour la relever en tant que créature morte-vivante. La cible devient un squelette si vous avez choisi des ossements, ou un zombie si vous avez choisi un cadavre (le MD possède les caractéristiques de la créature en question).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 18 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action prise par la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un corridor. Si vous vous abstenez de commander, la créature se défend contre les attaques d'autres créatures. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

La créature est sous votre contrôle pour une période de 24 heures, à la fin de quoi elle cesse d'obéir à votre commandement. Pour maintenir le contrôle de la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez incanter ce sort sur la créature avant la fin de la période actuelle de 24 heures. L'usage de ce sort réaffirme votre contrôle sur 4 créatures ou moins animées par ce sort, plutôt que d'en animer une nouvelle.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures mortes-vivantes additionnelles pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3. Chaque créature doit provenir d'un cadavre ou d'un tas d'ossements différent.



ANTIDÉTECTION

[Nondetection]

niveau 3 - *abjuration*

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de diamant d'une valeur de 25 po saupoudrée sur la cible, que le sort consomme)

Durée : 8 heures

Pour la durée du sort, vous cachez une cible que vous touchez de la divination magique. La cible peut être une créature consentante, un endroit ou un objet ne faisant pas plus de 3 mètres dans toutes les dimensions. La cible ne peut pas être ciblée par quelque divination magique que ce soit ou perçue grâce à des objets de détection magique.



ANIMATION D'OBJETS

[Animate Objects]

niveau 5 - *transmutation*

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie à votre demande. Choisissez jusqu'à dix objets non magiques dans la portée du sort qui ne sont pas portés ou transportés. Les cibles de taille M comptent pour deux objets, ceux de taille G comptent pour quatre et les objets de taille TG comptent pour huit. Vous ne pouvez pas animer un objet plus grand que la taille TG. Chaque cible anime et devient une créature sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle soit réduit à 0 point de vie.

Comme action bonus, vous pouvez commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 150 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action que prend la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un couloir. Si vous vous abstenez de commander, la créature se défend contre les attaques d'autres créatures. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

Taille	PV	CA	Attaque	For	Dex
TP	20	18	+8 pour toucher, dégâts 1d4 + 4	4	18
P	25	16	+6 pour toucher, dégâts 1d8 + 2	6	14
M	40	13	+5 pour toucher, dégâts 2d6 + 1	10	12
G	50	10	+6 pour toucher, dégâts 2d10 + 2	14	10
TG	80	10	+8 pour toucher, dégâts 2d12 + 4	18	6

Un objet animé est une créature artificielle avec une CA, des points de vie, des attaques, une Force et une Dextérité déterminés par sa taille. Elle possède 10 en Constitution, 3 en Intelligence et en Sagesse, et 1 en Charisme. Sa vitesse est de 9 mètres, ou bien si l'objet est dépourvu de jambes ou d'autres appendices équivalents pouvant servir à son

déplacement il possède alors une vitesse de vol de 9 mètres qui lui permet aussi de faire du sur-place. Si l'objet est solidement attaché à une surface ou à un objet plus gros, telle une chaîne ancrée dans un mur, sa vitesse est de 0. L'objet est doté de la vision aveugle sur un rayon de 9 mètres et il est aveuglé au-delà de cette distance. Lorsque l'objet animé est réduit à 0 point de vie, il reprend sa forme originale et l'excédent de dégâts est infligé à l'objet inanimé.

Si vous ordonnez à un objet d'attaquer, il peut faire une simple attaque au corps à corps contre une créature à 1,50 mètre ou moins de celui-ci. Il fait une attaque de coup avec un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés par sa taille. Le MD peut décréter qu'un objet spécifique peut infliger des dégâts perçants ou tranchants, selon la forme du dit objet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez animer deux objets supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 5.



APAIEMENT DES ÉMOTIONS

[Calm Emotions]

niveau 2 - *enchantement*

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes dans un groupe de personnes. Chaque humanoïde dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sans quoi il subit l'un des deux effets suivants. La créature peut choisir de rater volontairement son jet de sauvegarde.

Soit vous pouvez supprimer tous les effets de charme ou de terreur qui affectent la cible. Lorsque ce sort prend fin, les effets supprimés reviennent, en présumant que leur durée n'a pas expirée entre temps.

Soit vous pouvez rendre une cible indifférente à des créatures envers qui elle montre des signes d'hostilité. Cette indifférence prend fin lorsque la cible est attaquée ou blessée par un sort ou lorsqu'elle est témoin d'une attaque envers un de ses alliés. Lorsque le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le MD en décide autrement.



APPEL D'UN FAMILIER

[Find Familiar]

Niveau 1 – *invocation (rituel)*

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (du charbon de bois, de l'encens, et des herbes pour une valeur de totale minimum de 10 PO, le tout étant consumé par le feu dans un chaudron en laiton)

Durée : Instantanée

Vous gagnez les services d'un familier, un esprit qui prend la forme d'un animal de votre choix : une **chauve-souris**, un **chat**, un crabe, une **grenouille** (crapaud), un **faucon**, un lézard, une pieuvre, un **hibou**, un **serpent venimeux**, un poisson (piranha), un **rat**, un **corbeau**, un hippocampe, une araignée, ou une belette. Apparaissant dans un espace inoccupé à portée, le familier a les statistiques de la forme choisie, tandis qu'il est de type céleste, fée, ou fiélon (au choix), au lieu du type bête.

Votre familier agit de manière indépendante, mais obéit toujours à vos ordres. En combat, il lance sa propre initiative et agit au cours de son propre tour. Un familier ne peut pas attaquer, mais il peut utiliser normalement les autres actions.

Lorsqu'un familier tombe à 0 point de vie, il disparaît, ne laissant derrière lui aucune forme physique. Il réapparaît lorsque vous lancez de nouveau ce sort.

Lorsque votre familier se trouve à 30 mètres de vous maximum, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie. De plus, par une action, vous pouvez voir au travers des yeux du familier et entendre ce qu'il entend jusqu'au début de votre prochain tour, bénéficiant alors des sens spéciaux de votre familier, s'il en a. Au cours de cette période, vous êtes considéré comme étant sourd et aveugle (en ce qui concerne vos propres sens).

Par une action, vous pouvez temporairement renvoyer votre familier. Il disparaît dans une poche dimensionnelle, de laquelle il attend votre rappel. Vous pouvez sinon le renvoyer pour toujours. Par une action, alors que votre familier est temporairement renvoyé, vous pouvez le faire réapparaître dans une espace inoccupé situé à 9 mètres de vous maximum.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'un familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous possédez déjà un familier, votre familier actuel prend une nouvelle forme. Choisissez cette nouvelle forme parmi celles présentées dans la liste ci-dessus. Votre familier prend alors la forme de la créature choisie.

Enfin, lorsque vous lancez un sort qui a pour portée "Contact", votre familier peut lancer le sort comme s'il était celui qui avait réalisé l'incantation. Votre familier doit se situer à 30 mètres de vous maximum, et doit utiliser sa réaction pour lancer le sort au moment où vous l'incantez. Si le sort requiert un jet d'attaque, vous utilisez votre modificateur à l'attaque pour ce jet.

B C D E M P R S

APPEL DE DESTRIER

[Find Steed]

Niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 9 m.

Composantes : V, S

Durée: Instantanée

Vous invoquez un esprit qui se matérialise sous la forme d'un destrier loyal, fort, et remarquablement intelligent, possédant un lien durable avec vous. Apparaissant dans un espace inoccupé à portée, le destrier prend la forme que vous voulez, comme un cheval de guerre, un poney, un chameau, un élans, ou un molosse. (Votre MD peut autoriser l'invocation d'autres bêtes en tant que destriers.) Le destrier a les statistiques de la forme choisie, cependant, son type est soit céleste, soit fée, soit fiélon (au choix) à la place de son type normal. De plus, si votre destrier a une Intelligence de 5 ou moins, son Intelligence passe à 6, et il gagne la capacité de comprendre l'une des langues que vous parlez (au choix).

Votre destrier vous sert de monture, en combat ou non, et le lien qui vous unit vous permet de combattre comme une seule unité. Tant que vous montez votre destrier, lorsque vous lancez un sort qui vous cible, vous pouvez faire en sorte qu'il cible également votre destrier.

Lorsque votre destrier tombe à 0 point de vie, il disparaît, ne laissant derrière lui aucune forme physique. Vous pouvez également choisir de renvoyer votre destrier à tout moment en utilisant votre action. Il disparaît alors. Dans tous les cas, lancer de nouveau ce sort invoque le même destrier, soigné à son niveau maximum de points de vie.

Tant que votre destrier se trouve à 1,5 kilomètres ou moins de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie.

Vous ne pouvez avoir plus d'un destrier lié grâce à ce sort en même temps. Par une action, vous pouvez libérer votre destrier du lien qui vous unit, et ce à n'importe quel moment. Le destrier disparaît alors.

B C D E M P R S

APPEL DE LA FOUDRE

niveau 3 – invocation

[Call Lightning]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage d'orage prend la forme d'un cylindre de 3 mètres de hauteur et d'un rayon de 18 mètres centré sur un point visible à 30 mètres au-dessus de vous. Le sort échoue si vous ne pouvez voir un point en l'air là où le nuage devrait apparaître (par exemple, si vous vous trouvez dans une pièce trop petite pour accueillir le nuage).

Lorsque vous incitez le sort, choisissez un point visible dans la portée du sort. Un éclair jaillit du nuage jusqu'au point choisi. Chaque créature à 1,50 mètre ou moins de ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 3d10 dégâts d'électricité. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. À chacun de vos tours, jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action pour appeler la foudre de cette manière, en ciblant le même point ou un nouveau.

Si vous êtes en extérieur et dans des conditions orageuses lors de l'incantation de ce sort, le sort vous permet de contrôler l'orage plutôt que d'en créer un nouveau. Dans ces conditions, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 3.

B C D E M P R S

ARME ÉLÉMENTAIRE

[Elemental weapon]

Niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes : V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure

Une arme non-magique que vous touchez devient une arme magique. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, électricité, ou tonnerre. Pour la durée du sort, l'arme obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires, du type que vous avez choisi, lorsqu'elle touche.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou 6, le bonus aux jets d'attaque monte à +2 et les dégâts supplémentaires montent à 2d4. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le bonus monte à +3 et les dégâts supplémentaires à 3d4.

B C D E M P R S

ARME MAGIQUE

[Magic Weapon]

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme est considérée comme étant une arme magique avec un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux dégâts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le bonus augmente à +2. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, le bonus augmente à +3.

B C D E M P R S

ARME SPIRITUELLE

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Vous créez une arme spectrale qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous incantiez ce sort à nouveau. Lorsque vous incantez ce sort, vous pouvez faire une attaque de sort au corps à corps contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme. Une attaque réussie inflige des dégâts de force équivalents à 1d8 + votre modificateur de caractéristique pour lancer vos sorts.

En tant qu'action bonus lors de votre tour, vous pouvez déplacer l'arme jusqu'à 6 mètres et réitérer l'attaque contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme.

L'arme peut prendre la forme de votre choix. Les clercs d'une divinité associée à une arme particulière (tel que Saint-Cuthbert connu pour sa masse d'arme ou Thor pour son marteau) peuvent faire en sorte que l'effet du sort prenne la forme de l'arme en question.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts infligés augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement pair supérieur à 2.



ARMURE D'AGATHYS

[Armor of Agathys]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une coupe d'eau)

Durée : 1 heure

Une force magique protectrice vous entoure, se manifestant sous la forme d'un givre spectral vous couvrant vous et votre équipement. Vous obtenez 5 points de vie temporaires pour la durée du sort. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps alors que vous avez ces points de vie temporaires, la créature subit 5 points de dégâts de froid.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie temporaires et les dégâts de froid augmentent de 5 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



ARMURE DE MAGE

[Mage Armor]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Composantes : V, S, M (un morceau de cuir tanné)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature volontaire qui ne porte pas d'armure, et une force magique de protection l'englobe jusqu'à ce que le sort prenne fin. La CA de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin si la cible enfile une armure ou si vous prenez une action pour interrompre le sort.



ARRÊT DU TEMPS

[Time Stop]

niveau 9 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous arrêtez brièvement l'écoulement du temps pour tout le monde, sauf pour vous-même. Le temps ne s'écoule pas pour les autres créatures, tandis que vous profitez de 1d4 + 1 tours au cours desquels vous pouvez utiliser à votre guise les actions et mouvements qui vous sont dus normalement. Ce

sort prend fin si l'une des actions que vous utilisez lors de cette période, ou l'un des effets que vous créez au cours de cette période, affecte une créature autre que vous ou un objet étant porté par quelqu'un d'autre que vous. De plus, le sort prend fin si vous vous déplacez à plus de 300 mètres d'où vous l'avez lancé.



ASPERSION D'ACIDE

[Acid Splash]

niveau 0 - invocation cantrip

Temps d'incantation : 1 action

Range : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous propulssez une bulle d'acide. Choisissez une ou deux créatures, lesquelles sont à 1,50 mètre ou moins l'une de l'autre, dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 1d6 de dégâts d'acide.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).



ASSASSIN IMAGINAIRE

[Phantasmal Killer]

niveau 4 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous exploitez les cauchemars d'une créature à portée que vous pouvez voir et créez une manifestation illusoire de ses plus grandes peurs, visible uniquement de cette créature. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle l'échoue, la cible est effrayée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu avant que le sort ne prenne fin, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 4d10 dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 4.



ATTIRANCE/AVERSION

[Antipathy/Sympathy]

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (soit un morceau d'aluminium trempé dans du vinaigre pour l'effet aversion, soit une goutte de miel pour l'effet attirance)

Durée : 10 jours

Ce sort attire ou repousse les créatures de votre choix. Vous ciblez quelque chose à portée, soit un objet de taille TG ou inférieure, soit une créature, soit une zone dont les dimensions maximales ne dépassent pas celles d'un cube de 60 m. d'arête. Puis spécifiez une catégorie de créature intelligente, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires. Vous conférez à la cible une aura qui va soit attirer, soit repousser les créatures spécifiées pendant toute la durée du sort. Choisissez l'effet de l'aura, entre l'attraction et l'aversion.

Aversion. L'enchantement donne, aux créatures que vous avez désignées le besoin urgent de quitter la zone et de fuir la cible. Lorsqu'une créature désignée peut voir la cible ou s'approche à 18 m. ou moins d'elle, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être effrayée. La créature reste effrayée tant qu'elle peut voir la cible ou qu'elle se trouve à 18 m. ou moins d'elle. Tant qu'elle est effrayée par la cible, la créature doit utiliser son mouvement pour se déplacer vers l'endroit sûr le plus proche à partir duquel elle

ne pourra pas voir la cible. Si la créature se déplace à plus de 18 m. de la cible et qu'elle ne peut pas la voir, la créature n'est plus effrayée, mais elle redevient immédiatement effrayée si elle a de nouveau la cible en ligne de mire ou si elle se trouve de nouveau à 18 m. ou moins de la cible.

Attrance. L'enchantement donne, aux créatures que vous avez désignées, le besoin urgent de s'approcher de la cible tant qu'elles se trouvent à 18 m. ou moins d'elle ou qu'elles peuvent la voir. Lorsqu'une créature désignée peut voir la cible ou se trouve à 18 m. ou moins d'elle, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir utiliser à chaque tour son mouvement pour entrer dans la zone ou se déplacer à portée de la cible. Une fois que la créature a agit de la sorte, elle ne peut s'éloigner volontairement de la cible.

Si la cible inflige des dégâts ou quelques autres torts à une créature affectée, la créature affectée peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit ci-dessous.

Mettre un terme à l'effet. Si une créature affectée termine son tour en étant à plus de 18 m. de la cible et sans être capable de la voir, la créature effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la créature n'est plus affectée par la cible et se rend compte que son sentiment de répulsion ou d'attrance lui avait été magiquement inspiré. De plus, une créature affectée par le sort est autorisée à effectuer un autre de jet de sauvegarde de Sagesse toutes les 24 heures tant que le sort persiste.

Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet y est immunisée pour 1 minute, après quoi elle peut de nouveau être affectée.



ATTRAIT DE LA FOUDRE

[Lightning Lure]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 4.5 m

Composante: V

Durée: Instantanée

Vous créez un fouet fait de foudre qui frappe une créature de votre choix que vous pouvez voir à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être tiré de 3 m en ligne droite vers vous et subir 1d8 dégâts de foudre si elle fini à 1.5 m de vous.

Les dégâts de ce sort augment de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8), et le niveau 17 (4d8).



AUGURE

[Augury]

niveau 2 - divination (rituel)

Temps d'incantation: 1 minute

Portée: personnelle

Composantes: V, S, M (jeu de bâtonnets ou d'osselets spécialement inscrits valant au moins 25 po)

Durée: instantanée

Que ce soit en jetant des bâtonnets incrustés de gemmes ou des osselets de dragon, en retournant des cartes ornées ou en usant d'autres outils divinatoires, vous recevez un présage de la part d'une entité surnaturelle à propos du résultat des actions que vous planifiez d'entreprendre au cours des 30 prochaines minutes. Le MD choisit de répondre à l'aide des présages suivants:

- 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.

Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation

additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon.

Si vous incitez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 pourcent de recevoir une réponse aléatoire et ce, à chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.



AURA DE PURETÉ

[Aura of purity]

niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Personnelle (rayon de 9 m.)

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une énergie purificatrice irradie autour de vous sur une aura de 9 mètres de rayon. Jusqu'à ce que le sort se termine, l'aura est centrée sur vous et se déplace en même temps que vous. Toute créature non hostile et présente dans l'aura (vous y compris) ne peut pas tomber malade, a une résistance aux dégâts de poison, et bénéficie d'un avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets provoquant les conditions suivantes : aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, empoisonné, et étourdi.



AURA DE VIE

[Aura of life]

niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Personnelle (rayon de 9 m.)

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une énergie protégeant tout ce qui vit irradie autour de vous sur une aura de 9 mètres de rayon. Jusqu'à ce que le sort se termine, l'aura est centrée sur vous et se déplace en même temps que vous. Toute créature non hostile et présente dans l'aura (vous y compris) bénéficie d'une résistance aux dégâts nécrotiques, et ses points de vie maximum ne peuvent pas être réduits. De plus, une créature vivante et non hostile ayant 0 point de vie regagne 1 point de vie lorsqu'elle débute son tour au sein de l'aura.



AURA DE VITALITÉ

[Aura of vitality]

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Personnelle (9 m. de rayon)

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Une énergie régénératrice irradie de vous sur une aura de 9 mètres de rayon. Jusqu'à ce que le sort se termine, l'aura est centrée sur vous et se déplace en même temps que vous. Vous pouvez utiliser une action bonus pour qu'une créature présente dans l'aura (vous y compris) récupère 2d6 points de vie.



AURA MAGIQUE DE NYSTUL

[Nystul's magic aura]

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Contact

Composantes: V, S, M (un petit carré de soie)

Durée: 24 heures

Vous placez une illusion sur une créature ou un objet que vous touchez pour que les sorts de divination révèlent de fausses informations les concernant. La cible peut être une créature consentante ou un objet qui n'est pas tenu ou équipé par une autre créature.

Lorsque vous lancez le sort, choisissez l'un ou les deux effets suivants. L'effet reste en place pour la durée du sort. Si vous lancez ce sort sur la même créature ou le même objet tous les

jours pendant 30 jours, en choisissant à chaque fois le même effet, l'illusion reste active jusqu'à ce que le sort soit dissipé.

Fausse aura. Vous modifiez la manière dont la cible apparaît aux sorts et effets magiques, comme le sort détection de la magie, qui détectent les auras magiques. Vous pouvez faire en sorte qu'un objet non-magique semble magique, et vice versa, ou modifier l'aura magique d'un objet pour qu'elle semble appartenir à une autre école de magie de votre choix. Lorsque vous utilisez cet effet sur un objet, vous pouvez faire en sorte que cette fausse aura soit visible pour toute créature qui tient l'objet en main.

Masque. Vous modifiez la manière dont la cible apparaît aux sorts et effets magiques qui détectent le type d'une créature, comme le Sens divin du paladin ou le déclencheur du sort symbole. Vous choisissez un type de créature, les autres sorts et effets magiques traitent la cible comme si elle était de ce type ou de cet alignement.



AURA SACRÉE

[Holy Aura]

niveau 8 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un bout de la robe d'un saint ou un fragment de texte sacré. Le reliquaire doit valoir au moins 1000 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une lumière divine émane de vous pour former une douce radiation dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Les créatures de votre choix dans ce rayon au moment d'incanter émettent une faible lumière sur un rayon de 1,50 mètre et bénéficient de l'avantage sur tous les jets de sauvegarde. Les autres créatures ont un désavantage sur leurs jets d'attaque contre les créatures touchées par le sort. De plus, lorsqu'un fiélon ou un mort-vivant frappent une créature touchée par le sort avec une attaque au corps à corps, l'aura s'illumine d'une lumière vive. L'attaquant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi il est aveuglé jusqu'à la fin du sort.



AVEUGLEMENT / SURDITÉ

[Blindness/Deafness]

niveau 2 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V

Durée : 1 minute

Vous pouvez aveugler ou assourdir un ennemi. Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle est soit aveuglée, soit assourdie (selon votre choix) pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 2.



BAGOU

[Glibness]

Niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle

Composantes: V

Durée: 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, lorsque vous effectuez un test de Charisme, vous pouvez remplacer le résultat du dé par un 15. De plus, peu importe vos propos, les magies qui permettent de savoir si vous dites la vérité ou non indiquent que ce que vous dites est vrai.



BAIE NOURRICIÈRE

[Goodberry]

Niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (une branche de gui)

Durée: Instantanée

Jusqu'à dix baies apparaissent dans votre main et sont imprégnées de magie pour la durée de leur potentiel (voir ci-dessous). Une créature peut utiliser son action pour manger une baie. Manger une baie rend 1 point de vie, de plus, la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée.

Les baies perdent leur potentiel si elles n'ont pas été consommées dans les 24 heures après le lancement du sort.



BANNISSEMENT

[Banishment]

Niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un objet désagréable pour la cible)

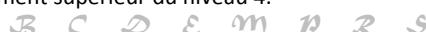
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoyer dans un autre plan d'existence une créature à portée que vous pouvez voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être bannie.

Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous êtes, vous bannissez la cible sur un demi-plan non-dangereux. Tant qu'elle s'y trouve, la cible est incapable d'agir. La cible y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin, puis elle réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est occupé.

Si la cible est native d'un plan d'existence différent de celui sur lequel vous vous trouvez, la cible est bannie dans une petite détonation, retournant dans son plan d'existence. Si ce sort se termine avant qu'une minute ne se soit écoulée, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est déjà occupé. Sinon, la cible ne revient pas.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque emplacement supérieur du niveau 4.



BARRIÈRE DE LAMES

[Blade Barrier]

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de lames acérées et tourbillonnantes, faites d'énergie magique. Le mur apparaît dans la portée du sort et il persiste pour sa durée. Vous pouvez modeler un mur rectiligne mesurant jusqu'à 30 mètres de long, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou un mur circulaire mesurant jusqu'à 18 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Le mur confère les trois-quarts d'un abri aux créatures situées derrière, et l'espace occupé par le mur est un terrain difficile.

Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du mur pour la première fois de son tour ou lorsqu'elle débute son tour dans la zone, la créature doit réussir un jet de sauvegarde Dextérité sans quoi elle subit 6d10 dégâts tranchants. Si elle réussit, les dégâts sont diminués de moitié.



BÉNÉDICTION

[Bless]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix, dans la portée du sort. À chaque fois qu'une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat au jet d'attaque ou de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



BLESSURE

[Inflict Wounds]

niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Faites une attaque magique de corps-à-corps contre une créature que vous pouvez toucher. En cas de réussite, la cible prend 3d10 points de dégâts nécrotiques.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au dessus du premier.



BOUCLE MAGIQUE

[Magic Mouth]

niveau 2 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (un rayon de miel et de la poussière de jade valant au moins 10 po, que le sort consomme)

Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Vous implantiez un message dans un objet dans la portée du sort. Le message est verbalisé lorsque les conditions de déclenchement sont remplies. Choisissez un objet que vous voyez et qui n'est pas porté ou transporté par une autre créature. Ensuite, prononcez le message, qui ne doit pas dépasser 25 mots mais dont l'écoute peut prendre jusqu'à 10 minutes. Finalement, établissez les circonstances qui déclencheront le sort pour livrer votre message.

Lorsque ces circonstances sont réunies, une bouche magique apparaît sur l'objet et elle articule le message en

imitant votre voix, sur le même ton employé lors de l'implantation du message. Si l'objet choisi possède une bouche ou quelque chose qui s'en approche, comme la bouche d'une statue, la bouche magique s'anima à cet endroit, donnant l'illusion que les mots proviennent de la bouche de l'objet.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez décider que le sort prend fin une fois que le message est livré ou qu'il peut persister et répéter son message à chaque fois que les circonstances se produisent.

Les conditions de déclenchement peuvent être aussi génériques ou aussi précises que vous le souhaitez. Cependant, elles doivent être basées sur des critères visuels ou audibles perceptibles à moins de 9 mètres de l'objet. Par exemple, vous pouvez commander à la bouche de parler lorsqu'une créature quelconque s'approche à moins de 9 mètres de l'objet ou lorsqu'on sonne une clochette d'argent à moins de 9 mètres.



BOUCLIER

[Shield]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction que vous prenez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort projectile magique

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Une barrière invisible de force magique apparaît et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 à votre CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne prenez aucun dégât par le sort projectile magique.



BOUCLIER DE FEU

[Fire Shield]

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou une luciole)

Durée : 10 minutes

De fines et vaporeuses flammes cernent votre corps pour la durée du sort, irradiant une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible à trois mètres supplémentaires. Vous pouvez mettre fin au sort en utilisant une action pour le faire disparaître.

Les flammes forment autour de vous un bouclier de chaleur ou de froid, à votre choix. Le bouclier de chaleur vous confère une résistance aux dégâts de froid et celui de froid une résistance aux dégâts de feu.

De plus, si une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous vous touche avec une attaque au corps à corps, des flammes jaillissent du bouclier. L'attaquant subit alors 2d8 points de dégâts de feu ou de froid, selon le modèle choisi.



BOUCLIER DE LA FOI

[Shield of Faith]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (un bout de texte saint écrit sur un petit parchemin)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît et entoure une créature de votre choix dans la portée du sort, lui accordant un bonus de +2 à la CA pour la durée du sort.



BOULE DE FEU

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : V, S, M (une toute petite boule de guano de chauve-souris et du souffre)

Durée : instantanée

Une éclatante trainée lumineuse est émise de la pointe de votre doigt vers un point de votre choix dans la portée du sort, puis s'amplifie dans un rugissement grave jusqu'à éclater en flammes. Toutes les créatures situées dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi chacune d'elles subit 8d6 dégâts de feu. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.

Le feu contourne les coins. Il enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 3.



BOULE DE FEU À RETARDEMENT

niveau 7 – évocation

[Delayed Blast Fireball]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : V, S, M (une toute petite boule de guano de chauve-souris et du souffre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune est émis de la pointe de votre doigt, puis se condense sur un point dans la portée du sort pour prendre la forme d'une bille luisante pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, soit parce que votre concentration est interrompue, soit parce que vous décidez de le terminer, la bille s'amplifie dans un rugissement grave jusqu'à éclater en flammes qui s'étendent et contournent les coins. Chaque créature dans une sphère de 6 m. de rayon et centrée sur ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle subit la somme cumulée des dégâts. Si elle réussit, les dégâts subis sont réduits de moitié.

Les dégâts de base sont 12d6. Si à la fin de votre tour de jeu la bille n'a pas encore explosé, les dégâts augmentent de 1d6.

Si la bille luisante est touchée avant la fin du sort, la créature qui la touche doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi le sort prend fin, déclenchant l'éruption de la bille en flammes. Si elle réussit, la créature peut lancer la bille jusqu'à 12 mètres. Lorsqu'elle atteint une créature ou un objet solide, le sort prend fin et la bille explose.

Le feu endommage les objets dans la zone et enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou plus, les dégâts de base augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 7.



BOURRASQUE

[Gust of Wind]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (ligne de 18 m.)

Composantes : V, S, M (une semence de légume)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un corridor de vent long de 18 mètres et large de 3 mètres souffle de votre position vers une direction de votre choix, pour la durée du sort. Chaque créature qui débute son tour dans le corridor doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est poussée de 4,50 mètres dans l'axe du corridor.

Toute créature dans le corridor doit consommer 2 mètres de mouvement pour chaque mètre parcouru lorsqu'elle se rapproche de vous.

La bourrasque disperse les gaz et la vapeur, et elle éteint les chandelles, les torches et les autres flammes exposées dans la zone. Elle fait vaciller les flammes protégées, comme celle d'une lanterne, qui ont alors 50% de chance de s'éteindre.

Lors d'une action bonus à chacun de vos tours avant que le sort prenne fin, vous pouvez changer la direction du corridor de vent.



BRUME MORTELLE

[Cloudkill]

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une sphère de 9 mètres de rayon remplie d'un brouillard toxique verdâtre, centré sur un point dans la portée du sort. Le brouillard contourne les coins. Il persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse, mettant ainsi fin au sort. La zone est fortement assombrie.

Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du sort pour la première fois ou lorsqu'elle y débute son tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle subit 5d8 points de dégâts de poison. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Les créatures sont affectées même si elles retiennent leur souffle ou si elles n'ont pas besoin de respirer.

Le brouillard s'éloigne de vous au début de votre tour, au rythme de 3 mètres par tour. Il roule sur la surface du sol. La vapeur toxique étant plus lourde que l'air, elle descend dans les creux du relief et elle s'infiltre dans les ouvertures.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 5.



CAGE DE FORCE

[Forcecage]

Niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 30 m.

Composantes: V, S, M (de la poussière de rubis valant au moins 1500 PO)

Durée: 1 heure

Une prison en forme de cube immobile et invisible, composée de force magique, apparaît autour d'une zone que vous choisissez et à portée. La prison peut être une cage ou une boîte solide, selon votre choix.

Une prison prenant la forme d'une cage peut faire jusqu'à 6 mètres de côté et est constituée de barreaux de 1,25 centimètres de diamètre et espacés de 1,25 centimètres également.

Une prison prenant la forme d'une boîte peut faire jusqu'à 3 mètre de côté, créant une barrière solide qui empêche la matière de passer au travers et bloque les sorts lancés de l'intérieur vers l'extérieur de la zone, et vice versa.

Lorsque vous lancez ce sort, toute créature qui se trouve complètement dans la zone de la cage est piégée. Les créatures qui ne sont que partiellement dans la zone, ou celles qui sont trop larges pour tenir dans la prison, sont repoussées depuis le centre de la zone jusqu'à ce qu'elles en soient complètement sorties.

Une créature à l'intérieur de la cage ne peut pas la quitter par des moyens non-magiques. Si la créature tente d'utiliser la téléportation ou le voyage planaire pour sortir de la cage, elle doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, la créature peut utiliser cette magie pour

sortir de la cage. En cas d'échec, la créature ne peut sortir de la cage et a dépensé cette utilisation de sort ou d'effet. La cage peut également s'étendre dans le plan éthétré pour bloquer les voyages éthérés.

Ce sort ne peut pas être dissipé avec le sort dissipation de la magie.



CATAPULTE

[Catapult]

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : S

Durée : instantanée

Choisissez un objet pesant de 500 g à 2,5 kg à portée et qui n'est ni porté ni transporté. L'objet vole en ligne droite jusqu'à 27 mètres dans une direction que vous choisissez avant de tomber au sol, s'arrêtant plus tôt s'il rencontre une surface solide. Si l'objet va frapper une créature, cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec à la sauvegarde, l'objet frappe la cible et arrête sa course. Dans les deux cas, à la fois l'objet et la créature touchée ou la surface solide subissent 3d8 dégâts contondants.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, le poids maximal de l'objet que vous pouvez cibler avec ce sort augmente de 2,5 kg, et les dégâts augmentent de 1d8, pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



CERCLE DE MORT

[Circle of death]

Niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes: V, S, M (de la poudre provenant d'une perle noire broyée, d'une valeur minimum de 500 PO)

Durée: Instantanée

Une sphère d'énergie négative s'étend dans un rayon de 18 m. à partir d'un point à portée. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. Une cible subit 8d6 dégâts nécrotiques si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts si elle le réussit.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.



CERCLE DE POUVOIR

[Circle of power]

Niveau 5 - abjuration

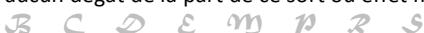
Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (rayon de 9 m.)

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous irradiez de l'énergie divine, distordant et diffusant de l'énergie magique à 9 mètres autour de vous. Jusqu'à la fin du sort, la sphère se déplace en même temps que vous de sorte que vous en restez l'épicentre. Pour la durée du sort, toute créature amicale dans la zone (vous y compris) a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués contre des sorts et tout autre effet magique. De plus, lorsque les créatures affectées réussissent un jet de sauvegarde effectué contre un sort ou un effet magique qui leur permet de réduire de moitié les dégâts subis en cas de réussite au jet de sauvegarde, elles ne prennent aucun dégât de la part de ce sort ou effet magique.



CERCLE DE TÉLÉPORTATION

[Teleportation circle]

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation: 1 minute

Portée: 3 m.

Composantes: V, M (des craies et encres rares infusées avec des pierres précieuses valeur au moins 50 PO, que le sort consomme)

Durée: 1 tour

Pendant que vous incantez le sort, vous dessinez sur le sol un cercle de 3 mètres de diamètre constitué de sceaux qui lient votre position à cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence des sceaux et qui se trouve sur le même plan d'existence que vous. Un portail scintillant s'ouvre dans le cercle que vous avez dessiné et reste ouvert jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toute créature qui entre dans le portail apparaît instantanément à 1,50 mètre du portail de destination ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet espace est déjà pris.

Nombre de grands temples, guildes, et autres endroits importants ont installé des portails de téléportation permanents quelque part dans leur enceinte. Chacun de ces cercles de téléportation permanent à sa propre et unique séquence de sceaux - une chaîne de runes magiques arrangées en un particulier. Lorsque vous gagnez pour la première fois la possibilité de lancer ce sort, vous apprenez la séquence de sceaux pour deux destinations du Plan Matériel, déterminées par le MD. Vous pouvez apprendre de nouvelles séquences au cours de vos aventures. Vous pouvez mémoriser une nouvelle séquence de runes après l'avoir étudiée pendant 1 minute.

Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant ce sort au même endroit, tous les jours pendant 1 an. Vous ne devez pas utiliser le cercle de téléportation que vous venez de créer lorsque vous lancez ce sort pour créer un cercle de téléportation permanent.



CERCLE MAGIQUE

[Magic circle]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 mètres

Composantes: V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre d'argent et de fer d'une valeur minimum de 100 PO, que le sort consomme).

Durée: 1 heure

Vous créez un cylindre d'énergie magique haut de 6 mètres et d'un rayon de 3 mètres, centré sur un point du sol que vous pouvez voir et à portée. Des runes rayonnantes apparaissent aux endroits où le cylindre s'intersecte avec le sol, ou toute autre surface.

Choisissez un ou plusieurs de types de créature suivants : céleste, élémentaire, fée, fiélon, ou mort-vivant. Le cercle affecte une créature du type choisi des manières suivantes :

- La créature ne peut volontairement pénétrer dans le cylindre par des moyens non-magiques. Si la créature tente d'utiliser la téléportation ou le voyage extraplanéaire pour y parvenir, elle doit d'abords réussir un jet de sauvegarde de Charisme.
- La créature a un désavantage à ses jets d'attaque effectués contre des cibles situées à l'intérieur du cylindre.
- Des cibles se trouvant à l'intérieur du cylindre ne peuvent pas être charmées, effrayées, ou possédées par la créature.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez décider que la magie fonctionne en sens inverse, empêchant alors les créatures du type spécifié de quitter le cylindre et protégeant les cibles se trouvant au dehors.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort niveau 4 ou supérieur, la durée augmente de 1 heure pour chaque niveau d'emplacement supérieur au troisième.



CHAÎNE D'ÉCLAIR

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : V, S, M (quelque poils ; un morceau d'ambre, de verre ou un bâtonnet de cristal ; et 3 épingles en argent)

Durée : instantanée

Vous créez un trait électrifié qui s'arque à partir d'une cible de votre choix que vous pouvez voir et à portée. Trois traits s'élançant de la cible pour se diriger vers trois autres cibles. Chaque une d'entre elles doit être à 9 mètres ou moins de la première cible. La cible peut être une créature ou un objet et ne peut être ciblée que par un seul des traits.

Toute cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. La cible prend 10d8 de dégât d'électricité si le jet est raté, ou la moitié s'il est réussi.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, un trait additionnel s'élance de la première cible vers une autre cible pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 6.



CHANGEMENT DE FORME

[Shapechange]

niveau 9 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle

Composantes : V, S, M (une fine couronne de jade valant au moins 1500 PO, que vous devez placer sur votre tête avant de lancer le sort)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez la forme d'une créature différente pour toute la durée du sort. La nouvelle forme peut être d'un FP inférieur ou égal à votre niveau. La créature ne peut pas être une créature artificielle ou un mort-vivant, et vous devez déjà avoir vu une créature de cette espèce au moins une fois. Vous vous transformez en un individu basique de cette espèce de créature, n'ayant ni niveau de classe ni de capacité de lanceur de sort.

Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de la créature choisie, vous conservez cependant votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme. Vous conservez également vos maîtrises de compétences et de jets de sauvegarde, et gagnez en plus celles de votre nouvelle forme. Si la créature possède les mêmes maîtrises que vous et que son bonus est supérieur au vôtre, utilisez le bonus de la créature. Vous ne pouvez utiliser ni les actions légendaires ni les actions de repaire de votre nouvelle forme.

Votre total de points de vie et de dés de vie est celui de votre nouvelle forme. Lorsque vous revenez à votre forme normale, vous retrouvez les points de vie que vous aviez avant de vous transformez en une autre créature. Si vous revenez à votre forme normale parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, les dégâts supplémentaires que vous avez reçus sont infligés à votre forme normale. Tant que les dégâts supplémentaires ne font pas tomber votre forme normale à 0 point de vie, vous ne devenez pas inconscient.

Vous conservez le bénéfice de toutes vos capacités de classe, de race, ou de toute autre source, et pouvez les utiliser, à condition que votre nouvelle forme physique vous le permette. Vous ne pouvez pas utiliser les sens spéciaux que vous aviez (comme la vision dans le noir par exemple) à moins que votre nouvelle forme les ait également. Vous ne pouvez parler que si la créature est normalement capable de parler.

Lorsque vous vous transformez, vous choisissez si votre équipement tombe sur le sol, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par votre nouvelle forme. L'équipement porté fonctionne correctement, mais le MD décide pour chaque pièce d'équipement s'il est possible pour votre nouvelle forme de la porter, en fonction de la morphologie et

de la taille de la créature. Votre équipement ne change pas de taille ou de forme pour s'adapter à votre nouvelle forme, et tout l'équipement que la nouvelle forme ne peut pas porter tombe sur le sol ou fusionne avec vous. L'équipement qui fusionne avec la nouvelle forme n'a aucun effet tant que vous restez sous cette forme.

Pour toute la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour changer de nouveau de forme avec les mêmes conditions et règles que pour la forme précédente, à une exception près : si votre nouvelle forme possède plus de points de vie que votre forme actuelle, votre nombre de points de vie reste le même.



CHANGEMENT DE PLAN

[Plane Shift]

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une petite baguette fourchue en métal d'une valeur minimum de 250 po, affiliée à un plan d'existence particulier)

Durée : instantanée

Vous et jusqu'à 8 créatures consentantes qui vous tenez par les mains en formant un cercle, êtes transportés dans un plan d'existence différent. Vous pouvez spécifier une destination en termes généraux, comme la Cité d'Airain dans le Plan élémentaire du feu ou le palace de Dispater au deuxième niveau des Neuf enfers, et vous apparaissiez dans, ou à proximité de votre destination. Si vous essayez d'atteindre la Cité d'Airain par exemple, vous pourriez arriver dans la rue du Métal, devant ses Portes de cendres, ou regardant la cité depuis l'autre côté de la Mer de feu, à la discrédition du MD.

Il y a une alternative à l'aléa, si vous connaissez le sceau et la séquence d'un cercle de téléportation d'un autre plan d'existence, ce sort vous transporte jusqu'à ce cercle de téléportation. Si le cercle de téléportation est trop petit pour contenir toutes les créatures que vous transportez, elles apparaissent dans l'espace inoccupé le plus proche du cercle.

Vous pouvez utiliser ce sort pour bannir une créature non consentante dans un autre plan. Choisissez une créature à portée et faites un jet d'attaque de sort au corps à corps contre elle. Si vous la touchez, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est transportée à un endroit aléatoire du plan d'existence que vous avez visé. Une créature transportée de la sorte devra trouver elle-même un moyen de revenir dans votre plan d'existence.



CHARME PERSONNE

[Charm Person]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec l'avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, vous le charmerez jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.



CHÂTIMENT ARDENT

[Searing smite]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation: 1 action bonus

Portée: Personnelle

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque d'arme au corps à corps pendant la durée du sort, votre arme est chauffée à blanc, et votre attaque inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires à la cible et l'enflamme. Au début de chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts de feu. En cas de réussite, le sort prend fin. Si la cible, ou une créature située à 1,50 mètre d'elle, utilise son action pour étouffer les flammes, ou si tout autre effet éteint les flammes (par exemple si la cible se plonge dans l'eau), le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts supplémentaires initiaux infligés par l'attaque augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au premier.

B C D E M P R S

CHÂTIMENT AVEUGLANT

[Blinding smite]

Niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque d'arme au corps à corps durant la durée du sort, votre arme rayonne d'une vive lumière, et l'attaque inflige à la cible 3d8 dégâts radiants supplémentaires. De plus, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du sort.

Une créature aveuglée par ce sort effectue un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Sur un jet de sauvegarde réussi, elle n'est plus aveuglée.

B C D E M P R S

CHÂTIMENT DE MARQUAGE

Niveau 2 – évocation

[Branding smite]

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature lors d'une attaque d'arme avant que le sort ne prenne fin, votre arme rutile d'une lueur astrale au moment de l'impact. L'attaque inflige 2d6 dégâts radiants supplémentaires à la cible, qui devient visible si elle était invisible, et la cible émet une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre et ne peut devenir invisible tant que le sort persiste.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au 2eme.

B C D E M P R S

CHÂTIMENT D'EXIL

[Banishing smite]

Niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque d'arme avant que ce sort ne prenne fin, votre arme crépite avec force, votre attaque infligeant 5d10 dégâts de force supplémentaires à la cible. De plus, si cette attaque

réduit la cible à 50 points de vie ou moins, vous la bannissez. Si la cible est native d'un autre plan d'existence que celui sur lequel vous vous trouvez, la cible disparaît, retournant sur son plan d'origine. Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous êtes, la créature est envoyée sur un demi-plan non-dangereux. Tant qu'elle s'y trouve, la cible est incapable d'agir. Elle y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin, puis la cible réapparaît à l'endroit qu'elle avait quitté ou à l'espace inoccupé le plus proche si cet espace est déjà occupé.

B C D E M P R S

CHÂTIMENT STUPÉFIANT

[Staggering smite]

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation: 1 action bonus

Portée: Personnelle

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature lors d'une attaque d'arme au corps à corps pendant la durée du sort, votre arme frappe à la fois le corps et l'esprit de la cible, et lui inflige 4d6 dégâts psychiques supplémentaires. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses tests de caractéristique, et ne peut utiliser de réaction, jusqu'à la fin de son prochain tour.

B C D E M P R S

CHÂTIMENT TONITRUEANT

[Thunderous smite]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation: 1 action bonus

Portée: Personnelle

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

La première fois que vous touchez une cible lors une attaque d'arme au corps à corps pendant que le sort est actif, votre arme résonne tel un tonnerre audible à 90 mètres à la ronde, et l'attaque inflige 2d6 dégâts de tonnerre supplémentaires à la cible. De plus, si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée de vous sur 3 mètres puis de tomber à terre.

B C D E M P R S

CHIEN DE GARDE DE MORDENKAINEN

[mordenkainen's faithful hound]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes: V, S, M (un minuscule sifflet d'argent, un morceau d'os, et un bout de ficelle)

Durée: 8 heures

Vous invoquez un chien de garde fantomatique dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée, où il reste pour la durée du sort, jusqu'à ce que vous le renvoyez par une action, ou jusqu'à ce que vous vous déplacez à plus de 30 mètres de lui.

Le chien est invisible pour toutes les créatures, vous excepté, et ne peut pas être charmé. Lorsqu'une créature de taille P ou supérieure d'approche à 9 mètres ou moins de lui sans donner le mot de passe que vous avez spécifié lorsque vous avez lancé le sort, le chien commence à aboyer bruyamment. Le chien voit les créatures invisibles et peut également voir le Plan Ethéré. Il ignore les illusions.

Au début de chacun de vos tours, le chien tente de mordre une créature se trouvant à 1,50 mètre de lui et qui vous est hostile. Le bonus à l'attaque du chien de garde est égal à votre modificateur de caractéristique de lancement de sort + votre bonus de maîtrise. Si le coup touche, il inflige 4d8 dégâts perforants.

B C D E M P R S

CLAIRVOYANCE

Niveau 3 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 1,6 km.

Composantes: V, S, M (un focaliseur d'une valeur de 100 PO, soit une corne pour entendre enchâssée de gemme, soit un œil de verre pour voir)

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un détecteur invisible, à portée, dans une zone qui vous est familière (un endroit que vous avez visité ou déjà vu) ou dans une zone évidente qui ne vous est pas familière (comme l'autre côté d'une porte, derrière un angle, ou dans un bosquet). Le détecteur reste en place pour la durée du sort, il ne peut pas être attaqué ou être en interaction avec quoi que ce soit.

Lorsque vous lancez le sort, vous choisissez de voir ou d'entendre. Vous pouvez utiliser le sens choisi au travers du détecteur comme si vous étiez à sa place. En utilisant votre action, vous pouvez alterner entre vu et audition via le détecteur.

Une créature qui peut voir le détecteur (comme une créature bénéficiant du sort détection de l'invisibilité ou de la vision véritable) voit un orbe lumineux et intangible de la taille de votre poing.



CLIGNOTEMENT

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes: V, S

Durée: 1 minute

Lancez un d20 à la fin de chacun de vos tours pour toute la durée du sort. Si le résultat du jet est 11 ou plus, vous disparaissez du plan d'existence actuel et apparaissiez dans le Plan Ethéré (le sort échoue et l'emplacement de sort est dépensé si vous vous trouvez déjà dans le Plan Ethéré). Au début de votre tour suivant, et lorsque le sort prend fin si vous êtes dans le plan Ethéré, vous retournez dans un espace inoccupé de votre choix que vous pouvez voir et situé à 3 mètres maximum de l'endroit où vous avez disparu. S'il n'y a aucun espace inoccupé de disponible à portée, vous apparaissiez dans l'espace inoccupé le plus proche (choisi aléatoirement si plus d'un espace inoccupé remplit les conditions est disponible). Vous pouvez annuler ce sort par une action.

Tant que vous êtes dans le Plan Ethéré, vous pouvez voir et entendre le plan dont vous êtes originaire, qui apparaît en nuances de gris, mais vous ne pouvez voir à plus de 18 mètres. Vous ne pouvez affecter et être affecté que par d'autres créatures du Plan Ethéré. Les créatures qui n'y sont pas ne peuvent ni vous percevoir ni interagir avec vous, à moins qu'une capacité le leur permette.



CLONE

Niveau 8 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (un diamant d'une valeur minimum de 1000 PO et au moins 1 cube (de 2,5 cm. d'arête) de chair de la créature qui doit être clonée, que le sort consomme, et un récipient d'une valeur minimum de 2000 PO qui a un couvercle scellable et qui est suffisamment grand pour contenir une créature de taille M, comme une grande urne, un coffre, un cyste rempli de boue sur le sol, ou un conteneur en cristal rempli d'eau salée)

Durée: Instantanée

Ce sort crée le double inerte d'une créature vivante, servant de protection contre la mort. Ce clone se forme à l'intérieur

[Clairvoyance]

d'un conteneur scellé et atteint sa taille maximale et sa maturité au bout de 120 jours ; vous pouvez également choisir d'avoir un clone d'une version plus jeune de la même créature. Ce clone reste inerte et persiste indéfiniment, tant que son conteneur n'est pas dérangé.

À n'importe quel moment, une fois le clone mature, si la créature originale meurt, son âme est transférée dans le clone, à condition que l'âme soit libre et qu'elle soit consentante à son retour à la vie. Le clone est physiquement identique à l'original et a la même personnalité, les mêmes souvenirs, et les mêmes caractéristiques, mais pas l'équipement d'origine. Le corps original de la créature reste où il est, s'il existe encore, il devient inerte et ne peut revenir à la vie tant que son âme est ailleurs.



COERCITION

[Compulsion]

Niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Les créatures de votre choix, à portée, que vous pouvez voir et qui peuvent vous entendre, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Une cible réussit automatiquement son jet de sauvegarde si elle ne peut pas être charmée. Sur un échec, une cible est affectée par ce sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action bonus à chacun de vos tours pour désigner une direction horizontale. Chaque cible affectée doit utiliser tout son mouvement possible pour se déplacer dans cette direction lors de son prochain tour. Elle peut effectuer son action avant d'utiliser son mouvement. Après s'être déplacée de la sorte, elle peut effectuer un autre jet de sauvegarde de Sagesse pour tenter de mettre fin à l'effet.

Une cible n'est pas contrainte de se déplacer dans une direction si celle-ci est manifestement mortelle, comme un feu ou un gouffre, mais elle provoquera des attaques d'opportunité en se déplaçant dans la direction désignée.



COFFRE SECRET DE LEOMUND

[Leomund's secret chest]

Niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (un coffre raffiné, dimensions : 90 cm x 60 cm x 60 cm, fabriqué à partir de matériaux rares d'une valeur minimum de 5 000 PO, et une réplique de ce coffre en taille TP, dans les mêmes matériaux, d'une valeur minimum de 50 PO)

Durée: Instantanée

Vous cachez un coffre, et tout son contenu, dans le Plan Ethéré. Vous devez toucher le coffre et sa réplique miniature qui vous sert de composante matérielle pour le sort. Le coffre peut contenir jusqu'à un tiers de mètre cube de matériel non-vivant (90 cm x 60 cm x 60 cm).

Tant que le coffre reste dans le Plan Ethéré, vous pouvez utiliser une action et toucher la réplique pour rappeler le coffre. Il apparaît sur le sol, dans un espace inoccupé, dans un rayon de 1,50 mètre de vous. Vous pouvez renvoyer le coffre dans le Plan Ethéré en utilisant une action et en touchant à la fois le coffre et sa réplique.

Passé un délai de 60 jours, il y a 5 pourcent de risque par jour (les risques se cumulent de jour en jour) que l'effet du sort prenne fin. L'effet du sort prend fin si vous lancez de nouveau ce sort, si la réplique miniature du coffre est détruite, ou si vous choisissez de mettre un terme au sort par une action. Si le sort prend fin et que la version large du coffre se trouve toujours dans le Plan Ethéré, il est irrémédiablement perdu.



COLONNE DE FEU

[Flame Strike]

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)

Durée : instantanée

Une colonne verticale de feu divin dévale des cieux vers un endroit que vous spécifiez dans la portée du sort. Chaque créature située dans un cylindre de 3 mètres de rayon et de 12 mètres de haut centré sur le point spécifié doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts de feu ou les dégâts radiants (selon votre choix) sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 5.



COMMUNICATION À DISTANCE

[Sending]

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : illimitée

Composantes : V, S, M (un petit morceau de fil de cuivre)

Durée : 1 round

Vous faites parvenir un court message de 25 mots ou moins à une créature avec laquelle vous êtes familier. La créature entend le message dans son esprit. Elle vous reconnaît en tant qu'émetteur si elle vous connaît. Et elle peut répondre immédiatement, de la même manière. Le sort permet aux créatures ayant au moins 1 en Intelligence de comprendre le sens du message.

Vous pouvez envoyer le message sans égard à la distance, voire sur d'autres plans d'existence. Si la cible est sur un plan différent du vôtre, le message a 5 % de chance de ne pas arriver au destinataire.



COMMUNICATION AVEC LES MORTS

[Speak with Dead]

niveau 3 – nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m.

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)

Durée : 10 minutes

Vous accordez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix dans la portée du sort, ce qui lui permet de répondre aux questions que vous lui posez. Le cadavre doit encore avoir une bouche et ne peut pas être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre a été la cible de ce sort durant les 10 derniers jours.

Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez poser cinq questions au cadavre. Le cadavre ne connaît que ce qu'il savait durant son vivant, y compris les langues. Les réponses sont généralement brèves, énigmatiques ou répétitives, et le cadavre n'est pas obligé de donner une réponse honnête si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne permet pas le retour de l'âme de la créature à son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi, le défunt ne peut pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend pas tout ce qui s'est passé depuis son trépas et ne peut pas spéculer sur les événements futurs.



COMMUNION

[Commune]

niveau 5 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens et une fiole d'eau bénite ou maudite)

Durée : 1 minute

Vous entrez en contact avec votre dieu ou un intermédiaire divin et vous posez jusqu'à trois questions qui peuvent être répondues par oui ou par non. Vous devez poser vos questions avant la fin du sort. Vous recevez une réponse correcte à chaque question.

Les entités divines ne pas nécessairement omniscientes. Vous pouvez donc recevoir une réponse "incertaine" si la question concerne un sujet qui est hors du domaine de connaissance de la divinité. Dans le cas où une réponse monosyllabique s'avérerait déroutante ou opposée aux intérêts de la divinité, le MD peut faire une courte phrase en guise de réponse.

Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 pourcent de ne recevoir aucune réponse et ce, pour chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.



COMMUNION AVEC LA NATURE

[Commune with nature]

niveau 5 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : Personnelle

Composantes: V, S

Durée: Instantanée

Vous ne faites brièvement qu'un avec la nature et obtenez des informations sur le territoire alentour. À l'extérieur, le sort vous donne la connaissance du terrain à 4,8 km. autour de vous. Dans des grottes ou tout autre milieu souterrain, le rayon de connaissance est réduit à 90 mètres. Le sort ne fonctionne pas là où des constructions ont pris la place de la nature, comme dans des donjons ou des villes.

Vous obtenez instantanément la connaissance de trois types d'informations sur la zone parmi celles proposées ci-dessous :

- terrain et plans d'eau
- plantes, minéraux, animaux, ou peuples courants
- puissants célestes, fiélons, fées, élémentaires ou morts-vivants
- influence des autres plans d'existence
- bâtiments

Par exemple, vous pourriez déterminer l'emplacement d'un puissant mort-vivant dans la zone, la localisation des principales sources d'eau potables, et situer les villes à proximité.



COMPRÉHENSION ANIMALE

[Speak with Animals]

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.



COMPRÉHENSION DES LANGUES

niveau 1 - divination (rituel)

[Comprehend Languages]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Durée : 1 heure

Pendant la durée du sort, vous comprenez la signification littérale de toute langue parlée que vous pouvez entendre. Vous comprenez également tout langage écrit que vous pouvez voir, mais vous devez toucher la surface sur laquelle les mots sont inscrits. Il faut une minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décode pas les messages secrets dans un texte ou une glyphe, tel qu'un symbole magique, qui ne fait pas parti du langage écrit.



COMPRÉHENSION VÉGÉTALE [Speak with Plants]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 9 m.)

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

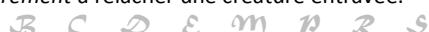
Vous procurez aux plantes dans un rayon de 9 mètres autour de vous une sensibilité et une animation limitée, leur donnant la capacité de communiquer avec vous et suivre vos ordres simples. Vous pouvez interroger les plantes sur des événements récents qui se sont déroulés dans la zone du sort et récupérer ainsi des informations concernant les créatures qui sont passées par là, les conditions météorologiques ou d'autres situations.

Vous pouvez également transformer un terrain difficile, causé par la croissance des plantes (comme des taillis ou des sous-bois), en un terrain ordinaire pour la durée du sort. Ou vous pouvez transformer un terrain ordinaire où des plantes sont présentes, en terrain difficile pour la durée du sort, créant des plantes rampantes ou des branches afin d'entraver des poursuivants, par exemple.

Les plantes devraient pouvoir réaliser d'autres tâches pour vous, à la discréption du MD. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent bouger librement leurs branches, vrilles et tiges.

Si une créature végétale se situe dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle, comme si vous parliez un langage commun, mais vous ne gagnez aucune capacité magique pour l'influencer.

Ce sort peut obliger les plantes créées par le sort *enchevêtrement* à relâcher une créature entravée.



CÔNE DE FROID

[Cone of Cold]

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cône de 18 mètres)

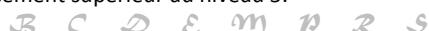
Composantes : V, S, M (un petit cône de cristal ou de verre)

Durée : instantanée

Un souffle d'air froid est propulsé de vos mains. Chaque créature se trouvant dans les 18 mètres du cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature prend 8d8 de dégâts. La moitié des dégâts en cas de succès au jet.

Une créature tuée par le sort devient une statue de glace jusqu'à son dégel.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.



CONFUSION

[Confusion]

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort assaille et tord les esprits des créatures, générant des illusions et provoquant des actions incontrôlées. Chaque créature dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle sera affectée par le sort.

Une cible affectée ne peut réagir et elle doit lancer 1d10 au début de chacun de ses tours de jeu pour déterminer son comportement pour ce tour.

d10 Comportement

La créature emploie tout son mouvement pour se déplacer de façon aléatoire. Pour déterminer la direction, lancez 1d8 et assignez une direction à chaque face. La créature ne prend pas d'action pour ce tour.

2-6 La créature ne se déplace pas et elle ne prend pas d'action pour ce tour.

La créature prend son action pour faire une attaque au corps à corps contre une créature à sa portée, déterminée de façon aléatoire. Si aucune créature n'est à sa portée, la créature ne fait rien pour ce tour.

7-8 La créature peut agir et se déplacer normalement.

9-10 À la fin de chacun de ses tours, une créature affectée peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, l'effet du sort prend fin pour cette cible.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 1,50 mètre pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 4.



CONTACT AVEC LES PLANS

[Contact other plane]

Niveau 5 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage depuis longtemps disparu, ou quelque autre mystérieuse entité d'un autre plan. Rentrer en contact avec cette intelligence extra planaire peut épuiser voire briser votre esprit. Lorsque vous lancez ce sort, effectuez un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas d'échec, vous subissez 6d6 dégâts psychiques et devenez dément jusqu'à ce que vous finissiez un repos long. Tant que vous êtes fou, vous ne pouvez utiliser d'action, vous ne pouvez pas non plus comprendre ce que les autres créatures disent, ni lire, et tout ce que vous dites n'est qu'un charabia incompréhensible. Un sort de restauration suprême lancé sur vous peut mettre fin à cet effet.

Sur un jet de sauvegarde réussi, vous pouvez poser à l'entité jusqu'à cinq questions. Vous devez poser vos questions avant que le sort ne finisse. Le MD répond à chacune de ces questions par un seul mot, comme "oui", "non", "peut-être", "jamais", "insignifiant", ou "flou" (si l'entité ne connaît pas la réponse à la question). Si une réponse en un mot risque d'être source de confusion, le MD peut donner une courte phrase en guise de réponse.



CONTACT GLACIAL

niveau 0 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : 1 tour

Vous créez une main squelettique fantomatique dans l'espace d'une créature à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la créature pour l'étreindre d'une froideur sépulcrale. Si le coup touche, la cible subit 1d8 dégâts nécrotiques, et elle ne peut récupérer ses points de vie avant le début de votre prochain tour. Jusque là, la main fantomatique s'accroche à la cible.

Si vous ciblez un mort-vivant, il aura également un désavantage à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).



CONTAGION

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes: V, S

Durée: 7 jours

Votre toucher est vecteur de maladie. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature à portée. Si le coup touche, vous infectez la créature d'une maladie de votre choix parmi celles proposées ci-dessous.

La cible de votre sort doit, à la fin de chacun de ses tours, effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Après en avoir échoué trois, la maladie prend effet pour la durée du sort, et la créature cesse de faire ses jets de sauvegarde. Après en avoir réussi trois, la créature guérit de sa maladie, et le sort prend fin.

Étant donné que le sort reproduit une maladie naturelle chez sa cible, tout effet qui peut normalement guérir une maladie, ou au moins en réduire les effets, s'applique.

La Croupisseuse. La créature a du mal à réfléchir et ses yeux deviennent blancs laiteux. La créature a un désavantage à ses tests de Sagesse et ses jets de sauvegarde de Sagesse, de plus elle est aveuglée.

La Fièvre des marais. Une violente fièvre se saisit du corps de la créature. La créature a un désavantage aux tests de Force, aux jets de sauvegarde de Force, et aux jets d'attaque basés sur la Force.

Le Pourrissement. La chair de la créature se dégrade. La créature a un désavantage aux tests de Charisme et est vulnérable à tous les types de dégâts.

La Bouille-crâne. L'esprit de la créature devient fiévreux. La créature a un désavantage à ses tests d'Intelligence et à ses jets de sauvegarde d'Intelligence, de plus, la créature se comporte comme si elle était sous l'effet d'un sort de confusion lorsqu'elle est en combat.

La Tremblote. La créature est parcourue de tremblements incontrôlés. La créature a un désavantage à ses tests de Dextérité, à ses jets de sauvegarde de Dextérité et à ses jets d'attaque basés sur la Dextérité.

La Mort vaseuse. La créature perd du sang de manière incontrôlable. La créature a un désavantage à ses tests de Constitution et à ses jets de sauvegarde de Constitution. De plus, chaque fois que la créature subit des dégâts, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour suivant.



CONTRAT

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation: 1 heure

Portée: 18 m.

Composantes: V, S, M (un bijou valant au minimum 1000 PO que le sort consomme)

Durée: 24 heures

Avec ce sort, vous tentez de vous attacher les services d'un céleste, d'un élémentaire, d'une fée, ou d'un fiélon. La créature doit être à portée pendant toute la durée de l'incantation. (Typiquement, la créature est tout d'abord invoquée à l'intérieur d'un sort de cercle magique inversé pour qu'elle ne puisse pas s'échapper tandis que vous lancez ce sort.) A la fin de l'incantation, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est tenue de vous servir pour toute la durée du sort. Si la créature a été invoquée ou a été créée par un autre sort, la durée du sort est étendue pour correspondre à celle du sort contrat.

Une créature liée doit suivre vos instructions au mieux de ses capacités. Vous pourriez ordonner à la créature de vous accompagner lors de vos aventures, de garder un lieu, ou de délivrer un message. La créature obéit à la lettre à vos instructions, mais si la créature vous est hostile, elle interprétera vos ordres afin d'accomplir ses propres objectifs. Si la créature exécute complètement les instructions qu'elle a reçues avant que le sort ne prenne fin, elle voyage jusqu'à vous pour vous en informer si vous vous trouvez tous deux dans le même plan d'existence. Si vous êtes dans des plans d'existence différents, elle retourne à l'endroit où vous l'avez asservie et y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau supérieur, la durée du sort passe à 10 jours avec un emplacement de niveau 6, à 30 jours pour un niveau 7, à 180 jours pour un niveau 8, et elle passe à 1 an et 1 jour en utilisant un emplacement de sort de niveau 9.



CONTRE SORT

[Counterspell]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous utilisez lorsque vous percevez une créature à 18 mètres ou moins qui incante un sort.

Portée : 18 m.

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature au moment où elle incante un sort. Si la créature incante un sort de niveau 3 ou inférieur, son sort échoue et il n'a aucun effet. Si elle incante un sort de niveau 4 ou plus, effectuez un jet de caractéristique selon celle qui sert à lancer vos sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et il n'a aucun effet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le sort interrompu n'a aucun effet si son niveau est inférieur ou égal à celui du niveau de l'emplacement de sort utilisé.



CONTRÔLE DE L'EAU

[Control Water]

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m.

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de sable)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez toute étendue d'eau libre dans une zone cubique de 30 mètres d'arête de votre choix.

Vous pouvez choisir parmi les effets suivants lors de

l'incantation du sort. Par une action, durant votre tour, vous pouvez répéter le même effet ou en choisir un nouveau.

Crue. Vous provoquez l'augmentation de 6 mètres du niveau de toute l'eau présente dans la zone d'effet. Si la zone d'effet comprend une berge, l'eau se déverse sur le sol sec. Si votre zone d'effet se trouve au sein d'une importante étendue d'eau, vous créez plutôt une vague de 6 mètres de haut qui part d'un côté de la zone d'effet et se déplace jusqu'au côté opposé avant de se briser. Tout véhicule de taille TG ou inférieure frappé par la vague a 25% de risque de chavirer. Le niveau de l'eau reste élevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un effet différent. Si cet effet produit une vague, la vague se répète au début de votre tour suivant tant que l'effet de Crue est effectif.

Scinder l'eau. Vous déplacez l'eau dans la zone de sorte à créer une tranchée. La tranchée s'étend au travers de la zone d'effet du sort, et scinde l'eau en deux, formant un mur de chaque côté. La tranchée reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un nouvel effet. L'eau remplit alors lentement la tranchée jusqu'au tour suivant, ramenant l'eau à son niveau normal.

Diriger le courant. Vous provoquez un courant dans la zone d'effet qui se dirige dans la direction de votre choix, même si l'eau doit pour cela submerger des obstacles, passer au dessus des murs, ou prendre d'autres directions improbables. L'eau dans la zone d'effet de déplace dans la direction souhaitée, mais une fois en dehors de la zone d'effet, elle retrouve un courant basé sur les caractéristiques du terrain. L'eau continue à se déplacer dans la direction choisie jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous choisissiez une nouvel effet.

Tourbillon. Cet effet requiert une étendue d'eau large de 15 mètres et profonde de 7,50 mètres minimum. Vous créez un tourbillon qui se forme au centre de la zone d'effet. Le tourbillon produit un vortex large de 1,50 mètre à son pôle inférieur, large de 15 mètres à son pôle supérieur, et profond de 7,50 mètres. Toute créature ou objet dans l'eau à 7,50 mètres du vortex est attiré de 3 mètres vers lui. Une créature peut nager pour s'éloigner du vortex à condition de réussir un jet de Force (Athlétisme) contre le DD du sort.

Lorsqu'une créature entre dans le vortex pour la première fois de son tour ou débute son tour dans le vortex, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue son jet de sauvegarde, la créature subit 2d8 dégâts contondants et est happée dans le vortex jusqu'à ce que le sort se termine. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas prisonnière du vortex. Une créature happée par le vortex peut utiliser son action pour essayer de nager hors du vortex comme décrit précédemment, mais elle subira un désavantage à son jet de Force (Athlétisme).

La première fois, à chaque tour, qu'un objet entre dans le vortex, l'objet subit 2d8 dégâts contondants ; ces dégâts sont de nouveau infligés à chaque tour que l'objet passe dans le vortex.



CONTRÔLE DES FEUX

[Control Flames]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : S

Durée : instantanée ou une heure (voir ci-dessous)

Vous choisissez un feu non magique visible dans la portée du sort de 1,50 mètre d'arête maximum. Vous pouvez l'affecter de l'une des façons suivantes :

- Vous pouvez faire grossir instantanément le feu de 1,50 mètre dans une direction, à condition que du bois ou un autre combustible soit présent dans cette nouvelle zone.
- Vous pouvez éteindre instantanément les flammes à l'intérieur du cube.

- Vous pouvez doubler ou diminuer de moitié l'aire de lumière vive ou de lumière faible projetée par le feu et/ou en changer la couleur. La modification dure 1 heure.
- Vous pouvez faire apparaître des formes simples (comme une vague silhouette de créature, un objet inanimé ou une localisation) dans les flammes et les animer comme bon vous semble. Les silhouettes persistent pendant 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir jusqu'à trois de ces effets non-instantanés actifs à la fois, et vous pouvez en dissiper un en une action.



CONTRÔLE DES VENTS

[Control Winds]

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez le contrôle de l'air dans un cube de 30 mètres d'arête visible dans la portée du sort. Vous pouvez choisir un des effets suivants lorsque vous lancez le sort. L'effet perdure jusqu'à la fin du sort, à moins que vous n'utilisiez votre action au cours d'un tour ultérieur pour changer d'effet. Vous pouvez aussi utiliser votre action pour momentanément arrêter l'effet ou pour renouveler un effet que vous auriez arrêté.

Rafales. Un vent se lève au centre du cube et souffle continuellement dans une direction horizontale que vous choisissez. Vous pouvez décider de l'intensité du vent : calme, modéré ou fort. Si le vent est modéré ou fort, les attaques avec des armes de jet qui traversent ce cube ou visent des cibles situées à l'intérieur de celui-ci ont un désavantage sur les jets d'attaque. Si le vent est fort, toute créature se déplaçant contre le vent doit dépenser un mètre de déplacement supplémentaire pour chaque mètre avancé.

Écrasement. Vous créez un fort coup de vent descendant ayant pour source le sommet du cube. Les attaques avec des armes de jet qui traversent cette zone ou visent des cibles situées à l'intérieur ont un désavantage sur les jets d'attaque. Une créature doit faire un jet de sauvegarde de Force si elle vole dans le cube pour la première fois dans un tour ou si elle commence son tour dans cette zone en volant. En cas d'échec, la créature tombe à terre.

Ascension. Vous créez un courant ascendant soutenu à l'intérieur du cube provenant de la face inférieure du cube. Les créatures tombant dans le cube ne subissent que la moitié des dégâts dus à la chute. Lorsqu'une créature dans le cube réalise un saut vertical, elle peut sauter jusqu'à 3 mètres de plus que la normale.



CONTRÔLE DU CLIMAT

[Control Weather]

niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle (avec un rayon de 8 km.)

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle et des morceaux de terre et de bois mélangés à de l'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat sur 8 km autour de vous pour la durée du sort. Vous devez être à l'extérieur pour lancer ce sort. Vous déplacer à un endroit d'où vous n'avez pas une vue dégagée sur le ciel met fin au sort prématûrement.

Lorsque vous lancez ce sort, vous modifiez les conditions climatiques actuelles, qui sont déterminées par le MD en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Cela prend 1d4 x 10 minutes pour que de nouvelles conditions météorologiques prennent effet. Une fois qu'elles sont en place, vous pouvez les modifier à nouveau. Lorsque le sort prend fin, le climat retourne progressivement à la normale.

Lorsque vous modifiez les conditions climatiques, cherchez l'état climatique actuel dans les tables ci-dessous et modifiez cet état d'un rang, inférieur ou supérieur. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en modifier la direction.

PRÉCIPITATION

État	Condition
1	Dégagé
2	Nuages légers
3	Ciel couvert ou brouillard
4	Pluie, neige ou grêle
5	Pluie torrentielle, tempête de grêle ou blizzard

TEMPÉRATURE

État	Condition
1	Fournaise insoutenable
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Froid arctique

VENT

État	Condition
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Ouragan



COQUILLE ANTI-VIE

[Antilife Shell]

Niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 3m)

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une barrière scintillante émane de vous dans un rayon de 3 m. et se déplace avec vous, restant centrée autour de vous et bloquant les créatures autres que celles de type mort-vivant ou artificiel. La barrière reste en place pour toute la durée du sort.

La barrière empêche les créatures affectées de pénétrer ou de traverser la zone. Une créature affectée peut lancer des sorts ou effectuer des attaques avec des armes à distance ou des armes à allonge au travers de la barrière.

Si vous vous déplacez de sorte qu'une créature affectée est obligée de passer au travers de la barrière, le sort prend fin.



CORDE ENCHANTÉE

[Rope trick]

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Contact

Composantes: V, S, M (de l'extrait de poudre de maïs et un bout de parchemin torsadé)

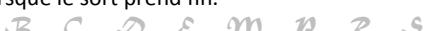
Durée: 1 heure

Vous touchez une longueur de corde de 18 mètres maximum. Une extrémité de la corde se dresse alors et monte dans les airs de sorte que toute la longueur de la corde soit verticale par rapport au sol. A l'extrémité supérieure de la corde, une entrée invisible vers un espace extradimensionnel s'ouvre et reste en place pour toute la durée du sort.

L'espace extradimensionnel peut être atteint en grimpant tout en haut de la corde. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures de taille M ou inférieure. La corde peut être tirée dans l'espace extradimensionnel, elle disparaît alors de la vue de ceux qui se trouvent à l'extérieur de l'espace extradimensionnel.

Les attaques et les sorts ne peuvent pas traverser l'entrée de l'espace extradimensionnel, qu'ils viennent de l'intérieur ou de l'extérieur, mais ceux qui se trouvent dans l'espace extradimensionnel peuvent voir à l'extérieur comme s'il y avait une fenêtre de 0,9 m x 1,5 m centrée sur la corde.

Tout ce qui se trouve dans l'espace extradimensionnel en tombe lorsque le sort prend fin.



CORDON DE FLÈCHE

[Cordon of arrows]

Niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 1,50 m.

Composantes: V, S, M (quatre ou plus flèches ou carreaux)

Durée: 8 heures

Vous plantez quatre pièces de munition non-magiques - flèches ou carreaux d'arbalète - dans le sol à portée et apposez votre magie sur elles pour qu'elles protègent la zone. Jusqu'à la fin du sort, à chaque fois qu'une autre créature que vous arrive à 9 mètre ou moins des munitions, pour la première fois du tour, ou termine son tour dans ces 9 mètres, une pièce de munition s'envole pour la frapper. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts perforants. La pièce de munition est ensuite détruite. Le sort se termine lorsqu'il ne reste plus de munition.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner toutes les créatures que vous souhaitez pour que le sort les ignore.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, le nombre de munitions qui peuvent être affectées augmente de deux pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.



COULEURS DANSANTES

[Color Spray]

niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cone de 4,5 m)

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre ou de sable de couleur rouge, jaune et bleu)

Durée : 1 round

Un assortiment éblouissant de faisceaux lumineux et colorés font éruption de votre main. Lancez 6d10. Cette valeur représente le nombre maximal de points de vie des créatures que vous pouvez affecter avec ce sort. Les créatures dans un cône de 4,50 mètres dont vous êtes l'origine sont affectées selon l'ordre croissant de leurs points de vie (en ignorant les créatures inconscientes et celles qui ne peuvent pas voir).

En partant de la créature avec le plus petit nombre de points de vie, chaque créature affectée par ce sort est aveuglée jusqu'à la fin du sort. Retirez les points de vie de chaque créature avant de passer à la prochaine créature avec le plus petit nombre de points de vie. Les points de vie d'une créature doivent être égaux ou inférieurs au total pour que cette créature soit affectée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, ajoutez 2d10 au lancer initial pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.



COUP AU BUT

[True strike]

niveau 0 - divination

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 9 m.

Composantes: S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 tour

Vous tendez votre main et pointez un doigt en direction d'une cible à portée. Votre magie vous aide à trouver une petite faille dans les défenses de votre cible. Lors de votre prochain tour, vous obtenez l'avantage sur votre premier jet d'attaque contre la cible, à condition que le sort ne soit pas déjà terminé.



COUP DE TONNERRE

[Thunderclap]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (1,50 mètre de rayon)

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous créez un bruit de tonnerre qui peut être entendu jusqu'à 30 mètres. Hormis vous-même, toutes les créatures situées à 1,50 mètre de vous doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature prend 1d6 points de dégâts de tonnerre.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).



COURONNE DE LA FOLIE

[Crown of Madness]

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un humanoïde de votre choix que vous pouvez voir et à portée, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmé par vous pour la durée du sort. Tant que la cible est charmée par ce sort, une couronne entortillée de morceaux de fer déchiquetés apparaît sur sa tête, la folie se met à luire dans son regard.

La cible charmée doit utiliser son action avant de se déplacer, à chacun de ses tours, pour effectuer une attaque au corps à corps contre une créature autre qu'elle-même et que vous avez mentalement choisie. La cible peut agir normalement au cours de son tour si vous ne choisissez aucune créature ou s'il n'y en a aucune à portée.

Lors de vos tours suivants, vous devez utiliser votre action pour maintenir le contrôle sur votre cible, sans quoi le sort prend fin. La cible peut également effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. Si elle le réussit, le sort prend fin.



COURROUX VENGEUR

[Wrathful smite]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation: 1 action bonus

Portée: Personnelle

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une cible lors d'une attaque d'arme au corps à corps pendant la durée du sort, votre attaque inflige 1d6 dégâts psychiques supplémentaires. De plus, si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être effrayée par vous, jusqu'à la fin du sort. Par une action, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD des sorts pour mettre un terme à cet effet de peur.



COURSIER FANTÔME

[Phantom steed]

niveau 3 - illusion (rituel)

Temps d'incantation: 1 minute

Portée: 9 m.

Composantes: V, S

Durée: 1 heure

Une créature semi-réelle de taille G ressemblant à un cheval apparaît, à portée, sur le sol dans un espace inoccupé de votre choix. Vous décidez de l'apparence de la créature, elle est cependant équipée d'une selle, de mors et d'une bride. Tout l'équipement créé grâce à ce sort disparaît dans un nuage de fumée s'il est éloigné à plus de 3 mètres de la monture.

Pour toute la durée du sort, vous, ou une créature de votre choix, pouvez chevaucher la monture. La créature utilise les

statistiques d'un cheval de selle, à l'exception de sa vitesse de déplacement qui est de 30 mètres, il peut également parcourir 16 kilomètres en 1 heure, ou 20,8 kilomètres s'il voyage à un rythme rapide. Lorsque le sort prend fin, la monture disparaît progressivement, donnant 1 minute à son cavalier pour mettre pied à terre. Le sort se termine si vous utilisez votre action pour le dissiper ou si la monture subit des dégâts.



CRÉATION

[Creation]

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (un petit bout de matériau du même type que celui composant l'objet que vous souhaitez créer)

Durée : spécial

Vous extirpez de la Gisombre des brumes ténébreuses qui vous serviront de matériau pour créer, à portée, un objet non vivant en matière végétale : du tissu, de la corde, du bois, ou quelque chose de similaire. Vous pouvez également utiliser ce sort pour créer un objet minéral comme de la pierre, du cristal ou du métal. L'objet créé ne doit pas dépasser un cube de 1,50 mètre d'arête, et vous devez déjà avoir vu la forme et les matériaux que vous souhaitez donner à l'objet.

La durée d'effet du sort dépend du matériau de l'objet. Si l'objet comporte plusieurs matériaux, utilisez la durée la plus courte.

Matière	Durée
Matière végétale	1 jour
Pierre ou cristal	12 heures
Métaux précieux	1 heure
Gemmes	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Utiliser un matériau créé à l'aide du sort *création* en tant que composante matérielle d'un autre sort fait automatiquement échouer cet autre sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les arêtes du cube augmentent de 1,50 mètre pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 5.



CRÉATION DE FEU DE JOIE

[Create Bonfire]

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un feu de joie sur un sol visible dans la portée du sort. Jusqu'à ce que le sort finisse, le feu de joie occupe un cube de 1,50 mètre d'arête. Toute créature située à la place du feu de joie lorsque vous lancez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou prendre 1d8 points de dégâts de feu. Une créature doit aussi faire un jet de sauvegarde lorsqu'elle entre dans l'espace occupé par le feu de joie pour la première fois dans un tour ou si elle termine son tour dans cet espace.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).



CRÉATION DE MORT-VIVANT

[Create undead]

Niveau 6 – nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m.

Composantes: V, S, M (un pot d'argile rempli de terre prélevée sur une tombe, un pot d'argile rempli d'eau croupie, et une pierre d'onyx noire valant au moins 150 PO pour chaque cadavre)

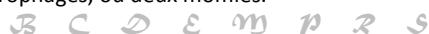
Durée: Instantanée

Vous ne pouvez lancer ce sort que durant la nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres d'humanoïdes de taille M ou P à portée. Chaque cadavre devient une goule sous votre contrôle. (Le MD conserve les statistiques de ces créatures.)

Par une action bonus, à chacun de vos tours, vous pouvez mentalement donner des ordres à toute créature que vous avez animée avec ce sort, si cette créature se trouve à 36 mètres ou moins de vous (si vous contrôlez de nombreuses créatures, vous pouvez donner vos ordres à plusieurs d'entre elles, voire à toutes, en même temps, à la condition qu'elles reçoivent toutes le même ordre). Vous décidez quelle action la créature va effectuer et où elle va se déplacer au cours de son prochain tour, ou bien vous pouvez lui donner un ordre général, comme garder une chambre ou un corridor. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature ne fait que se défendre contre les créatures hostiles. Une fois que vous avez donné votre ordre, la créature continue de le suivre jusqu'à ce que sa tâche soit accomplie.

La créature est sous votre contrôle pour 24 heures. Passé ce délai, elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour conserver votre contrôle sur la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez lancer ce sort sur la créature avant que la première période de 24 heures ne se termine. Cette utilisation de ce sort réaffirme votre contrôle sur trois créatures que vous avez déjà animées, plutôt que d'en animer de nouvelles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur quatre goules. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur cinq goules, ou deux blêmes, ou deux nécrophages. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur six goules, ou trois blêmes, ou trois nécrophages, ou deux momies.

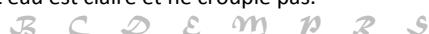
**CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU**

niveau 3 - invocation

[Create Food and Water]

Temps d'incantation : 1 action**Portée :** 9 m.**Composantes :** V, S**Durée :** instantanée

Vous créez 22,5 kilos de nourriture et 112 litres d'eau sur le sol ou dans des conteneurs, à portée, ce qui est assez pour subvenir aux besoins de quinze humanoïdes ou de cinq montures pour 24 heures. La nourriture est fade mais nourrissante, et se gâte si elle n'est pas mangée au-delà de 24 heures. L'eau est claire et ne croupie pas.

**CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU**

Niveau 1 - transmutation

[Create or destroy water]

Temps d'incantation : 1 action**Portée :** 9 m.

Composantes: V, S, M (une goutte d'eau si création d'eau ou quelques grains de sable si destruction d'eau)

Durée: Instantanée

Soit vous créez, soit vous détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau pure dans un contenant ouvert à portée. Vous pouvez sinon choisir de faire tomber l'eau sous forme de pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant ainsi les flammes non protégées de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau présente dans un contenant ouvert à portée. Sinon, vous pouvez choisir de supprimer le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête à portée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires, ou augmentez la taille du cube de 1,50 mètre d'arête, pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

**CROISSANCE D'ÉPINES**

[Spike Growth]

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action**Portée :** 45 m.

Composantes : V, S, M (sept épines pointues ou sept brindilles taillées en pointe)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minute

Le sol, sur un rayon de 6 mètres centré sur un point dans la portée du sort, se retourne et fait germer des épines rigides et des ronces. La zone devient un terrain difficile pour la durée du sort. Lorsqu'une créature entre ou se déplace dans la zone, elle subit 2d4 dégâts perforants pour chaque 1,50 mètre de déplacement.

La transformation du sol est camouflée afin de paraître naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone lorsque le sort est incanté doit réussir un jet de Sagesse (Perception) opposé au DD de sauvegarde de votre sort sans quoi elle ne reconnaît pas la nature dangereuse du terrain avant d'y pénétrer.

**CROISSANCE VÉGÉTALE**

[Plant Growth]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action ou 8 heures**Portée :** 45 m..**Composantes :** V, S**Durée :** instantanée

Ce sort canalise une force vitale vers les plantes présentes dans une zone spécifique. Il y a deux usages possibles du sort. L'un procure des bénéfices immédiats alors que l'autre s'étale sur un plus long terme.

Si vous incitez ce sort en utilisant 1 action, choisissez un point dans la portée du sort. Toutes plantes normales présentes dans un rayon de 30 mètres autour de ce point croissent avec vigueur. Une créature se déplaçant à travers la zone doit consommer 4 mètres de mouvement pour parcourir 1 mètre.

Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de dimension variable comme étant exclues de la zone d'effet du sort.

Si vous incitez ce sort sur une période de 8 heures, vous enrichissez le sol. Toutes les plantes présentes dans une surface de 400 mètres de rayon centrée sur point dans la portée du sort sont enrichies pour 1 année. Les plantes produisent deux fois plus de nourriture lors de la récolte.

**DANSE IRRÉSISTIBLE D'OTTO**

[Otto's Irresistible Dance]

niveau 6 – enchantement

Temps d'incantation : 1 action**Portée :** 9 m.**Composantes :** V**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature visible et à portée. La cible entame une danse hilarante et maladroite, tapant des pieds et applaudissant pendant la durée du sort. Les créatures ne pouvant être charmées sont immunisées à ce sort.

La victime doit utiliser tout son mouvement pour danser tout en restant à la même place et à un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité et ses jets d'attaque. Les autres créatures ont l'avantage à leur jet d'attaque contre la victime. Par une action, la victime peut tenter un jet de sauvegarde de Sagesse afin de regagner le contrôle d'elle-même. Sur un jet réussi, le sort prend fin.



DÉBILITÉ

Niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes: V, S, M (une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou minéral)

Durée: Instantanée

Vous anéantissez l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et à portée, tentant ainsi de briser son intellect et sa personnalité. La cible subit 4d6 dégâts psychiques et doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence.

En cas d'échec, les valeurs de Charisme et d'Intelligence de la créature passent à 1. La créature ne peut plus lancer de sorts, activer d'objet magique, comprendre un langage, ou communiquer de manière intelligible. La créature peut cependant identifier ses amis, les suivre, et même les protéger.

À la fin de chaque période de 30 jours qui passe, la créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde contre ce sort. Si elle réussit, le sort prend fin.

Ce sort peut également être dissipé grâce à un sort de restauration suprême, guérison suprême, ou souhait.



DÉBLOCAGE

Niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V

Durée : instantanée

Choisissez un objet que vous pouvez voir dans la portée du sort. L'objet peut être une porte, une boîte, un coffre, des menottes, un cadenas, ou un autre objet qui contient des dispositifs conventionnels ou magiques qui empêchent l'accès.

Un objet cible qui est maintenu fermé par un verrou normal, ou qui est bloqué ou barré, devient déverrouillé ou débloqué. Si l'objet possède plusieurs verrous, seulement l'un d'entre eux est déverrouillé.

Si vous choisissez un objet cible qui est tenu fermé par un sort *verrou magique*, ce sort est supprimé pendant 10 minutes, au cours desquelles l'objet cible peut être ouvert et fermé normalement. Quand vous lancez le sort, un coup fort et audible jusqu'à 90 mètres émane de l'objet cible.



DÉCHARGE ÉLECTRIQUE

Niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La foudre jaillit de votre main pour délivrer un choc électrique à une créature que vous essayez de toucher. Effectuez une attaque de mêlée de sort contre la cible. Vous avez l'avantage sur le jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. En cas de réussite, la cible prend 1d8 dégâts d'électricité, et elle ne peut pas prendre de réaction jusqu'au début de son prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).



DÉCHARGE OCCULTE

Niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Un rayon d'énergie crépitante zigzague jusqu'à une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. En cas de réussite, la cible subit 1d10 dégâts de force.

Ce sort crée plus d'un rayon lorsque vous montez en niveau: deux rayons au niveau 5, trois rayons au niveau 11, et quatre rayons au niveau 17. Vous pouvez diriger les rayons sur une cible unique et les répartir entre différentes créatures. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.



DÉALE

[Maze]

Niveau 8 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature visible dans la portée du sort vers un labyrinthe d'un demi-plan. La cible y demeure pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle s'évade du dédale.

La cible peut utiliser son action pour tenter de s'évader.

Dans ce cas, elle effectue un test d'Intelligence DD 20. Si elle réussit, elle s'évade et le sort prend fin (un minotaure ou un démon goristro réussissent automatiquement).

Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté. Si celui-ci est occupé, elle apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche.



DÉFENSE MAGIQUE

[Guards and wards]

Niveau 6 - abjuration

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (de l'encens allumé, une cuillerée de soufre et d'huile, une ficelle nouée, une petite quantité de sang d'ombre des roches, et un petit bâtonnet d'argent d'une valeur de 10 PO minimum)

Durée: 24 heures

Vous établissez des défenses magiques qui protègent jusqu'à 225 mètres carré d'espace au sol (un carré de 15 mètres de côté, ou une centaine de carrés de 1,50 mètre de côté, ou 25 carrés de 3 mètres de côté). La zone protégée magiquement peut faire jusqu'à 6 mètres de hauteur, et avoir la forme que vous désirez. Vous pouvez protéger plusieurs étages d'une forteresse en partageant la zone d'effet entre eux, tant que vous êtes capable de marcher entre chacune de ces zones de manière continue pendant que vous lancez ce sort.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez également spécifier un mot de passe qui, lorsqu'il est dit à haute voix, immunise la personne qui l'a prononcé des effets de ce sort.

Le sort défense magique applique les effets suivants dans la zone protégée.

Couloirs. De la brume remplit tous les couloirs protégés, les obscurcissant fortement. De plus, à chaque intersection ou embranchement offrant un choix de direction, il y a 50 % de chance qu'une autre créature que vous aille dans la direction opposée à celle qu'elle a choisie.

Portes. Toutes les portes de la zone protégée sont verrouillées magiquement, comme si elles étaient sous l'effet du sort verrou du mage. De plus, vous pouvez dissimuler jusqu'à 10 portes avec une illusion (équivalent à un objet illusoire formé à partir du sort illusion mineure) qui leur donne l'apparence de portion de mur.

Escaliers. Les toiles d'araignée remplissent tous les escaliers de la zone protégée, du sol au plafond, du début à la fin, comme avec le sort toile d'araignée. Les fibres de la toile repoussent au bout de 10 minutes s'ils ont été brûlés ou arrachés tant que le sort défense magique est actif.

Autres effets du sort. Vous pouvez installer l'un des effets magiques suivant dans la partie de la forteresse protégée par ce sort.

- Placez le sort lumières dansantes dans quatre couloirs. Vous pouvez choisir un programme simple que les lumières répètent tant que le sort défense magique est actif.
- Placez le sort bouche magique en deux endroits.
- Placez le sort nuage puant en deux endroits. Les vapeurs apparaissent aux endroits que vous désignez ; elles y réapparaissent au bout de 10 minutes si elles ont été dispersées par le vent tant que le sort défense magique est actif.
- Placez un sort de bourrasque constant dans un couloir ou une pièce.
- Placez un sort de suggestion dans un endroit. Vous choisissez une zone de 1,50 mètres de côté, et toute créature qui pénètre ou traverse la zone reçoit mentalement la suggestion.

Toute la zone protégée irradie la magie. Un sort de dissipation de la magie lancé sur un effet spécifique, s'il est couronné de succès, ne supprime que cet effet.

Vous pouvez faire en sorte que la structure que vous protégez le soit de manière permanente. Pour cela, lancez ce sort tous les jours pendant un an.



DÉGUISEMENT

[Disguise Self]

niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous changez d'apparence jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous utilisiez une action pour le dissiper. Le changement inclut vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets que vous portez. Vous pouvez paraître 30 centimètres plus grand ou plus petit, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier votre type morphologique. Vous devez donc prendre une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous.

Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction.

Pour détecter que vous êtes déguisé, une créature peut utiliser son action pour inspecter votre apparence et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort.



DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS

niveau 3 - abjuration

[Remove Curse]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Au contact, toutes les malédictions affligeant une créature ou un objet prennent fin. Si l'objet est un objet magique maudit, la malédiction persiste, mais le sort met un terme au lien entre le propriétaire et l'objet de sorte qu'il peut être retiré ou qu'il peut s'en débarrasser.



DEMI-PLAN

[Demiplane]

niveau 8 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes: S

Durée: 1 heure

Vous créez une porte d'ombres sur une surface plate et solide, que vous pouvez voir et à portée. La porte est suffisamment large pour permettre à des créatures de taille M de l'emprunter sans difficulté. Lorsqu'elle est ouverte, la porte conduit à un demi-plan qui semble être une salle vide de 9 mètres (en longueur, largeur, et hauteur), faite de bois ou de pierres. Lorsque le sort se termine, la porte disparaît, et toute créature ou objet encore à l'intérieur du demi-plan y reste piégé, étant donné que la porte disparaît également de l'autre côté.

Chaque fois que vous lancez ce sort, vous pouvez créer un nouveau demi-plan, ou faire en sorte que la porte d'ombre que vous faites apparaître soit connectée avec un demi-plan que vous avez précédemment créé grâce à ce sort. De plus, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan créé, via ce sort, par une autre créature, vous pouvez plutôt faire en sorte que votre porte d'ombre soit connectée à ce demi-plan.



DÉSINTÉGRATION

[Disintegrate]

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (de la magnétite et une pincée de poussière)

Durée : instantanée

Un mince faisceau de lumière verte surgit de la pointe de votre doigt vers une cible visible dans la portée du sort. La cible peut être une créature, un objet ou une création de force magique, comme un mur façonné par *mur de force*.

Une créature ciblée par ce sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit $10d6 + 40$ dégâts de force. Si les points de vie de la cible atteignent 0, elle est désintégrée.

Une créature désintégrée et tout ce qu'elle porte et transporte, à l'exception des objets magiques, sont réduits à l'état de poussière. La créature peut être ramenée à la vie uniquement avec les sorts *réurrection suprême* et *souhait*.

Le sort désintègre automatiquement un objet non magique de taille Grande ou plus petit, ou une création de force magique. Si la cible est un objet ou une création de force de taille Très grande ou plus, le sort désintègre une portion équivalente à un cube de 3 mètres d'arête. Un objet magique n'est pas affecté par ce sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, les dégâts sont augmentés de $3d6$ pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 6.



DÉTECTION DE LA MAGIE

[Detect Magic]

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou mois de vous. Si vous percevez de la magie de cette manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm. de pierre, 2,50 cm. de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 1 mètre de bois ou de terre.

B C D E M P R S

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ [See Invisibility]

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de talc et une petite quantité de poudre d'argent)

Durée : 1 heure

Pour la durée du sort, vous percevez les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles, et vous pouvez voir dans le plan éthétré. Les objets et créatures éthérees apparaissent fantomatiques et translucides.

B C D E M P R S

DÉTECTION DE PENSÉES

[Detect Thoughts]

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minutes

Pour la durée du sort, vous pouvez lire les pensées de certaines créatures. Lorsque vous incantez le sort et lors de votre action à chaque tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez concentrer votre esprit sur une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous. Si la créature choisie possède une Intelligence de 3 ou moins, ou si elle ne parle aucun langage, la créature n'est pas affectée.

Vous lisez d'abord les pensées superficielles de la créature, ce qui occupe son esprit à cet instant. Lors d'une action, vous pouvez diriger votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter d'approfondir votre lecture des pensées de la même créature. Si vous approfondissez votre lecture, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous obtenez l'accès à son raisonnement (le cas échéant), à son état émotif et à une pensée qui préoccupe son esprit sur un spectre plus large tel un souci, un amour ou une haine. En cas de réussite, le sort prend fin. Dans tous les cas, la cible est consciente que son esprit est sous votre regard. À moins que vous ne dirigez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut utiliser son action à son tour pour faire un jet d'Intelligence opposé à votre jet d'Intelligence. Si elle a le dessus, le sort prend fin.

Les questions dirigées verbalement vers la cible orientent le fil de ses pensées. Ce sort est donc particulièrement efficace lors d'un interrogatoire.

Vous pouvez aussi employer ce sort pour détecter la présence de créatures pensantes qui vous sont invisibles. Lorsque vous incantez ce sort ou lors d'une action pendant la durée du sort, vous pouvez chercher des pensées à 9 mètres ou moins de vous. Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 60 cm de pierre, 5 centimètres de métal ordinaire, ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas détecter une créature possédant une Intelligence de 3 ou moins ou ne parlant aucun langage.

Après avoir détecté la présence d'une créature de cette manière, vous pouvez lire ses pensées pour le reste de la durée du sort tel que décrit ci-dessus, même si vous ne pouvez plus la voir, mais à condition qu'elle reste dans la portée du sort.

B C D E M P R S

DÉTECTION DES PIÈGES

[Find traps]

Niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes: V, S

Durée: Instantanée

Vous ressentez la présence de tout piège à portée et dans votre ligne de mire. Un piège, dans la définition de ce sort, comprend tout ce qui pourrait infliger un effet soudain ou inattendu, effet que vous considérez comme nuisible ou indésirable, et qui a spécifiquement été conçu dans cette optique par son créateur. Par conséquent, le sort devrait sentir une zone soumise aux sorts alarme, glyphe de garde, ou un piège mécanique de type fosse, mais il ne pourrait pas révéler une fragilité dans le sol, un plafond instable, ou un gouffre caché.

Ce sort révèle simplement qu'un piège est présent. Vous n'apprenez pas l'emplacement de chaque piège, mais vous apprenez la nature générale du danger que représente le piège que vous avez détecté.

B C D E M P R S

DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

niveau 1 – divination

[Detect Evil and Good]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous savez si une aberration, un célestiel, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant est présent dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous pouvez aussi déterminer sa localisation. De la même manière, vous savez si un objet ou un lieu à 9 mètres ou moins de vous a été consacré ou profané.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

B C D E M P R S

DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

Niveau 1 - divination (rituel) [Detect poison and disease]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle

Composantes: V, S, M (une feuille d'if)

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous pouvez percevoir la présence et localiser les poisons, les créatures venimeuses, et les maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous identifiez également le type de poison, de créature venimeuse, ou de maladie.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

B C D E M P R S

DISCOURS CAPTIVANT

[Enthrall]

Niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes: V, S

Durée: 1 minute

Vous entrelacez des phrases distrayantes, ce qui force les créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui peuvent vous entendre, à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toute créature qui ne peut pas être charmée réussit automatiquement son jet de sauvegarde, et si vous ou vos compagnons combattez une créature, celle-ci a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si une cible échoue son jet de sauvegarde, elle se voit affligée d'un désavantage à ses tests de Sagesse (Perception) effectués pour repérer une autre créature que vous, et ce jusqu'à ce que le sort prenne fin ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus vous entendre. Ce sort prend fin si vous êtes incapable d'agir ou ne pouvez plus parler.

B C D E M P R S

DISQUE FLOTTANT DE TENSER [Tenser's Floating Disk]

niveau 1 - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)

Durée : 1 heure

Ce sort crée un plateau de force horizontal et circulaire, de 90 cm de diamètre et épais de 2.5 cm, qui flotte 90 cm au-dessus du sol dans un espace inoccupé de votre choix, à portée et que vous pouvez voir. Le disque reste en place pour la durée du sort et peut supporter 250 kilos. Si plus de poids est placé sur le disque, le sort prend fin, et tout ce qui se trouve sur le disque tombe sur le sol.

Le disque est immobile tant que vous vous trouvez à 6 mètres de lui. Si vous vous déplacez à plus de 6 mètres, le disque vous suit jusqu'à se retrouver de nouveau à 6 mètres de vous. Il peut se déplacer au-dessus de n'importe quel type de terrain, monter et descendre les escaliers, les pentes et tout ce qui y ressemble, mais il ne peut effectuer un changement brutal d'altitude égal ou supérieur à 3 mètres. Par exemple, le disque ne peut pas se déplacer au-dessus d'un gouffre de 3 mètres de profondeur, ou il ne peut pas sortir d'un gouffre de 3 mètres de haut s'il a été invoqué au fond.

Si vous vous déplacez à plus de 30 mètres du disque (par exemple parce qu'il ne peut pas passer au-dessus d'un obstacle pour vous suivre), le sort prend fin.



DISSIMULATION SUPRÊME [Sequester]

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée: Contact

Composantes: V, S, M (une poudre composée de poussières de diamant, d'émeraude, de rubis, et de saphir d'une valeur minimum de 5 000 PO, que le sort consomme)

Durée: Jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

Grâce à ce sort, une créature consentante ou un objet peut être caché, et ainsi protégé contre la détection pour toute la durée du sort. Lorsque vous lancez ce sort et touchez la cible, elle devient invisible et ne peut pas être ciblée par les sorts de divination ou détectée grâce à des capteurs créés par des sorts de divination.

Si la cible est une créature, elle sombre dans un état d'animation suspendue. Pour elle, le temps cesse de s'écouler, et elle ne vieillit pas.

Vous pouvez placer une condition pour que le sort prenne fin prématurément. Vous pouvez choisir ce que vous souhaitez comme condition, mais elle doit survenir ou être visible à 1,6 kilomètres ou moins de la cible. La condition pourrait être, par exemple, "Après 1 000 ans" ou "Lorsque le tarasque s'éveille". Ce sort prend également fin si la cible subit des dégâts.



DISSIPATION DE LA MAGIE [Dispel Magic]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique dans la portée du sort. Tous les sorts actifs de niveau 3 ou moins sur la cible prennent fin. Pour chaque sort actif de niveau 4 ou plus sur la cible, tentez un jet de votre caractéristique pour lancer les sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. Si le jet est réussi, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les effets d'un sort actif sur la cible prennent automatiquement

fin si le niveau du sort est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort utilisé.



DIVINATION

[Divination]

niveau 4 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens et une offrande

sacrificielle approprié à votre religion, valant au moins 25 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Votre magie accompagnée d'une offrande vous mettent en contact avec votre dieu ou un de ses serviteurs. Vous posez une seule question en vue d'un objectif, d'un événement ou d'une activité spécifique qui pourrait se produire dans les 7 jours. Le MD donne une réponse vérifiable. La réponse peut prendre la forme d'une courte phrase, d'un vers cryptique ou d'un présage.

Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon.

Si vous incitez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 pourcent de recevoir une réponse aléatoire et ce, pour chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.



DOIGT DE MORT

[Finger of Death]

niveau 7 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous envoyez de l'énergie négative à travers une créature visible dans la portée du sort, lui causant d'affreuses souffrances. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit $7d8 + 30$ dégâts nécrotiques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Un humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre prochain tour de jeu, comme un zombie que vous commandez en permanence et qui suit vos ordres verbaux au mieux de sa capacité.



DOMINATION

[Dominate Person]

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de subjuger un humanoïde visible dans la portée du sort. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi il tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies le combattez, il bénéficie de l'avantage sur son jet de sauvegarde.

Tant que la cible est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature, tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme "Attaque cette créature", "Cours jusque là" ou "Rapporte cet objet". Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour

de jeu, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant d'un emplacement de sort de niveau 6, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 10 minutes. Avec un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 1 heure. Avec un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

B C D E M P R S

DOMINATION DE BÊTE

[Dominate Beast]

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoûter une bête à portée que vous pouvez voir. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée pour la durée du sort. Si vous, ou une autre créature qui vous est amicale, êtes en combat avec la bête ciblée, elle obtient l'avantage à son jet de sauvegarde.

Tant que la bête est charmée et que vous vous trouvez dans le même plan d'existence, vous établissez une connexion télépathique avec elle. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour transmettre des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (cela ne requiert aucune action), et la créature fera de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez spécifier une action simple et générale telle que "Attaque cette créature", "Viens ici", ou "Rapporte cet objet". Si la créature accomplit l'ordre donné et ne reçoit pas d'autres directives de votre part, elle se défend et se protège du mieux de ses capacités.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre un contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature n'effectue que les actions que vous choisissez, et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Durant ce moment, vous pouvez également forcer la créature à utiliser une réaction, mais pour cela vous devez dé penser votre réaction.

A chaque fois que la cible subit des dégâts, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre sort. Si le jet de sauvegarde réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 10 minutes. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 1 heure. Et en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, vous pouvez maintenir votre concentration pendant 8 heures.

B C D E M P R S

DOMINATION UNIVERSELLE

[Dominate Monster]

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez de subjuguer une créature visible dans la portée du sort. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies la combattent, elle bénéficie de l'avantage sur son jet de sauvegarde.

Tant que la créature est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez

tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme "Attaque cette créature", "Cours jusque là" ou "Rapporte cet objet". Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

B C D E M P R S

DON DES LANGUES

[Tongues]

niveau 3 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, M (une petite pyramide à dégrés en argile)

Durée : 1 heure

Ce sort confère à la créature que vous touchez la capacité de comprendre toutes les langues parlées qu'elle entend. De plus, lorsque la cible parle, toutes les créatures qui connaissent au moins un langage, et peuvent l'entendre, comprennent ce qu'elle dit.

B C D E M P R S

DOUBLE ILLUSOIRE

[Mislead]

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous devenez invisible au moment même où un double illusoire apparaît à l'endroit où vous êtes. Le double persiste pour la durée du sort, mais l'invisibilité prend fin si vous attaquez ou si vous incitez un sort.

Vous pouvez utiliser une action pour déplacer votre double illusoire jusqu'à deux fois votre vitesse tout en le faisant gesticuler, parler et agir comme vous l'entendez.

Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre par ses oreilles comme si vous étiez là où il est. À chacun de vos tours, par une action bonus, vous pouvez retrouver vos sens et inversement. Tant que vous utilisez ses sens, vous êtes aveugle et sourd à votre environnement immédiat.

B C D E M P R S

DRUIDERIE

[Druidcraft]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

En murmurant aux esprits de la nature, vous créez l'un des effets suivants, dans la portée du sort :

- Vous créez un minuscule et inoffensif effet sensoriel qui permet de prédire les conditions météorologiques pour les 24 prochaines heures, à l'endroit où vous êtes. L'effet pourrait se manifester comme un orbe doré pour indiquer un ciel dégagé, un nuage pour annoncer la pluie, un flocon de neige pour une chute de neige et ainsi de suite. L'effet persiste pour 1 round.

- Vous provoquez immédiatement la floraison d'une fleur, l'ouverture d'une gousse ou le débourrement d'un bourgeon de feuille.
- Vous créez un inoffensif effet sensoriel instantané comme une chute de feuilles, une légère brise, le son d'un petit animal ou une subtile odeur de putois. L'effet doit se limiter à un cube de 1,50 mètre d'arête.
- Vous éteignez ou allumez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.



DUEL CONTRAINT

[Compelled duel]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 m.

Composantes : V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous essayez de contraindre une créature à engager un duel avec vous. Une créature à portée que vous pouvez voir doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, vous obnubilez la créature, contrainte par votre exigence divine. Pour toute la durée du sort, la créature a un désavantage à ses jets d'attaque effectués contre d'autres créatures que vous, et doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse à chaque fois qu'elle essaye de s'éloigner à plus de 9 m de vous ; si elle réussit son jet de sauvegarde, le sort ne restreint pas son mouvement pour ce tour.

Ce sort se termine si vous attaquez une autre créature, si vous lancez un sort qui cible une autre créature hostile que la cible, si une créature qui vous est alliée inflige des dégâts à la cible ou lance un sort sur la cible qui lui est nuisible, ou si vous terminez votre tour à plus de 9 m de la cible.



ÉCLAIR

[Lightning Bolt]

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (30 m. en ligne droite)

Composantes : V, S, M (un morceau de fourrure et un bâtonnet d'ambre, de cristal ou de verre)

Durée : instantanée

Un rayon de foudre formant une ligne d'une longueur de 30 m. et d'une largeur de 1,50 mètre jaillit de vous dans la direction de votre choix. Toute créature sur la ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 8d6 dégâts électriques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

L'éclair enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 3.



ÉCLAIR DE SORCIÈRE

[Witch Bolt]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (la branche d'un arbre qui a été frappé par la foudre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon d'énergie bleue crépitante est projeté sur une créature à portée, formant un arc électrique continu entre la cible et vous. Effectuez une attaque de sort à distance contre la créature. Si vous touchez, la cible subit 1d12 dégâts de foudre, et à chacun de vos tours, pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour infliger automatiquement 1d12 dégâts de foudre à la cible. Le sort se termine si vous utilisez votre action pour faire autre chose qu'infliger ces

dégâts de foudre, si la cible se retrouve hors de la portée du sort, ou si elle obtient un abri total contre vous.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts initiaux sont augmentés de 1d12 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



ÉCLAIR GUIDÉ

[Guiding Bolt]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Un éclair silencieux fonce sur une créature de votre choix dans la portée du sort. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si elle réussit, la cible subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque effectué contre cette cible avant la fin du votre prochain tour de jeu bénéficie de l'avantage grâce à la faible lumière mystique qui illumine alors la cible.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts infligés augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



ÉCRITURE AÉRIENNE

[Skywrite]

niveau 2 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : vue

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous faites apparaître jusqu'à dix mots dans une partie du ciel que vous pouvez voir. Les mots semblent être faits de nuage et restent en place pour la durée du sort. Les mots se dissipent quand le sort se termine. Un vent fort peut disperser les nuages et mettre fin au sort prématurément.



EMPRISE SUR LA GLACE

[Investiture of Ice]

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, la glace givre votre corps et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts de froid et acquérez une résistance contre les dégâts de feu.
- Vous pouvez vous déplacer sur des terrains difficiles dus au froid et à la glace sans être affecté.
- Le sol dans un rayon de 3 mètres autour de vous est verglacé et devient un terrain difficile pour toutes les créatures excepté pour vous. Cette zone bouge avec vous.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un cône de 4,50 mètres s'étendant de vos mains tendues vers une direction choisie. Chaque créature dans le cône doit faire un jet de sauvegarde de constitution. En cas d'échec, une créature prend 4d6 points de dégâts de froid et voit son mouvement être divisé par deux jusqu'à la fin de votre prochain tour. En cas de réussite une créature ne prend que la moitié des dégâts.



EMPRISE SUR LA PIERRE

[Investiture of Stone]

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, votre corps se recouvre de pierre et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous acquérez une résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants provenant d'armes non magique.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un petit séisme dans un rayon de 4,50 mètres centré sur vous. Toutes les créatures évoluant sur ce sol doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou être projetée à terre.
- Vous pouvez vous déplacer sur des terrains difficiles faits de terre et de roche sans être affecté. Vous pouvez traverser la terre et la roche comme si c'était de l'air et sans les déstabiliser, mais vous ne pouvez pas vous y arrêter. Si vous le faites, vous êtes éjecté vers l'espace inoccupé le plus proche, ce sort se termine et vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour.



EMPRISE SUR LE FEU

[Investiture of Flame]

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les flammes courent sur votre corps et répandent, pour la durée du sort, une lumière vive sur 15 mètres de rayon et une lumière faible sur 15 mètres supplémentaire. Ces flammes ne vous blessent pas. Jusqu'à la fin du sort vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts de feu et acquérez une résistance contre les dégâts de froid.
- Toute créature qui pour la première fois bouge dans une zone de 1,50 mètre autour de vous, ou y finit son tour, prend 1d10 points de dégâts de feu.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer une ligne de feu de 4,50 mètres de long et 3 mètres de large s'étendant à partir de vous vers une direction de votre choix. Chaque créature dans la ligne de mire doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec elle prend 4d6 points de dégâts de feu, ou la moitié en cas de réussite.



EMPRISE SUR LES VENTS

[Investiture of Wind]

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort le vent tourbillonne autour de vous et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Les attaques contre vous avec des armes à distance se font avec un désavantage.
- Vous obtenez une vitesse de vol de 18 mètres. Si vous êtes en train de voler lorsque le sort cesse vous tombez, à moins que vous ne puissiez l'empêcher d'une façon ou d'une autre.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un cube de 4,50 mètres de vent tourbillonnant ayant pour centre un point visible distant de 18 mètres maximum. Toute créature se trouvant dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec la créature prend 2d10 points de dégâts contondants et si elle est de taille G ou inférieure elle est repoussée jusqu'à 3 mètres du centre du cube. En cas de réussite la créature prend uniquement la moitié des dégâts.



EMPRISONNEMENT

[Imprisonment]

niveau 9 - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (une représentation de vélin ou une statuette sculptée à l'effigie de la cible, et une composante spéciale qui varie en fonction de la version du sort que vous choisissez, d'une valeur d'au moins 500 po par Dés de vie de la cible)

Durée : jusqu'à la dissipation du sort

Vous créez une contrainte magique qui maintient prisonnière une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être retenue par le sort. Si elle réussit, elle est à l'abri de ce sort si vous le lui lancez à nouveau. Lorsqu'elle est affectée par ce sort, la créature n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, et elle ne vieillit pas. Les sorts de divination ne peuvent pas localiser ou percevoir la cible. Quand vous lancez le sort, choisissez l'une des formes d'emprisonnement suivantes.

Enterrement. La cible est ensevelie profondément sous la terre dans une sphère de force magique juste assez grande pour la contenir. Rien ne peut passer à travers la sphère, et aucune créature ne peut se téléporter ou utiliser les voyages planaires pour entrer ou sortir de celle-ci.

La composante spéciale pour cette version du sort est un petit orbe de mithral.

Enchaînement. De lourdes chaînes, bien ancrées au sol, maintiennent la cible en place. La cible est retenue jusqu'à ce que le sort prenne fin, et elle ne peut pas se déplacer ou être déplacée par quelconques moyens pendant ce temps.

La composante spéciale pour cette version du sort est une fine chaîne d'un métal précieux.

Prison enclavée. Le sort transporte la cible dans un tout petit demi-plan qui est protégé contre la téléportation et le voyage planaire. Le demi-plan peut être un labyrinthe, une cage, une tour, ou toute structure similaire de confinement ou autre zone de votre choix.

La composante spéciale pour cette version du sort est une représentation miniature en jade de la prison.

Confinement minimus. La cible rétrécie jusqu'à une hauteur de 2,50 centimètres et est emprisonnée à l'intérieur d'une pierre précieuse ou autre objet similaire. La lumière peut passer à travers la pierre normalement (permettant ainsi à la cible de voir à l'extérieur et à d'autres créatures de voir à l'intérieur), mais rien d'autre ne peut passer à travers, même par des moyens de téléportation ou des voyages planaires. La pierre précieuse ne peut pas être taillée ou cassée tant que le sort est en vigueur.

La composante spéciale pour cette version du sort est une grande pierre précieuse transparente, telle qu'un corindon, un diamant ou un rubis.

Sommeil éternel. La cible s'endort et ne peut pas être réveillée.

La composante spéciale pour cette version du sort se compose d'herbes soporifiques rares.

Terminer le sort. Lors de l'incantation du sort, quelle que soit sa version, vous pouvez spécifier une condition qui provoque la fin du sort et libérera ainsi la cible. La condition peut être aussi spécifique ou complexe que vous le souhaitez, mais le MD doit convenir que la condition est raisonnable et qu'elle a une probabilité de survenir. Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou le dieu d'une créature, mais également sur des actions ou des qualités observables, et non sur des éléments intangibles tels que le niveau, la classe ou les points de vie.

Un sort de *dissipation de la magie* ne peut mettre un terme au sort que s'il est lancé avec un emplacement de niveau 9, ciblant soit la prison, soit la composante spéciale utilisée pour la créer.

Vous ne pouvez utiliser une composante spéciale particulière que pour créer une seule prison à la fois. Si vous lancez le sort à nouveau en utilisant la même composante, la cible de la première incantation est immédiatement libérée de ses entraves.

B C D E M P R S

ENCHEVÊTREMENT

[Entangle]

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute.

Herbes et lianes germent du sol dans un carré de 6 mètres d'arête ayant son origine sur un point dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces plantes rendent le terrain difficile.

Une créature prise dans la zone lorsque vous incitez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est entravée par l'enchevêtrement de plantes jusqu'à la fin du sort. Une créature entravée par les plantes peut utiliser une action pour faire un jet de sauvegarde de Force opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la créature se libère.

Lorsque le sort prend fin, les plantes invoquées se fanent.

B C D E M P R S

ENNEMI SUBCONSCIENT

[Weird]

niveau 9 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Puisant dans les peurs les plus profondes d'un groupe de créatures, vous créez des créatures illusoires dans leur esprit, qu'elles sont les seules à voir. Chaque créature se trouvant dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix et à portée, doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature devient effrayée pour toute la durée du sort. L'illusion fait appel aux peurs les plus profondes de la créature, donnant vie à ses pires cauchemars telle une menace implacable. À la fin de chacun de ses tours, la créature affectée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir 4d10 dégâts psychiques. En cas de succès au jet de sauvegarde, le sort prend fin pour cette créature.

B C D E M P R S

ÉPÉE DE MORDENKAINEN

[Mordenkainen's Sword]

niveau 7 – évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (une épée de platine miniature avec une poignée et pommeau de cuivre et de zinc, d'une valeur de 250 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un plan de force en forme d'épée qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort.

Lorsque l'épée fait son apparition, vous faites une attaque de sort au corps à corps contre une cible de votre choix à 1,50 mètre ou moins de l'épée. Si elle touche, la cible reçoit 3d10 dégâts de force. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser une action bonus à chacun de vos tours de jeu pour déplacer l'épée jusqu'à 6 mètres vers un endroit que vous voyez et répéter cette attaque contre la même cible ou une autre.

B C D E M P R S

ÉRUPTION TERRESTRE

[Erupting Earth]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (un morceau d'obsidienne)

Durée : instantanée

Choisissez un point au sol que vous pouvez voir dans la portée du sort. Une éruption de roche et de terre éclate dans un cube de 6 mètres centré sur ce point. Chaque créature dans cette zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d12 points de dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié en cas de succès. En outre, le terrain dans cette zone devient un terrain difficile jusqu'à qu'il soit déblayé. Chaque case de 1,50 mètre de la zone nécessite au moins 1 minute pour être déblayé à la main.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d12 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 3.

B C D E M P R S

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

[Mind blank]

niveau 8 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes : V, S

Durée : 24 heures

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une créature consentante que vous touchez est immunisée contre les dégâts psychiques, tout effet qui permettrait de connaître ses émotions ou de lire ses pensées, les sorts de divination, et la condition "charmé". Le sort déjoue même le sort souhait et les sorts ou effets aux pouvoirs similaires utilisés pour affecter l'esprit de la cible ou obtenir des informations au sujet de la cible.

B C D E M P R S

ÉTAT GAZEUX

[Gaseous Form]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Composantes : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous transformez une créature volontaire que vous touchez, ainsi que tout ce qu'elle porte et transporte, en un nuage brumeux pour la durée du sort. Le sort prend fin si la créature atteint 0 point de vie. Une créature immatérielle n'est pas affectée.

Alors qu'elle est dans cet état, la cible ne peut se déplacer que par le vol, à la vitesse de 3 mètres. La cible peut pénétrer et occuper l'espace d'une autre créature. La cible possède une résistance aux dégâts non magiques, et elle a l'avantage à ses jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. La cible peut passer par de petits trous, des ouvertures étroites et même par des fissures. Cependant, elle considère les liquides comme des surfaces dures. La cible ne peut chuter et elle se maintient dans les airs même lorsqu'elle est étourdie ou autrement indisposée.

Alors qu'elle est dans l'état d'un nuage brumeux, la cible ne peut parler ou manipuler des objets. Les objets qu'elle transportait ou tenait ne peuvent être lâchés ou utilisés de quelconque façon. La cible ne peut attaquer ou lancer des sorts.

B C D E M P R S

ÉVEIL

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 8 heures

Portée : Contact

Composantes : V, S, M (une agate d'une valeur minimum de 1000 PO, que le sort consomme)

Durée : Instantanée

Après avoir passé le temps d'incantation à tracer des symboles magiques sur une pierre précieuse, vous touchez une bête ou une plante de taille Très Grande ou inférieure. La cible doit soit posséder une valeur d'Intelligence inférieure ou égale à 3, soit ne pas avoir de valeur d'Intelligence du tout. La cible obtient une valeur d'Intelligence égale à 10. La cible gagne également la capacité de parler une langue que vous connaissez. Si la cible est une plante, elle gagne la capacité de mouvoir ses branches, ses racines, ses sarments, ses lianes, ou autre, et gagne des sens similaires à ceux des humains. Votre MD choisit les caractéristiques appropriées à la plante que vous avez éveillée, comme l'arbre éveillé ou le buisson éveillé (*Monster Manual Appendix A – Awakened Shrub or Awakened Tree*).

La bête ou la plante éveillée est charmée par vous pendant 30 jours ou jusqu'à ce que vous, ou vos compagnons, nuisiez à la cible. Lorsque le charme prend fin, la créature éveillée choisit si elle reste amicale envers vous, en fonction de la manière dont vous l'avez traitée lorsqu'elle était charmée.



EXPLOSION DE LUMIÈRE

niveau 8 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : V, S, M (une source de feu et une pierre de soleil/héliolite)

Durée : instantanée

Une vive lumière du jour éclaire dans un rayon de 18 mètres, centrée sur un point que vous choisissez dans la portée du sort. Chaque créature dans la lumière doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature prend 12d6 dégâts radiants et est aveuglée pendant 1 minute. Si la sauvegarde est réussie, elle ne prend que la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée par le sort. Les morts-vivants et vases ont un désavantage à ce jet de sauvegarde.

Une créature aveuglée par le sort fait un autre jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle n'est plus aveuglée.

Ce sort dissipe dans sa zone toute obscurité créée par un sort.



FABRICATION

[Fabricate]

Niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 36 m.

Composantes: V, S

Durée: Instantanée

Vous convertissez des matériaux bruts en objets confectionnés avec ces matières. Par exemple, vous pouvez fabriquer un pont en bois avec quelques arbres, une corde à partir d'une parcelle de chanvre, et des vêtements avec du lin ou de la laine.

Choisissez des matériaux bruts que vous pouvez voir et à portée. Vous pouvez fabriquer un objet de taille G ou inférieure (pouvant tenir dans un cube de 3 mètres de côté, ou dans huit cubes de 1,50 mètre de côté), à la condition que vous utilisez suffisamment de matière première. Si vous utilisez ce sort en ciblant du métal, de la pierre, ou tout autre substance minérale, l'objet fabriqué est, au maximum, de taille M (pouvant tenir dans un cube de 1,50 mètre). La

qualité des objets créés par ce sort correspond à la qualité des matières premières utilisées.

Les créatures et les objets magiques ne peuvent pas être créés ou transmutés grâce à ce sort. Vous ne pouvez pas non plus utiliser ce sort pour créer des objets qui nécessitent d'ordinaire un haut niveau d'artisanat, comme des bijoux, des armes, des lunettes, ou des armures, à moins que vous n'ayez la maîtrise du type d'outils d'artisans en rapport avec l'objet que vous comptez fabriquer.



FAÇONNAGE DE LA PIERRE

[Stone Shape]

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Composantes : V, S, M (de l'argile molle, qui devra être travaillée grossièrement dans la forme souhaitée pour l'objet en pierre)

Durée : Instantanée

Vous touchez un objet en pierre de taille M ou P ou un bloc de pierre d'un maximum de 1,50 mètre de côté et vous lui donnez n'importe quelle forme qui vous convient. Par exemple, vous pouvez transformer un gros rocher en arme, statue ou coffre, ou réaliser un petit passage à travers un mur, tant que le mur fait moins de 1,5 mètre d'épaisseur. Vous pouvez aussi façonner une porte de pierre et son encadrement pour pouvoir la fermer. L'objet que vous créez peut avoir un maximum de deux charnières et un verrou mais des détails mécaniques plus fins sont impossibles.



FAÇONNAGE DE LA TERRE

[Mold Earth]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : S

Durée : instantanée ou une heure (voir ci-dessous)

Vous choisissez une section de terre ou de pierre qui ne dépasse pas un cube de 1,50 mètre d'arête et visible dans la portée du sort. Vous pouvez alors la manipuler d'une des façons suivantes :

- Si vous ciblez une zone de terre meuble, vous pouvez instantanément la creuser, la déplacer sur le sol, et la déposer jusqu'à 1,50 mètre plus loin. Ce mouvement n'a pas assez de force pour causer des dégâts.
- Vous pouvez faire apparaître des formes et/ou des couleurs sur la terre ou la pierre, représentant des mots, créant des images ou formant des motifs. La modification dure 1 heure.
- Si la terre ou la pierre est au sol, vous pouvez la transformer en terrain difficile. À l'inverse, vous pouvez rendre normal un sol considéré comme terrain difficile. Ce changement dure 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir jusqu'à deux de ces effets non-instantanés actifs à la fois, et vous pouvez en dissiper un en une action.



FAIM INEXTINGUIBLE DE HADAR

[Hunger of Hadar]

Niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Composantes: V, S, M (un tentacule de pieuvre mariné)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ouvrez une passerelle dans l'obscurité qui règne entre les étoiles, vers une région infestée d'horreurs inconnues. Une sphère de ténèbres et de froid mordant de 6 mètres de rayon apparaît, centrée sur un point à portée et reste en place pour toute la durée du sort. Ce néant est rempli d'une cacophonie de faibles murmures et de bruits d'aspiration qui peut être entendue à 9 mètres à la ronde. Aucune lumière, magique

comme naturelle, ne peut illuminer la zone, et les créatures qui se trouvent complètement dans la zone sont aveuglées.

Le néant altère et déforme la trame de l'espace, la zone est alors considérée comme un terrain difficile. Toute créature qui commence son tour dans la zone subit 2d6 dégâts de froid. Toute créature qui termine son tour dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 2d6 dégâts d'acide du fait des tentacules laiteuses venant de l'autre monde qui se frottent contre elle.



FAUX-SEMBLANT

[Seeming]

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S

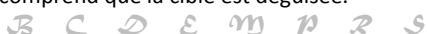
Durée : 8 heures

Ce sort vous permet de changer l'apparence des créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous donnez à chaque créature choisie une nouvelle apparence illusoire. Une cible réticente doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme pour ne pas être affectée par le sort.

Le sort déguise l'apparence physique autant que les vêtements, l'armure, les armes et l'équipement. Vous pouvez faire paraître chaque créature 30 centimètres plus grande ou plus petite, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier leur type morphologique. Vous devez donc choisir une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous. L'effet persiste pour la durée du sort, sauf si vous utilisez une action pour y mettre fin.

Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction.

Une créature peut utiliser son action pour inspecter une cible et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle réussit, la créature comprend que la cible est déguisée.



FAVEUR DIVINE

[Divine Favor]

niveau 1 – évocation

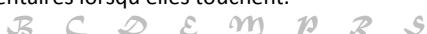
Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnel

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Votre prière vous donne de la puissance dans un rayonnement divin. Jusqu'à ce que le sort se termine, vos attaques d'arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires lorsqu'elles touchent.



FESTIN DES HÉRO

[Heroes' Feast]

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (un bol incrusté de joyaux valant au moins 1000 po, qui sera consommé par le sort)

Durée : instantanée

Vous produisez un grand festin, incluant des breuvages et des mets magnifiques. Le festin prend 1 heure pour être consommé et disparaît au bout de cette période. C'est à ce moment que les effets bénéfiques s'appliquent. Jusqu'à douze convives peuvent se joindre au festin.

Une créature qui partage le festin reçoit de nombreux bénéfices. La créature est guérie de ses maladies et de ses empoisonnements. Elle est immunisée aux poisons, ne peut être effrayée et tous ses jets de Sagesse ont l'avantage. Ses points de vie maximum sont aussi augmentés de 2d10 et elle gagne la même quantité de points de vie. Ces bénéfices persistent pendant 24 heures.



FEUILLE MORTE

[Feather Fall]

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous pouvez utiliser lorsque vous ou une créature à 18 mètres ou moins de vous tombez.

Portée : 18 m.

Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)

Durée : 1 minute.

Choisissez jusqu'à cinq créatures en chute libre dans la portée du sort. Le taux de descente d'une créature en chute libre est ramené à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et elle retombe sur ses pieds. Le sort prend alors fin pour cette créature.



FLAMME

[Produce Flame]

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante apparaît dans votre main. La flamme y reste pour la durée du sort et n'endommage pas votre équipement, ni ne vous blesse. La flamme diffuse une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon supplémentaire de 3 mètres. Le sort prend fin si vous l'annulez par une action ou si vous le lancez de nouveau.

Vous pouvez également attaquer avec la flamme, mettant ainsi un terme au sort. Lorsque vous incantez ce sort, ou en utilisant une action lors d'un tour suivant, vous pouvez lancer la flamme sur une créature située à 9 mètres de vous maximum. Faites une attaque de sort à distance. En cas de réussite, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).



FLAMME ÉTERNELLE

[Continual Flame]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Composantes : V, S, M (de la poussière de rubis valant 50 po, que le sort consomme)

Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Une flamme, d'une luminosité équivalente à celle d'une torche, fait éruption depuis un objet que vous touchez. L'effet ressemble à une flamme régulière, mais il ne produit aucune chaleur et ne nécessite pas d'oxygène. Une flamme éternelle peut être recouverte ou dissimulée, mais elle ne peut pas être étouffée ou éteinte.



FLAMME SACRÉE

[Sacred Flame]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayonnement semblable à des flammes descend sur une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible

doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts de type radiant. La cible ne gagne aucun bénéfice d'une couverture pour ce jet de sauvegarde.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8), et le niveau 17 (4d8).



FLÉAU ÉLÉMENTAIRE

[Elemental Bane]

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée, et choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être affectée par le sort pendant toute sa durée. La première fois à chaque tour que la cible affectée subit des dégâts du type choisi, la cible subit 2d6 points de dégâts supplémentaires de ce type. En outre, la cible perd toute résistance à ce type de dommage jusqu'à ce que le sort se termine.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 4. Les créatures doivent être à 9 mètres les unes des autres lorsque vous les ciblez.



FLÈCHE ACIDE DE MELF

[Melf's Acid Arrow]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (une feuille de rhubarbe en poudre et un estomac de vipère)

Durée : instantanée

Une flèche verte scintillante jaillit en direction d'une cible à portée et l'asperge d'acide. Effectuez un jet d'attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d4 dégâts d'acide immédiatement et 2d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. En cas d'échec, la flèche asperge la cible avec de l'acide, ne lui infligeant que la moitié des dégâts initiaux et aucun dégât à la fin de son prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts (initiaux et à retardement) sont augmentés de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.



FLÈCHE D'ÉLECTRICITÉ

[Lightning arrow]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous effectuez une attaque d'arme à distance pendant la durée de ce sort, la munition, ou l'arme elle-même si c'est une arme de lancer, se transforme en un éclair d'électricité. Effectuez le jet d'attaque normalement. La cible subit, au lieu des dégâts normaux de l'arme, 4d8 points de dégâts d'électricité si le coup touche, ou la moitié de ces dégâts en cas d'échec.

Que vous touchiez ou non, chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Chacune de ces créatures subit 2d8 points de dégâts d'électricité en cas d'échec du jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

La munition, ou l'arme, retrouve ensuite sa forme habituelle.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts de chacun des effets du sort sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.



FLÈCHE ENFLAMMÉE

[Flame Arrows]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez un carquois contenant des flèches ou des carreaux. Quand une cible est touchée par une attaque d'arme à distance qui utilise une des munitions provenant du carquois, la cible reçoit 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. La magie du sort se termine pour une munition donnée lorsque celle-ci touche ou rate, et le sort cesse complètement lorsque douze munitions ont été tirées du carquois.

Aux niveaux supérieurs. Quand vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le nombre de munitions qui peut affecter ce sort augmente de deux pour chaque emplacement au-delà du 3ème.



FLÉTRISSEMENT

[Blight]

niveau 4 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

De l'énergie nécromantique déferle sur une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, drainant ses liquides corporels et sa vitalité. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. La cible subit 8d8 dégâts nécrotiques si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié des dégâts si elle le réussit. Ce sort n'a pas d'effet sur un mort-vivant ou une créature artificielle.

Si vous ciblez une créature de type plante ou une plante magique, elle effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage, et le sort lui inflige les dégâts maximum.

Si vous ciblez une plante non magique qui n'est pas non plus une créature, comme un arbre ou un buisson, elle n'effectue pas de jet de sauvegarde; il se flétrit simplement et meurt.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 4.



FLÉTRISSURE ABOMINABLE D'ABI-DALZIM

niveau 8 – nécromancie [Abi-Dalzim's Horrid Wilting]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : V, S, M (un morceau d'éponge)

Durée : instantanée

Vous absorbez l'humidité de chaque créature dans un cube de 9 mètres d'arête centré sur un point de votre choix dans la portée du sort. Chaque créature dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures artificielles et les morts-vivants ne sont pas affectés ; les plantes et les élémentaires d'eau font ce jet de sauvegarde avec un désavantage. Une créature subit 10d8 points de dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié des dommages en cas de succès.



FLOU

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à une minute

Votre corps devient flou, changeant et ondulant pour tous ceux qui peuvent vous voir. Tant que le sort dure, toutes les créatures ont un désavantage au jet d'attaque dirigé contre vous. Un attaquant est immunisé contre cet effet s'il n'utilise pas la vue, comme avec le combat aveugle, ou s'il peut voir à travers les illusions, comme avec une vision véritable.



FORCE FANTASMAGORIQUE [Phantasmal Force]

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un morceau de toison)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous façonnez une illusion qui s'enracine dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence sans quoi elle percevra comme réel un objet, une créature ou tout autre phénomène visible de votre conception, pas plus grand qu'un cube de 3 mètres d'arête, et ce pour la durée du sort. Le sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et sur les créatures artificielles.

Le fantasme inclut les sons, la température et d'autres stimuli qui ne sont évidents que pour la créature.

La cible peut utiliser son action pour examiner le fantasme avec un jet d'Intelligence (Investigation) opposé au DD de sauvegarde de votre sort. Si le test est réussi, la cible comprend que le fantasme n'est qu'une illusion et le sort prend fin.

Tant que la cible est sous l'effet du sort, elle considère le fantasme comme réel. La cible rationalise toute conséquence insensée lorsqu'elle interagit avec le fantasme. Par exemple, une cible qui tente de traverser un pont fantasmagorique qui enjambe un gouffre tombe après avoir fait un pas sur le pont. Si la cible survit à la chute, elle croit toujours que le pont existe bien et trouve une explication logique à sa chute (on l'a poussé, elle a glissé, une rafale l'a fait basculer).

Une cible affectée est tellement persuadée de la réalité du fantasme que l'illusion peut même lui faire subir des dégâts. Un fantasme façonné à l'image d'une créature peut attaquer la cible. De la même manière, un fantasme apparaissant comme du feu, un bassin d'acide ou du magma peut brûler la cible. À chaque round, lors de votre tour, le fantasme peut infliger 1d6 dégâts psychiques à la cible si elle se trouve dans l'espace du fantasme ou à 1,50 mètre ou moins du fantasme, dans le cas où l'illusion est celle d'une créature ou un danger qui pourrait logiquement infliger des dégâts, comme une attaque. La cible perçoit les dégâts comme étant du type approprié à l'illusion.



FORME ÉTHÉRÉE

[Etherealness]

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 8 heures

Vous faites un pas dans la zone périphérique du Plan Éthéré, dans un secteur qui chevauche votre plan actuel. Vous demeurez dans la Limite Éthérée pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous utilisez une action pour dissiper le sort. Entre temps, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions. Si vous vous déplacez vers le haut ou vers le bas, chaque unité de distance compte double. Vous pouvez voir et

[Blur]

entendre le plan d'où vous venez, mais tout vous paraît gris et vous ne pouvez rien distinguer au-delà de 18 m.

En étant sur le Plan Éthéré, vous ne pouvez affecter et être affecté que par des créatures également sur ce plan. Les créatures qui n'y sont pas ne peuvent ni percevoir votre présence ni interagir avec vous, à moins qu'une aptitude spéciale ou magique les rendent aptes à le faire.

Vous ignorez tout objet ou effet qui n'est pas sur le Plan Éthéré, vous permettant ainsi de vous déplacer à travers les objets que vous percevez sur le plan d'où vous êtes.

Lorsque le sort prend fin, vous retournez aussitôt sur votre plan d'origine, à l'endroit que vous occupiez à ce moment-là. Si vous occupez le même espace qu'un objet solide ou celui d'une créature, vous êtes immédiatement déplacé vers l'espace libre le plus près que vous pouvez occuper. L'évitement vous fait subir des dégâts de force correspondant à 6 fois la distance parcourue en mètre.

Ce sort n'a pas d'effet si vous l'incantez alors que vous êtes sur le Plan Éthéré ou sur un plan qui ne lui est pas limitrophe, comme l'un des Plans Extérieurs.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sorts de niveau 8 ou supérieur, vous pouvez ciblez jusqu'à trois créatures consentantes (vous y compris) pour chaque emplacement au-delà du niveau 7. Les créatures doivent être dans un rayon de 3 mètres autour de vous lorsque vous lancez le sort.



FOU RIRE DE TASHA

[Tasha's hideous laughter]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (de minuscules tartes et une plume qui est agitée dans les airs)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, à l'impression que tout ce qu'elle perçoit est hilarant et lui provoque une intense crise de fou rire. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de tomber à terre, devenir incapable d'agir et de se relever pour toute la durée du sort. Une créature ayant une Intelligence de 4 ou moins ne peut pas être affectée par ce sort.

À la fin de chacun de ses tours, et à chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. La cible a l'avantage à son jet de sauvegarde s'il est déclenché par des dégâts. En cas de succès, le sort prend fin.



FOULÉE BRUMEUSE

[Misty Step]

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe puis vous vous téléportez jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.



FRACASSEMENT

[Shatter]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un éclat de mica)

Durée : instantanée

Un fort bruit résonnant, douloureusement intense, retentit d'un point de votre choix dans la portée du sort. Chaque créature présente dans une sphère d'un rayon de 3 mètres centrée sur ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 3d8 dégâts de tonnerre. Si

elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature constituée de matériel inorganique, comme la pierre, le cristal ou le métal, fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.

Un objet non magique qui n'est pas porté ou transporté subit aussi les dégâts s'il est dans la zone du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts du sort augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 2.

B C D E M P R S

FRAPPE AGRIPPANTE

[Ensnaring strike]

Niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque d'arme avec que ce sort ne prenne fin, une masse tortueuse de lianes épineuses apparaît au point d'impact, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être entravée par ces lianes magiques jusqu'à ce que le sort prenne fin. Une créature de taille G ou supérieure a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, les lianes se flétrissent et tombent.

Tant qu'elle est entravée par ce sort, la cible subit 1d6 dégâts perforants au début de chacun de ses tours. Une créature entravée par ces lianes, ou une autre créature capable de la toucher, peut utiliser son action pour effectuer un test de Force contre votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, la cible est libérée.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.

B C D E M P R S

FUSION DANS LA PIERRE

[Meld into Stone]

niveau 3 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous pénètrez dans un objet en pierre ou une surface suffisamment large pour contenir totalement votre corps, fusionnant vous et tout l'équipement que vous portez avec la pierre pour la durée du sort. En utilisant votre mouvement, vous pénétrez dans la pierre à l'endroit que vous pouvez toucher. Votre présence n'est en aucun cas visible ou détectable par des sens non magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne pouvez pas voir ce qui se passe au dehors, et vous avez un désavantage à tous les jets de Sagesse (Perception) que vous effectuez pour entendre des sons produits à l'extérieur. Vous êtes conscient de l'écoulement du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même tant que vous êtes fusionné dans la pierre. Vous pouvez utiliser votre mouvement pour quitter la pierre par l'endroit où vous y êtes rentrés, ce qui met un terme au sort. Vous ne pouvez pas vous déplacer autrement.

De petits dégâts physiques sur la pierre ne vous affectent pas, mais sa destruction partielle ou un changement de sa forme (à la condition que vous ne puissiez plus être contenu dedans) vous expulse de la pierre et vous inflige 6d6 dégâts contondants. La destruction complète de la pierre (ou sa transmutation en une autre matière) vous expulse et vous inflige 50 points de dégâts contondants. Si vous êtes expulsé, vous tombez à terre dans l'espace inoccupé le plus proche de votre point de fusion dans la pierre.

B C D E M P R S

GARDIEN DE LA FOI

[Guardian of Faith]

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V

Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille Grande apparaît et flotte au-dessus d'un espace de votre choix, inoccupé et visible, dans la portée et pour la durée du sort. Le gardien occupe cet espace et il est flou à l'exception d'une épée étincelante et d'un bouclier montrant le symbole de votre divinité.

Toute créature vous étant hostile qui se déplace pour la première fois lors de son tour dans un espace à 3 mètres ou moins du gardien doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 20 dégâts radiants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Le gardien se volatilise après avoir infligé un total de 60 dégâts.

B C D E M P R S

GARDIENS SPIRITUELS

[Spirit Guardians]

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 4,50 mètres)

Composantes : V, S, M (un symbole sacré)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vousappelez des esprits pour vous protéger. Ils volent dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous pendant pour la durée du sort. Si vous êtes bon ou neutre, leur forme spectrale semble angélique ou féerique (à votre choix). Si vous êtes mauvais, ils apparaissent diaboliques ou démoniaques.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures que vous pouvez voir pour qu'elles ne soient pas affectées. La vitesse d'une créature affectée est réduite de moitié dans la zone d'effet, et quand la créature entre dans la zone pour la première fois pendant un tour ou commence son tour dans celle-ci, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature prend 3d8 dégâts radiants (si vous êtes bon ou neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes mauvais). Si elle réussit le jet de sauvegarde, la créature ne prend que la moitié des dégâts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sorts de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du niveau 3.

B C D E M P R S

GELURE

[Frostbite]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous faites se former une couche de gel engourdisante sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle reçoit 1d6 points de dégâts de froid, et obtient un désavantage à son prochain jet d'attaque fait avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

B C D E M P R S

GIBOULÉE

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tant que le sort persiste, une pluie glacée et de la neige tombent dans un cylindre de 6 mètres de hauteur avec un rayon de 12 mètres, centré sur un point déterminé dans la portée du sort. La zone est fortement assombrie et les flammes nues dans la zone sont éteintes.

Le sol dans la zone est couvert de glace glissante, rendant le terrain difficile. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou lorsqu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle tombe à terre.

Si une créature se concentre dans la zone du sort, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution opposé au DD de sauvegarde de votre sort, sans quoi elle perd sa concentration.



GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ

niveau 6 - abjuration

[Globe of Invulnerability]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 3 mètres)

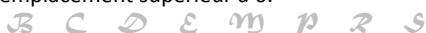
Composantes : V, S, M (une bulle de verre ou de cristal qui éclate au terme du sort)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile et légèrement chatoyante prend la forme d'une sphère de 3 mètres de rayon autour de vous, et persiste pour la durée du sort.

Tout sort de niveau 5 ou moins incanté à l'extérieur de la barrière ne peut affecter les créatures et les objets qu'elle englobe, même si le sort utilise un emplacement de sort supérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et les objets à l'intérieur de la barrière, mais ce sort n'a pas d'effet sur eux. De la même manière, la zone à l'intérieur de la sphère est exclue des zones affectées par de tels sorts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, la barrière bloque les sorts d'un niveau supérieur pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 6.



GLYPHE DE GARDE

[Glyph of Warding]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : toucher

Composantes : V, S, M (de l'encens et un diamant en poudre valant au moins 200 po, que le sort consomme)

Durée : tant que le sort n'est pas dissipé ou déclenché

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez une glyphe qui blesse les autres créatures, soit sur une surface (comme une table ou une portion de plancher ou de mur) ou à l'intérieur d'un objet qui peut être fermé (comme un livre, un parchemin ou un coffret) pour dissimuler le glyphe. Le glyphe peut couvrir une surface ne dépassant pas 3 mètres de diamètre. Si la surface ou un objet est déplacé de plus de 3 mètres de l'endroit où vous lancez ce sort, le glyphe est cassé, et le sort se termine sans être déclenché.

Le glyphe est pratiquement invisible et un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort est requis pour le découvrir.

Vous déterminez le déclencheur du glyphe lors de l'incantation du sort. Pour les glyphes inscrits sur une surface, les déclencheurs sont typiquement toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler un objet sur lequel

[Sleet Storm]

est inscrit le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs sont typiquement ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet, apercevoir ou lire le glyphe. Une fois que le glyphe est déclenché, le sort prend fin.

Vous pouvez raffiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort s'active uniquement selon certaines circonstances ou selon des attributs physiques (hauteur ou poids), le type de créature (par exemple, seuls les aberrations ou les elfes noirs déclenchent le glyphe) ou l'alignement. Vous pouvez aussi déterminer les conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous inscrivez le glyphe, faites un choix entre les runes explosives ou le sort glyphique.

Runes explosives. Lors de son déclenchement, une énergie magique jaillit du glyphe dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le glyphe. La sphère contourne les coins. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 de dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre (à déterminer lors de la création du glyphe). En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.

Sort glyphique. Vous pouvez emmagasiner un sort préparé de niveau 3 ou moins dans le glyphe en l'incitant lors de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort emmagasiné n'a pas d'effet immédiat lorsqu'il est incanté de cette façon. Lorsque le glyphe est déclenché, le sort emmagasiné est incanté. Si le sort vise une cible, il visera la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort affecte une zone, la zone est centrée sur cette créature. Si le sort invoque des créatures hostiles ou s'il crée des objets blessants ou des pièges, ils apparaissent aussi près que possible de l'intrus et l'attaquent. Si le sort demande de la concentration, il persiste pour la durée complète du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts des runes explosives augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 3. Si vous créez un sort glyphique, vous pouvez emmagasiner un sort dont le niveau est équivalent ou moindre à l'emplacement de sort utilisé pour le glyphe de garde.



GOURDIN MAGIQUE

[Shillelagh]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un bâton ou un gourdin)

Durée : 1 minute

Le bois du bâton ou du gourdin que vous tenez est altéré par les pouvoirs de la nature. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique pour lancer vos sorts plutôt que votre Force pour les jets d'attaque au corps à corps et de dégâts avec cette arme, et les dégâts de l'arme deviennent des d8. De plus, l'arme devient une arme magique, si ce n'est pas déjà le cas. Ce sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous lâchez l'arme enchantée.



GRAISSE

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes: V, S, M (une noix de beurre ou un peu de couenne de porc)

Durée: 1 minute

Une graisse visqueuse recouvre le sol sur 3 mètres carrés centrés sur un point à portée, transformant cette zone en terrain difficile.

Lorsque la graisse apparaît, chaque créature se tenant debout dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de tomber à terre. Une créature qui entre dans la zone ou y termine son tour doit également réussir un jet de sauvegarde de Dextérité si elle ne veut pas tomber par terre.



GRAND PAS

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Composantes : V, S, M (une pincée de terre)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.



GRÊLE D'ÉPINES

[Hail of thorns]

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature lors d'une attaque d'arme à distance avant que le sort ne prenne fin, ce sort crée une pluie d'épines qui jaillissent de votre arme à distance ou de la munition. En plus de l'effet normal de l'attaque, la cible de l'attaque et chacune des créatures se trouvant à 1,50 mètres d'elle doivent effectuer un jet de sauvegarde de dextérité. Une créature subit 1d10 dégâts perforants si elle échoue son jet de sauvegarde, ou seulement la moitié de ces dégâts si elle le réussit.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au premier (jusqu'à un maximum de 6d10).



GUÉRISON SUPRÈME

[Heal]

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

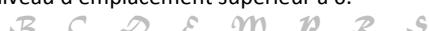
Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature que vous voyez dans la portée du sort. Une décharge d'énergie positive engouffre la créature lui permettant de récupérer 70 points de vie. Ce sort met aussi un terme à l'aveuglement, la surdité et toutes autres maladies accablant la cible. Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 6.



GUÉRISON SUPRÈME DE GROUPE

niveau 9 - évocation

[Mass Heal]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane de votre personne vers les créatures blessées qui vous entourent. Vous redonnez jusqu'à 700 points de vie, répartis à votre guise entre les créatures de votre choix qui sont visibles dans la portée du sort. Les créatures soignées par ce sort sont aussi guéries de toutes maladies et des effets qui les rendent sourds ou aveugles. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.



GUIDE

[Guidance]

niveau 0 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de caractéristique. Le sort prend alors fin.



HÉROÏSME

[Heroism]

Niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature consentante que vous touchez est submergée par le courage. Jusqu'à la fin du sort, la créature est immunisée contre la condition effrayé et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de caractéristique de lanceur de sort, et ce au début de chacun de ses tours. Lorsque le sort prend fin, la cible perd tous les points de vie temporaires qu'il lui restait et qui lui avaient été conférés par ce sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au premier.



IDENTIFICATION

[Identify]

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur d'au moins 100 po et une plume de hibou)

Durée : instantanée

Vous choisissez un objet que vous devez toucher durant toute la durée du sort. Si l'objet est magique ou imprégné de magie, vous apprenez ses propriétés et comment les utiliser, s'il requiert une liaison pour être utilisé, et le nombre de charges qu'il contient, le cas échéant. Vous apprenez si des sorts affectent l'objet et quels sont ces sorts. Si l'objet a été créé par un ou plusieurs sorts, vous apprenez quels sorts ont permis de le créer.

Si vous touchez une créature durant toute la durée du sort, au lieu d'un objet, vous apprenez quels sorts l'affectent actuellement, le cas échéant.



ILLUSION MINEURE

[Minor Illusion]

niveau 0 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : S, M (un peu de laine de mouton)

Durée : 1 minute

Le lanceur de sorts crée un son ou l'image d'un objet à portée pendant une minute. Cette illusion se termine également si elle est révoquée au prix d'une action ou si ce sort est lancé une nouvelle fois.

Si l'illusion est un son, le volume peut aller d'un simple chuchotement à un cri. Il peut s'agir de votre voix, de la voix de quelqu'un d'autre, du rugissement d'un lion, d'un roulement de tambours, ou tout autre son que vous choisissez. Le son peut autant ne pas diminuer en intensité pendant la durée du sort qu'être discret et produit à différents instants dans cet intervalle de temps.

Si l'illusion est une image ou un objet (comme une chaise, des traces de pas boueuses ou un petit coffre) elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 m. de côté. Cette image ne peut produire de son, lumière, odeur ou tout autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle l'illusion, car elle peut être traversée par n'importe quoi.

Si une créature utilise une action pour examiner le son ou l'image, elle peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion grâce à un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD de sauvegarde des sorts. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, l'illusion s'évanouit pour la créature.



ILLUSION PROGRAMMÉE

[Programmed illusion]

niveau 6 - illusion

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 36 m.

Composantes: V, S, M (un bout de toison de mouton et de la poudre de jade d'une valeur minimum de 25 PO)

Durée: Jusqu'à ce que le sort soit dissipé.

Vous créez l'image illusoire d'un objet, d'une créature, ou de tout autre phénomène visible dans la portée du sort et qui s'active sous certaines conditions. L'illusion est imperceptible avant que les conditions ne soient remplies. Elle doit tenir dans un cube de 9 mètres de côté, et vous décidez, lorsque vous lancez ce sort, du comportement de l'illusion et des sons qu'elle émet. Cette animation programmée peut durer jusqu'à 5 minutes.

Lorsque les conditions que vous avez spécifiées sont remplies, l'illusion prend vie et exécute les animations et sons que vous avez prédefinis. Une fois que l'illusion arrive à la fin de l'enchaînement, elle disparaît et reste inactive pendant 10 minutes. Après cette durée, l'illusion peut de nouveau être activée.

La condition de déclenchement peut être générale ou aussi détaillée que vous le souhaitez, elle doit cependant être basée sur un phénomène auditif ou visuel survenant à 9 mètres ou moins de la zone d'apparition de l'illusion. Par exemple, vous pourriez créer une illusion de vous-même qui apparaîtrait et mettrait en garde ceux qui tenteraient d'ouvrir une porte piégée, ou vous pourriez faire en sorte que l'illusion n'apparaisse que lorsqu'une créature prononce un mot ou une phrase spécifique.

Les interactions physiques avec l'image révèlent qu'il s'agit d'une illusion, car les choses passent au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du sort. Si une créature découvre le caractère illusoire de l'image, cette créature peut voir au travers de l'image, et tout son produit par l'illusion lui semble faux et sonne creux.



IMAGE ACCOMPLIE

[Major Image]

niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (un morceau de toison)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un quelconque phénomène visible qui ne déborde pas d'un cube de 6 mètres d'arête. L'image apparaît à un endroit visible dans la portée et pour la durée du sort. Elle paraît bel et bien réelle, incluant les sons, les odeurs et la température appropriés à la chose montrée. Vous ne pouvez pas créer une chaleur ou un froid suffisamment intense pour infliger des dégâts, un son si fort qu'il inflige des dégâts de tonnerre ou qu'il assourdisse une créature ou bien une odeur qui pourrait rendre une créature malade (comme la puanteur d'un troglodyte).

Tant que vous êtes dans la portée de l'illusion, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image à un autre endroit dans la portée du sort. Au moment où l'image change d'endroit, vous pouvez modifier son apparence de sorte que le mouvement de l'image semble naturel. Par exemple, en supposant que vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez changer l'image de telle sorte que la créature semble marcher. Similairement, vous pouvez faire en sorte que l'illusion génère divers sons à des moments différents. Vous pouvez même simuler une conversation, par exemple.

Une interaction physique avec l'image révèle sa nature illusoire puisqu'on peut passer au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut conclure que c'est une image en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, la créature peut voir à travers l'image et les autres qualités sensorielles de l'image s'évanouissent aux yeux de la créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, le sort persiste jusqu'au moment de sa dissipation, sans requérir de concentration.



IMAGE MIROIR

[Mirror Image]

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Trois duplicates illusoires de votre personne apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les duplicates se déplacent avec vous et ils imitent vos actions, permutant leur position de sorte qu'il soit impossible de déterminer laquelle des images est réelle. Vous pouvez utiliser votre action pour dissiper les duplicates illusoires.

À chaque fois qu'une créature vous prend pour cible avec une attaque pendant la durée du sort, lancez 1d20 pour déterminer si l'attaque ne cible pas plutôt un de vos duplicates.

Si vous avez trois duplicates, vous devez obtenir 6 ou plus sur votre lancer pour diriger la cible de l'attaque vers un duplicita. Avec deux duplicates, vous devez obtenir 8 ou plus. Avec un seul duplicita, vous devez obtenir 11 ou plus.

La CA d'un duplicita est égale à $10 + \text{votre modificateur de Dextérité}$. Si une attaque touche un duplicita, il est détruit. Un duplicita peut être détruit seulement par une attaque qui le touche. Il ignore les autres dégâts et effets. Le sort prend fin si les trois duplicates sont détruits.

Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne peut pas voir, si elle se fie sur un autre sens que la vision, comme la

vision aveugle, ou si elle peut percevoir les illusions comme étant fausses, comme avec vision lucide.



IMAGE SILENCIEUSE

[Silent Image]

niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un peu de laine de mouton)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un autre phénomène visible dont les dimensions n'excèdent pas un cube 4,50 mètres de côtés. L'image apparaît à un endroit choisi à l'intérieur de la portée du sort et perdure pendant toute la durée du sort. L'image est purement visuelle ; ce qui implique qu'elle n'est pas accompagnée par un son, une odeur ou d'autres effets sensoriels.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image à n'importe quel endroit dans la portée du sort. Comme l'image change de lieu, vous pouvez modifier son apparence afin que ses mouvements apparaissent fluides et naturels dans l'image. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et vous la déplacez, vous pouvez modifier l'image de sorte que la créature semble réellement marcher.

Une interaction physique avec l'image révèle qu'il s'agit d'une illusion, parce que les choses peuvent passer au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit en fait d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD du jet de sauvegarde de ce sort. Si une créature voit l'illusion pour ce qu'elle est, la créature peut voir à travers l'image.



IMMOBILISATION DE MONSTRE

niveau 5 – enchantement

[Hold Monster]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une petite pièce de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être paralysée pour la durée du sort. Ce sort n'a aucun effet contre les morts-vivants. À la fin de chaque tour, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin pour la créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du 5ème. Les créatures doivent toutes être à 9 mètres les unes des autres quand vous les ciblez.



IMMOBILISATION DE PERSONNE

niveau 2 – enchantement

[Hold Person]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer droit)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle est paralysée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible peut faire un autre jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous pouvez cibler un humanoïde supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2. Les humanoïdes doivent être situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.



IMMOLATION

[Immolation]

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les flammes enveloppent une créature visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 7d6 points de dégâts de feu. Les dégâts sont réduits de moitié en cas de réussite. En cas d'échec, la cible prend feu pour la durée du sort. La cible en feu répand un lumière vive jusqu'à 15 mètres de rayon et une lumière faible sur 15 mètres supplémentaires. À la fin de chacun de ses tours, la cible refait le jet de sauvegarde et prend 3d6 en cas d'échec. Le feu s'éteint en cas de réussite. Ces flammes magiques ne peuvent pas être éteintes par des moyens non magiques.

Si les dégâts de ce sort réduisent la cible à 0 point de vie celle-ci est transformée en cendre.



IMPRÉCATION

[Bane]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (une goutte de sang)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à 3 créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui sont à portée, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Quand une cible qui a raté son jet de sauvegarde fait un jet d'attaque ou un autre jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle doit lancer un d4 et soustraire le résultat à son jet d'attaque ou de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du niveau 1.



INCINÉRATEUR D'AGANAZZAR

[Aganazzar's Scorcher]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (une écaille de dragon rouge)

Durée : instantanée

Une ligne de flammes rugissantes de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large émane de vous dans une direction que vous choisissez. Chaque créature dans la trajectoire doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d8 points de dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dommages en cas de succès.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.



INFINI CARQUOIS

[Swift quiver]

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée: Contact

Composantes: V, S, M (un carquois contenant au moins une munition)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous transmutez votre carquois pour qu'il produise constamment des munitions non magiques qui semblent voler jusqu'à votre main lorsque vous en avez besoin.

À chacun de vos tours avant que le sort ne prenne fin, Vous pouvez utiliser votre action bonus pour effectuer deux attaques avec une arme qui utilise les munitions de ce

carquois. Chaque fois que vous effectuez une attaque à distance, votre carquois remplace magiquement la munition qui vous venez d'utiliser par une nouvelle munition similaire non-magique. Chaque munition créée par ce sort est détruite lorsque le sort prend fin. Si le carquois n'est plus en votre possession, le sort prend fin.



INJONCTION

[Command]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V

Durée : 1 round

Vous donnez un ordre d'un mot à une créature dans la portée du sort et que vous pouvez voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou suivre l'ordre lors de son prochain tour. Le sort n'a aucun effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas la langue, ou si votre ordre est directement nocif pour elle.

Des injonctions typiques et leurs effets suivent. Vous pouvez émettre un ordre autre que ceux décrits ici. Si vous le faites, le MD détermine comment la cible se comporte. Si la cible est empêchée de suivre votre ordre, le sort prend fin.

Approche. La cible se déplace vers vous par le chemin le plus court et le plus direct, terminant son tour si elle arrive à 1,50 m ou moins de vous.

Lâche. La cible lâche tout ce qu'elle tient et termine alors à son tour.

Fuis. La cible s'éloigne de vous le plus rapidement possible.

Tombe. La cible tombe au sol et termine alors à son tour.

Halte. La cible ne bouge plus et n'entreprend aucune action.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez affecter une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 1er. Les créatures que vous ciblez doivent toutes être dans un rayon de 9 m.



INSECTE GÉANT

[Giant insect]

Niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous transformez jusqu'à dix mille-pattes, trois araignées, cinq guêpes, ou un scorpion, à portée, en version géante de leur forme naturelle pour toute la durée du sort. Un mille-pattes devient un mille-pattes géant, une araignée devient une araignée géante, une guêpe devient une guêpe géante, et un scorpion devient un scorpion géant.

Chaque créature obéit à vos commandes verbales, et en combat, à chaque tour, agit au cours de votre tour de jeu. Le MD conserve les statistiques des créatures et détermine leurs actions et mouvements.

Une créature reste à sa taille géante pour la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie, ou jusqu'à ce que vous utilisez une action pour annuler l'effet sur elle.

Le MD peut vous autoriser à choisir des cibles différentes de celles présentées ci-dessus. Par exemple, si vous transformez une abeille, sa version géante pourrait avoir les mêmes statistiques que la guêpe géante.



INTERDICTION

[Forbiddance]

Niveau 6 - abjuration (rituel)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (quelques gouttes d'eau bénite, des encens très rares, et de la poudre de rubis pour une valeur minimum de 1000 PO)

Durée: 1 jour

Vous créez une défense contre les déplacements magiques qui protège jusqu'à 4500 mètres carré d'espace au sol sur une hauteur de 9 mètres au-dessus du sol. Pour la durée du sort, les créatures ne peuvent pas se téléporter dans cette zone en utilisant des portails, comme ceux créés par le sort *portail*, pour pénétrer la zone. Le sort imperméabilise la zone aux voyages planaires, et pour cela, empêche les créatures d'accéder à la zone en passant par le plan astral, le plan éthétré, la Féerie, et Gisombre, ou grâce au sort *changeant de plan*.

De plus, le sort inflige des dégâts aux créatures des types que vous choisissez lorsque vous lancez ce sort. Choisissez un ou plus des types suivants : céleste, élémentaire, fée, fiélon, et mort-vivant. Lorsqu'une créature du type choisi pénètre dans l'aire du sort pour la première fois de son tour, ou y commence son tour, la créature subit 5d10 dégâts radiants ou nécrotiques (choix que vous avez effectué lors de l'incantation du sort).

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner un mot de passe. Une créature qui prononce le mot de passe au moment où elle pénètre dans la zone ne subit pas les dégâts du sort.

La zone affectée par ce sort ne peut pas se superposer à une zone créée par un autre sort d'*interdiction*. Si vous lancez interdiction chaque jour pendant 30 jours sur la même zone, le sort durera jusqu'à ce qu'il soit dissipé, et les composantes matérielles seront consommées lors de la dernière incantation.



INVERSION DE LA GRAVITÉ

[Reverse gravity]

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée: 30 m.

Composantes: V, S, M (de la magnétite et quelques copeaux de fer)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort renverse la gravité dans un cylindre de 15 mètres de rayon et 30 mètres de haut centré sur un point à portée. Toutes les créatures et tous les objets dans la zone, qui ne sont pas maintenus au sol d'une manière ou d'une autre, tombent vers le haut et atteignent le point culminant de la zone au moment où vous lancez le sort. Une créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour attraper un objet fixé au sol qu'elle peut atteindre, et ainsi éviter de tomber.

Si les créatures et objets rencontrent dans leur chute des objets solides (comme un plafond), ils le percutent comme ils l'auraient fait s'ils tombaient normalement du haut vers le bas. Si un objet ou une créature atteint le sommet de la zone d'effet sauf rien percuter, il y reste, oscillant lentement, pour toute la durée du sort.

Lorsque le sort prend fin, les objets et créatures affectées tombent au sol.



INVISIBILITÉ

[Invisibility]

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un cil enfoncé dans de la gomme arabe)

Durée : concentration, jusqu'à une heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est invisible tant que la cible le porte. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous

pouvez viser une cible de plus par niveau d'emplacement au dessus du deuxième.



INVISIBILITÉ SUPRÊME

[Greater Invisibility]

niveau 4 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ou une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin de la durée du sort. Tout ce que porte ou transporte la cible est invisible tant que ça demeure sur sa personne.



INVOCATION DE BÊTES

[Conjure Animals]

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez les esprits des fées qui prennent la forme de bêtes et apparaissent dans des espaces inoccupés à portée que vous pouvez voir. Choisissez ce qui apparaîtra via l'une des options suivantes :

- Une bête de FP 2 ou inférieur
- Deux bêtes de FP 1 ou inférieur
- Quatre bêtes de FP 1/2 ou inférieur
- Huit bêtes de FP 1/4 ou inférieur

Chaque bête est également considérée comme une fée, et elle disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.

Les créatures invoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Jetez l'initiative du groupe de créatures invoquées, elles joueront à leur propre tour de jeu. Elles obéissent à toute commande verbale que vous leur faites (cela ne vous coûte aucune action). Si vous n'effectuez aucune commande, elles se défendent elles-mêmes des créatures hostiles, mais n'entreprendront aucune autre action. Le MD possède les statistiques des créatures invoquées.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant certains niveaux d'emplacement de sort, vous choisissez l'option d'invocation ci-dessus, et plus de créatures apparaissent : deux fois plus de créatures invoquées avec un emplacement de sort de niveau 5, trois fois plus avec une emplacement de sort de niveau 7, et quatre fois plus avec un emplacement de sort de niveau 9.



INVOCATION DE CÉLESTE

[Conjure celestial]

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 m.

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un céleste de FP 4 ou inférieur, qui apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. Le céleste disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.

Le céleste a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Lancez l'initiative pour le céleste, il a ses propres tours de jeu. Il obéit aux commandes verbales que vous lui transmettez (cela ne vous prend pas d'action), tant qu'elles ne sont pas en contradiction avec son alignement. Si vous ne donnez pas d'ordre au céleste, il se défend des créatures hostiles mais ne fera aucune autre action. Le MD conserve les statistiques du céleste.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, vous invoquez un céleste de FP 5 ou inférieur.



INVOCATION DE FÉE

[Conjure fey]

Niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 m.

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une créature de type fée de FP 6 ou inférieur, ou un esprit féérique qui prend la forme d'une bête de FP 6 ou inférieur. Elle apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. La fée disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.

La fée a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Lancez l'initiative pour la fée, elle a ses propres tours de jeu. Elle obéit aux commandes verbales que vous lui transmettez (cela ne vous prend pas d'action), tant qu'elles ne sont pas en contradiction avec son alignement. Si vous ne donnez pas d'ordre à la fée, elle se défend des créatures hostiles mais ne fera aucune autre action.

Si votre concentration est interrompue, la fée ne disparaît pas. Au lieu de cela, vous perdez le contrôle de la créature, elle devient hostile envers vous et vos compagnons, et peut vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer une fée que vous ne contrôlez plus. Elle disparaît 1 heure après que vous l'ayez invoquée. Le MD conserve les statistiques de la fée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le FP augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.



INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE

[Conjure Elemental]

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 m.

Composantes : V, S, M (de l'encens allumé pour l'air, de l'argile malléable pour la terre, du soufre et du phosphore pour le feu, ou de l'eau et du sable pour l'eau)

Durée: concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un serviteur élémentaire. Choisissez une zone cubique de 3 mètres d'arête remplie d'air, de terre, de feu ou d'eau et à portée. Un élémentaire de FP 5 ou inférieur, approprié à la zone, apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 3 mètre autour de cette zone. Par exemple, un élémentaire de feu surgira d'un bûcher, et un élémentaire de terre émergera du sol. L'élémentaire disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.

L'élémentaire a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Jeter l'initiative pour l'élémentaire, il jouera à son propre tour de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (cela ne vous coûte aucune action). Si vous ne lui donnez aucun ordre, l'élémentaire se défend lui-même des créatures hostiles, mais n'entreprend aucune autre action.

Si votre concentration est brisée, l'élémentaire ne disparaît pas, mais vous perdez le contrôle de l'élémentaire. Il devient hostile envers vous et vos compagnons, et peut même vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer un élémentaire incontrôlé, il disparaîtra 1 heure après son invocation. Le MD possède les statistiques de l'élémentaire.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le FP de l'élémentaire invoqué augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 5.



INVOCATION D'ÉLEMENTAIRES MINEURS

Niveau 4 - invocation

[Conjure minor elementals]

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 m.

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez les élémentaires qui apparaissent dans une espace inoccupé à portée, que vous pouvez voir. Vous choisissez l'une des options d'apparition suivantes :

- Un élémentaire de FP 2 ou inférieur
- Deux élémentaires de FP 1 ou inférieur
- Quatre élémentaires de FP 1/2 ou inférieur
- Huit élémentaires de FP 1/4 ou inférieur.

Un élémentaire invoqué par ce sort disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.

Les créatures invoquées ont une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour les créatures invoquées en tant que groupe, ce groupe a son propre tour de jeu. Elles obéissent à tout ordre verbal que vous leur donnez (cela ne vous prend pas d'action). Si vous ne donnez aucun ordre aux créatures invoquées, elles se défendent des créatures hostiles, mais n'entreprendront aucune autre action. Le MD conserve les statistiques des créatures.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant certains niveaux d'emplacements de sort supérieurs, vous choisissez l'une des options d'invocations ci-dessus, et un nombre plus important de créatures apparaîtra ; deux fois plus avec un emplacement de sort de niveau 6 et trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 8.



INVOCATION DES ÉTRES DE LA FORÊT

Niveau 4 - invocation

[Conjure woodland beings]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes: V, S, M (une baie sacrée par créature invoquée)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des créatures de type fée qui apparaissent dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. Choisissez l'une des options d'invocation suivantes :

- Une fée de FP 2 ou inférieur
- Deux fées de FP 1 ou inférieur
- Quatre fées de FP 1/2 ou inférieur
- Huit fées de FP 1/4 ou inférieur

Une créature invoquée disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort se termine.

Les créatures invoquées ont une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour les créatures invoquées en tant que groupe, ce groupe a son propre tour de jeu. Elles obéissent à tout ordre verbal que vous leur donnez (cela ne vous prend pas d'action). Si vous ne donnez aucun ordre aux créatures invoquées, elles se défendent des créatures hostiles, mais n'entreprendront aucune autre action.

Le MD conserve les statistiques des créatures.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant certains niveaux d'emplacements de sort supérieurs, vous choisissez l'une des options d'invocations ci-dessus, et un nombre plus important de créatures apparaîtra ; deux fois plus avec un emplacement de sort de niveau 6 et trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 8.



INVOCATION INSTANTANÉE DE DRAWMIJ

Niveau 6 - invocation (rituel)

[Drawmij's instant summons]

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (un saphir valant au moins 1000 PO)

Durée: jusqu'à ce qu'il soit dissipé

Vous touchez un objet pesant au mieux 5 kilos dont chacune des dimensions ne peut dépasser 1,8 mètre. Le sort dépose un marque invisible à sa surface et écrit, toujours de manière invisible, le nom de l'objet sur le saphir que vous avez utilisé comme composante matérielle. Chaque fois que vous lancez ce sort, vous devez utiliser un saphir différent.

Par la suite, n'importe quand, vous pouvez utiliser votre action pour prononcer le nom de l'objet et briser le saphir. L'objet apparaît instantanément dans votre main, quel que soit la distance ou les plans qui vous séparent. Le sort prend alors fin.

Si une autre créature porte ou tient l'objet, briser le saphir ne téléporte pas l'objet jusqu'à vous mais vous informe de qui le possède actuellement et où cette créature se trouve en ce moment.

Le sort *Dissipation de la magie*, ou un effet similaire, lancé avec succès sur le saphir met fin à l'effet du sort.



LAME DE FEU

[Flame Blade]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une feuille de sumac)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une lame ardente dans votre main libre. La lame est similaire en taille et en forme à un cimeterre, et reste jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si vous lâchez l'arme, elle disparaît, mais vous pouvez la réinvoquer par une action bonus.

Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque de sort au corps à corps avec la lame ardente. Si le coup touche, la cible subit 3d6 dégâts de feu.

La lame enflammée émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 tous les 2 niveaux d'emplacement au-dessus du niveau 2.



LAME DE FEU ÉMERAUDE

[Green-Flame Blade]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 1,5 m

Composante: V, M (une arme)

Durée: Instantanée

Dans le cadre de l'action utilisée pour lancer ce sort, vous devez porter une attaque avec une arme de mêlée contre une créature à portée du sort, sinon le sort échoue. Si l'attaque porte, la cible subit les effets normaux de celle-ci, et une flamme verte saute de la cible vers une autre créature de votre choix que vous pouvez voir dans les 1,50 mètre de la première. La seconde créature subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de caractéristique utilisé pour lancer le sort.

Les dégâts de ce sort augmentent lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés. Au niveau 5, l'attaque de mêlée inflige 1d8 de dégâts de feu supplémentaires à la cible, et les dégâts de feu infligés à la deuxième créature augmentent à 1d8 + modificateur de caractéristique utilisé pour lancer le sort. Les deux jets de dégâts augmentent de 1d8 au niveau 11 et au niveau 17.



LAME TONITRUANTE

[Booming Blade]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 1,5 m

Composante: V, M (une arme)

Durée: 1 round

Dans le cadre de l'action utilisée pour lancer ce sort, vous devez porter une attaque avec une arme de mêlée contre une créature à portée du sort, sinon le sort échoue. Si l'attaque porte, la cible subit les effets normaux de celle-ci, et elle est entourée d'une énergie tonitruante jusqu'au début de votre prochain tour. Si la cible se déplace de plein gré avant ce moment, elle subit immédiatement 1d8 dégâts de tonnerre, et le sort se termine.

Les dégâts de ce sort augmentent lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés. Au niveau 5, l'attaque de mêlée inflige 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaire à la cible, et les dégâts que la cible subit lorsqu'elle se déplace augmentent à 2d8. Les deux jets de dégâts augmentent de 1d8 au niveau 11 et au niveau 17.



LASSO VÉGÉTAL

[Grasping vine]

Niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez une liane qui surgit du sol dans un emplacement inoccupé de votre choix, que vous pouvez voir, et qui est à portée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez faire en sorte que la liane fouette une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et que vous pouvez voir. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'être tirée de 6 mètres en direction de la liane.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez diriger la liane pour qu'elle fouette la même créature, ou une autre créature, par une action bonus à chacun de vos tours.



LENTEUR

[Slow]

Niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous altérez le temps pour un maximum de six créatures de votre choix dans un cube de 12 mètres à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être affectée par le sort pendant sa durée.

Une créature affectée voit sa vitesse divisée par deux, subit un malus de -2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité et ne peut utiliser de réactions. A son tour, elle ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, pas les deux. Peu importe ses capacités ou objets magiques, la créature ne peut effectuer plus d'une attaque de mêlée ou à distance pendant son tour.

Si la créature tente de lancer un sort qui a un temps d'incantation d'une action, lancer un d20. Sur un résultat supérieur ou égal à 11, le sort ne pourra pas prendre effet avant la fin de son prochain tour et la créature devra utiliser l'action de ce tour pour compléter le sort. Sinon, le sort est perdu.

Une créature affectée par ce sort effectue un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de son tour. En cas de succès, les effets du sort prennent fin.



LES BRAS D'HADAR

[Arms of hadar]

Niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (3 m. de rayon)

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Vous invoquez le pouvoir d'Hadar, Le Sombre Affamé. Des filaments d'énergie noire jaillissent de vous et frappent toutes les créatures se trouvant à 3 m de vous. Toute créature dans

cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Sur un échec, la cible subit 2d6 points de dégâts nécrotiques et ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à son prochain tour. Sur un jet de sauvegarde réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts et ne souffre pas d'effets supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur au premier.



LÉVITATION

[Levitate]

Niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (une boucle de cuir ou un fil d'or plié en forme de tasse dont une extrémité s'étire)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet de votre choix visible dans la portée du sort s'élève jusqu'à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu pour la durée du sort. Le sort peut faire léviter une cible pesant jusqu'à 250 kilos. Une créature récalcitrante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.

La cible peut se déplacer seulement si elle se propulse ou se tire à l'aide d'un objet ou d'une surface à sa portée (comme un mur ou un plafond). Elle peut ainsi se déplacer comme si elle grimpaient. Vous pouvez changer l'altitude jusqu'à 6 mètres dans une direction ou une autre à votre tour de jeu. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer vers le haut ou vers le bas lors de votre mouvement. Autrement, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer la cible, qui doit demeurer dans la portée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible rejoint doucement le sol si elle est toujours en suspension.



LIANE ÉPINEUSE

[Thorn Whip]

Niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (la tige d'une plante avec des épines)

Durée : instantanée

Vous créez une longue et épaisse liane ressemblante à de la vigne et recouverte d'épines qui, selon vos ordres, s'accroche à une créature à portée. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Si l'attaque touche, la créature subit 1d6 dégâts perforants, et si la créature est de taille G ou inférieure, vous la tirez de 3 mètres vers vous.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).



LIBERTÉ DE MOUVEMENT

[Freedom of Movement]

Niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une lanière de cuir sanglée autour du bras ou un appendice semblable)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature volontaire. Pour la durée du sort, les mouvements de la cible ne sont pas limités par un terrain difficile. Les sorts et autres effets magiques ne peuvent ni réduire la vitesse de la cible ni la rendre paralysée ou immobilisée.

La cible peut aussi dépenser 1,50 mètre de son mouvement pour se dégager d'une contrainte non magique, comme des menottes ou l'étreinte d'une créature. Enfin, l'environnement aquatique n'impose aucune pénalité sur les mouvements et les attaques de la cible.



LIEN AVEC UNE BÊTE

[Beast Bond]

niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de fourrure enveloppé dans un linge)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous établissez un lien télépathique avec une bête que vous touchez, qui est amicale ou que vous avez charmée. Le sort échoue si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus. Jusqu'à la fin du sort, le lien est actif tant que vous et la bête êtes à portée de vue. Via le lien, la bête peut comprendre vos messages télépathiques, et elle peut communiquer par télépathie ses émotions et des concepts simples en retour. Tant que le lien est actif, la bête à l'avantage à ses jets attaque contre toute créature à 1,50 mètre de vous et que vous pouvez voir.

B C D E M P R S

LIEN TÉLEPATHIQUE DE RARY

niveau 5 - divination (rituel)

[Rary's telepathic bond]

Temps d'incantation : 1 action

Portée: 9 m.

Composantes: V, S, M (des coquilles d'œufs pondus par des créatures d'espèces différentes)

Durée: 1 heure

Vous tissez un lien télépathique unissant jusqu'à huit créatures consentantes de votre choix et à portée, chacune psychiquement liée aux autres pour toute la durée du sort. Les créatures ayant une valeur d'Intelligence inférieure ou égale à 2 ne peuvent pas être affectées par ce sort.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, les cibles peuvent communiquer télépathiquement via ce lien, qu'elles aient ou non une langue en commun. La communication est possible quelle que soit la distance qui sépare les cibles, mais elle ne fonctionne plus pour des créatures se trouvant sur différents plans d'existence.

B C D E M P R S

LIEN TERRESTRE

[Earthbind]

niveau 2 - Transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m.

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée. Des bandes jaunes d'énergie magique entourent la créature. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sinon sa vitesse de vol (le cas échéant) est réduite à 0 mètre pour la durée du sort. Une créature volante affectée par ce sort descend à la vitesse de 18 mètres par round jusqu'à ce qu'elle atteigne le sol ou que le sort se termine.

B C D E M P R S

LOCALISATION DE BÊTES OU DE PLANTES

niveau 2 - divination (rituel)

[Locate animals or plants]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle

Composantes: V, S, M (une touffe de fourrure de limier)

Durée: Instantanée

Décrivez ou nommez une espèce spécifique de bête ou de plante. En vous concentrant sur les murmures de la Nature qui vous environne, vous apprenez la direction et la distance de la créature, ou plante de cette espèce, la plus proche dans les 8 kilomètres à la ronde, à condition qu'il y en ait.

B C D E M P R S

LOCALISATION DE CRÉATURE

niveau 4 – divination

[Locate Creature]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (quelques poils de chien de chasse)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous percevez la direction vers le lieu où se situe la créature aussi longtemps qu'elle est à moins de 300 mètres de vous. Si la créature se déplace, vous connaissez la direction de son déplacement.

Le sort peut localiser une créature spécifique que vous connaissez ou la plus proche créature d'une espèce particulière (comme un humain ou une licorne), à condition d'avoir déjà vu au moins une fois cette créature de près (à 9 mètres ou moins). Si la créature décrite ou nommée est dans une autre forme, en étant sous l'effet du sort *métamorphose* notamment, le sort ne localise pas la créature.

Ce sort ne peut localiser une créature si un cours d'eau d'au moins 3 mètres de large fait obstacle à un trajet direct entre vous et la créature.

B C D E M P R S

LOCALISATION D'OBJET

[Locate object]

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle

Composantes: V, S, M (une petite brindille en forme de baguette de sourcier)

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous ressentez la direction de la position de l'objet, tant que cet objet se trouve à 300 mètres de vous maximum. Si l'objet est en déplacement, vous apprenez la direction de son mouvement.

Ce sort peut localiser un objet spécifique que vous connaissez, à condition que vous l'ayez déjà vu de près - c'est à dire au moins à 9 mètres de vous - au moins une fois. Vous pouvez sinon faire en sorte que le sort localise l'objet le plus proche d'un type particulier, comme un type spécifique de vêtement, de bijoux, de meuble, d'objet, ou d'arme.

Ce sort ne peut pas localiser un objet si une épaisseur de plomb, même une mince feuille, s'interpose sur la ligne de mire qui vous sépare vous et l'objet.

B C D E M P R S

LUEUR FÉERIQUE

[Faerie Fire]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tous les objets à l'intérieur d'un cube de 6 mètres d'arête dans la portée du sort se distinguent par un halo bleu, vert ou violet (à votre choix). Toutes les créatures présentes dans la zone lors de l'incantation du sort sont également enveloppées du halo si elles échouent à un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour la durée du sort, les objets et les créatures affectées émettent une faible lumière dans un rayon de 3 mètres.

Les jets d'attaques contre des créatures affectées ou des objets bénéficient de l'avantage si l'attaquant peut les voir. Les créatures affectées ou les objets ne peuvent bénéficier de la condition invisible.

B C D E M P R S

LUEURS HYPNOTIQUES

[Hypnotic Pattern]

niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une substance phosphorescente)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez des lueurs de couleurs changeantes qui emplissent les airs dans un cube de 9 mètres d'arête à portée. Les lueurs

apparaissent pendant un moment et disparaissent. Chaque créature dans la zone d'effet qui voit les lueurs doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, la créature est charmée pour la durée du sort. Tant qu'elle est charmée par ce sort, la créature est incapable d'agir et a une vitesse égale à 0.

Le sort prend fin pour une créature charmée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre utilise son action pour la secouer et la sortir de sa torpeur.



LUMIÈRE

[Light]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)

Durée : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne dépasse pas 3 mètres dans aucune dimension. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière est de la couleur que vous voulez. Couvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le dissipez par une action.

Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.



LUMIÈRES DANSANTES

[Dancing Lights]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (Une pincée de phosphore ou d'écorce d'orme blanc, ou bien un ver luisant)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort permet de créer jusqu'à quatre lumières, de la taille de torches, qui peuvent revêtir l'apparence de torches, de lanternes ou d'orbes brillantes qui flottent dans les airs. Il est possible de combiner les quatre lumières en une forme vaguement humanoïde brillante de taille Moyenne. Peu importe la forme choisie, chaque lumière produit une faible lumière qui éclaire dans un rayon de 3 m.

Au prix d'une action bonus lors de votre tour, il est possible de déplacer les lumières jusqu'à 18 m. vers un nouvel emplacement à portée. Une lumière doit se situer à moins de 6 m. d'une autre lumière créée par ce sort, et une lumière s'éclipse si elle se trouve au-delà de la portée du sort.



LUMIÈRE DU JOUR

[Daylight]

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Une sphère de lumière de 18 mètres de rayon jaillit d'un point choisi dans la portée du sort. La sphère est composée de lumière vive et elle émet une faible lumière sur 18 mètres supplémentaires.

Si vous choisissez un point sur un objet que vous tenez ou sur un objet qui n'est pas porté ou transporté, la lumière émane de cet objet et se déplace avec lui. En recouvrant complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, la lumière est bloquée.

Si une portion de la zone du sort chevauche une zone de ténèbres créée par un sort de niveau 3 ou moindre, le sort qui génère les ténèbres est dissipé.



MAELSTRÖM

[Maelstrom]

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (un papier ou une feuille en forme d'entonnoir)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une masse d'eau de 1,50 mètre de profondeur apparaît et tourbillonne dans un rayon de 9 mètres centré sur un point que vous pouvez voir dans la portée du sort. Le point doit se situer sur le sol ou dans un plan d'eau. Jusqu'à ce que le sort se termine, cette région est un terrain difficile, et toute créature qui y débute son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 6d6 points de dégâts contondants et être tirée de 3 mètres vers le centre.



MAIN DE BIGBY

[Bigby's hand]

Niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (une coquille d'œuf et un gant en peau de serpent)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de force luminescente et translucide de taille G dans un espace inoccupé à portée et que vous pouvez voir. La main reste pour la durée du sort, et elle se déplace selon vos ordres, reproduisant les mouvements de votre propre main.

La main est un objet ayant une CA de 20 et un nombre de points de vie égal à vos points de vie maximum. Si elle tombe à 0 point de vie, le sort prend fin. Elle a une Force de 26 (+8) et une Dextérité de 10 (+0). La main ne remplit pas l'espace qu'elle occupe.

Lorsque vous lancez ce sort et par une action bonus aux tours qui suivent, vous pouvez déplacer la main jusqu'à 18 m. puis lui appliquer l'un des effets suivants.

Poing de Bigby. La main frappe une créature ou un objet à 1,50 m. d'elle. Effectuez une attaque de sort au corps à corps pour la main en utilisant vos statistiques de jeu. Si l'attaque touche, la cible subit 4d8 dégâts de force.

Main de force de Bigby. La main tente de pousser une créature située à 1,50 m. d'elle, dans une direction de votre choix. Effectuez un test avec la Force de la main opposé au test de Force (Athlétisme) de la cible. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous avez l'avantage au test. Si vous réussissez, la main repousse la cible sur une distance de : 1,50 m x (1 + votre Modificateur de la caractéristique de lancement de sort). La main se déplace avec la cible pour rester à 1,50 m. d'elle.

Main broyeuse de Bigby. La main tente d'agripper une créature de taille G ou inférieure se trouvant à 1,50 m. d'elle. Vous utilisez la Force de la main pour résoudre la tentative. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous avez l'avantage au test. Tant que la main agrippe la cible, vous pouvez utiliser une action bonus pour que la main la broie. Lorsque vous faites ainsi, la cible subit un nombre de points de dégâts contondants égal à 2d6 + votre Modificateur de caractéristique de lancement de sort.

Main d'interposition de Bigby. La main s'interpose entre vous et une créature de votre choix jusqu'à ce que vous donnez à la main un ordre différent. La main se déplace de sorte à toujours rester entre vous et la cible, vous donnant un abri partiel contre la cible. La cible ne peut pas se déplacer au travers de l'espace occupé par la main si sa valeur de Force est inférieure ou égale à celle de la main. Si la valeur de Force de la cible est supérieure à celle de la main, elle peut se déplacer dans votre direction en traversant l'espace de la main, mais

son espace est considéré comme étant un terrain difficile pour la cible.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les dégâts du Poing de Bigby augmentent de 2d8 et les dégâts de la Main broyeuse de Bigby augmentent de 2d6, et ce pour chaque emplacement de niveau supérieur au niveau 5.



MAINS BRÛLANTES

[Burning Hands]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cône de 4,50 mètres)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

En tendant vos mains, les pouces en contact et les doigts écartés, un mince rideau de flammes gicle du bout de tous vos doigts tendus. Toute créature se trouvant dans le cône de 4,50 mètres doit effectuer un jet de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 3d6 de dégâts de feu. La moitié des dégâts en cas de succès au jet.

Le feu embrase tous les objets inflammables qui se trouvent dans la zone d'effet et qui ne sont pas tenus ou portés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque emplacement de sort au-delà du niveau 1.



MALÉDITION

[Bestow curse]

Niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature, elle doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affligée d'une malédiction pour toute la durée du sort. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez la nature de la malédiction parmi les options qui suivent :

- Choisissez une valeur de caractéristique. Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage à ses tests de caractéristique et à ses jets de sauvegarde effectués avec la caractéristique en question.
- Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage aux jets d'attaque qu'elle effectue contre vous.
- Tant qu'elle est maudite, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. Si elle échoue, elle gaspille l'action de son tour à ne rien faire.
- Tant que la cible est maudite, vos attaques et sorts lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Un sort de *délivrance des malédictions* met fin à cet effet. À la discrédition du MD, vous pouvez choisir une autre option de malédiction que celles présentées, mais elle ne devrait pas être plus puissante que celles-ci-dessus. Le MD a le dernier mot concernant l'effet de la malédiction.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, la durée de concentration maximale monte à 10 minutes. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le sort dure 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le sort dure 24 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 9, le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Utiliser un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur permet de s'affranchir de la concentration en ce qui concerne la durée du sort.



MALÉFICE

[Hex]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 27 m.

Composantes : V, S, M (l'œil pétrifié d'un triton)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous placez une malédiction sur une créature à portée que vous pouvez voir. Jusqu'à la fin du sort vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible à chaque fois que vous la touchez sur une attaque. De plus, choisissez une caractéristique lorsque vous lancez le sort. La cible obtient un désavantage aux jets de caractéristiques effectués avec la caractéristique en question.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne se termine, vous pouvez utiliser votre action bonus lors d'un tour suivant pour maudire une nouvelle créature.

Une *délivrance des malédictions* lancée sur la cible met fin au sort prématurément.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures.



MANIPULATION À DISTANCE

[Mage Hand]

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Une main spectrale apparaît à un point précis choisi à portée. La main expire à la fin de la durée du sort ou si elle est révoquée au prix d'une action. La main disparaît si elle se retrouve à plus de 9 m. du lanceur de sorts ou si ce sort est jeté une nouvelle fois.

Le lanceur de sorts peut utiliser son action pour contrôler la main. La main peut manipuler un objet, ouvrir une porte ou un conteneur non verrouillé, ranger ou récupérer un objet d'un conteneur ouvert, ou bien verser le contenu d'une fiole. La main peut être déplacée jusqu'à 9 m. à chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut attaquer, activer des objets magiques ou transporter plus de 5 kg.



MANIPULATION DE L'EAU

[Shape Water]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : S

Durée : instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Choisissez un cube d'eau visible de 1,50 mètre d'arête dans la portée du sort. Vous pouvez alors le manipuler d'une des façons suivantes :

- Vous déplacez instantanément ou modifiez le sens du courant selon vos directives jusqu'à 1,50 mètre dans n'importe quelle direction. Ce mouvement n'a pas assez de force pour causer des dégâts.
- Vous pouvez faire apparaître des formes simples dans l'eau et les animer selon vos instructions. Ce changement dure 1 heure.
- Vous modifiez la couleur ou l'opacité de l'eau. L'eau doit être transformée de façon homogène. Ce changement dure 1 heure.
- Vous gelez l'eau, à condition qu'elle ne contienne aucune créature. L'eau dégèle au bout de 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous ne pouvez avoir que deux de ces effets non-instantanés actifs à la fois, et vous pouvez en dissiper un en une action.

B C D E M P R S

MANOIR SOMPTUEUX DE MORDENKAINEN

niveau 7 – invocation [Mordenkainen's magnificent mansion]

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 90 m.

Composantes: V, S, M (un portail miniature sculpté dans l'ivoire, un petit morceau de marbre poli, et une petite cuillère en argent, chacun valant au moins 5 PO)

Durée: 24 heures

Vous invoquez une résidence extradimensionnelle à portée et qui reste en place pour la durée du sort. Vous choisissez où son entrée est située. L'entrée, qui miroite faiblement, est large de 1,50 mètres et haute de 3 mètres. Vous, et toute créature que vous désignez lorsque vous lancez le sort, pouvez entrer dans la résidence extradimensionnelle aussi longtemps que l'entrée reste ouverte. Vous pouvez ouvrir ou fermer le portail si vous vous trouvez à 9 mètres ou moins de lui. Tant qu'il est fermé, le portail est invisible.

De l'autre côté du portail se trouve un magnifique hall donnant sur de nombreuses salles. L'atmosphère est pure, agréable et chaleureuse.

Vous pouvez autant d'étage que vous le souhaitez, mais l'espace total ne peut pas dépasser 50 cubes, chaque cube faisant 3 mètres d'arête. Vous choisissez l'ameublement et la décoration du lieu. Il contient suffisamment de nourriture pour servir un banquet-à-neuf-plats pour 100 personnes. Un personnel de 100 serviteurs quasi-transparents est au service de quiconque pénètre dans le manoir. Vous décidez de l'apparence visuelle de ces serviteurs et de leur livrée. Ils obéissent complètement à vos ordres. Chaque serviteur peut réaliser n'importe quelle tâche qu'un serviteur humain pourrait faire, mais ils ne peuvent pas attaquer ou entreprendre une action qui nuirait directement à une autre créature. Ainsi les serviteurs peuvent apporter des choses, nettoyer, réparer, plier le linge, allumer des feux, servir la nourriture, verser le vin, etc. Les serviteurs peuvent se déplacer de partout dans la demeure mais ne peuvent pas la quitter. Les meubles, et tout autre objet créé par ce sort, se dissipent dans un nuage de fumée dès l'instant où ils quittent le manoir. Lorsque le sort prend fin, toute créature se trouvant à l'intérieur de l'espace extradimensionnel est expulsée à l'endroit dégagé le plus proche de l'entrée.

B C D E M P R S

MANTEAU DU CROISÉ

niveau 3 – évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnel

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un pouvoir sacré irradie de vous sous la forme d'une aura de 9 mètres de rayon, réveillant la hardiesse des créatures amicales. Jusqu'à la fin du sort, l'aura se déplace en même temps que vous, vous en êtes le centre. Tant qu'elles se trouvent dans l'aura, toute créature qui ne vous est pas hostile (dont vous-même) inflige 1d4 dégâts radiants supplémentaires lorsqu'elle touche avec une attaque d'arme.

B C D E M P R S

MARCHE SUR L'ONDE

[Water Walk]

niveau 3 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (un morceau de liège)

Durée : 1 heure

Le sort attribue la capacité de se déplacer sur toute surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants, lave, etc.)

comme si c'était un sol dur. Les créatures qui traversent de la lave en fusion subissent tout de même les dégâts dus à la chaleur. Jusqu'à dix créatures volontaires et que vous pouvez voir dans la portée du sort obtiennent cette capacité pour la durée du sort.

Si vous ciblez une créature submergée dans un liquide, le sort déplace la cible vers la surface du liquide à une vitesse de 18 mètres par round.

B C D E M P R S

MARQUE DU CHASSEUR

[Hunter's mark]

Niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 27 m.

Composantes: V

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée, et la marquez magiquement comme étant votre cible. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires à la cible lorsque vous la touchez lors d'une attaque d'arme, et vous avez l'avantage à tous vos tests de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) effectués pour la trouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne prenne fin, vous pouvez utiliser votre action bonus lors de l'un de vos tours suivants pour marquer une nouvelle créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 8 heures maximum. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures maximum.

B C D E M P R S

MAUVAIS ŒIL

[Eyebite]

Niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vos yeux prennent un couleur d'encre noire sont imprégnés du pouvoir de la mort. Une créature de votre choix, se trouvant à 18 mètres de vous et que vous pouvez voir, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affectée par l'un des effets suivants (au choix) pour la durée du sort. À chacun de vos tours, jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez utiliser votre action pour cibler une autre créature, vous ne pouvez cependant pas cibler une créature qui a déjà réussi son jet de sauvegarde contre ce sort de mauvais œil.

Sommeil. La cible tombe inconsciente. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la ramener du pays des songes en la secouant.

Terreur. La cible est effrayée par vous. À chacun de ses tours, la créature effrayée doit prendre l'action Courir et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr et le plus court, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Si la cible atteint une zone située à au moins 18 mètres de vous et d'où elle ne peut pas vous voir, l'effet prend fin.

Fièvre. La cible a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses tests de caractéristique. À la fin de chacun de ses tours, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, l'effet prend fin.

B C D E M P R S

MESSAGE

[Message]

Niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)

Durée : 1 round

Vous pointez votre doigt en direction d'une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement la cible) entend le message et peut répondre en un murmure que vous seul pouvez entendre.

Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez bien la cible et que vous savez qu'elle est derrière l'obstacle. Ce sort est arrêté par un silence magique, 30 cm. de pierre, 2,50 cm. de métal, une fine feuille de plomb ou 90 cm. de bois. Ce sort ne doit pas forcément suivre une ligne droite et peut contourner les angles ou passer par de petites ouvertures.



MESSAGER ANIMAL

[Animal Messenger]

niveau 2 - enchantement (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture)

Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous employez un animal pour livrer un message. Choisissez une bête visible de taille TP, comme un écureuil, un geai bleu ou une chauve-souris. Vous précisez une destination, que vous avez préalablement visitée, et un destinataire qui correspond à une description sommaire, comme "un homme ou une femme vêtu d'un uniforme de la garde civile" ou "un nain roux portant un chapeau pointu". Vous énoncez aussi un message de 25 mots ou moins. La bête ciblée se déplace pour la durée du sort vers la destination déterminée, au rythme de 80 km par 24 heures pour un messager ailé ou 40 km pour les autres animaux.

Lorsque le messager arrive, il livre son message à la créature que vous avez décrite en imitant le son de votre voix. Le messager parlera uniquement à la créature correspondant à la description que vous avez fournie. Si le messager ne parvient pas à sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et la bête revient à l'endroit où le sort a été incanté.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, la durée du sort augmente de 48 heures pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.



MÉTAL BRÛLANT

[Heat Metal]

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un morceau de fer et une flamme)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet métallique manufacturé, comme une arme en métal ou une armure métallique intermédiaire ou lourde, à portée et que vous pouvez voir. Vous rendez l'objet rougeoyant d'une intense chaleur. Toutes les créatures étant en contact physique avec l'objet subissent 2d8 de dégâts de feu au moment où vous lancez le sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action bonus à chacun des tours suivants pour infliger de nouveau ces dégâts de feu.

Si une créature tient ou porte l'objet et en subit les dégâts de feu, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de lâcher l'objet si elle le peut. Si elle ne peut pas se séparer de l'objet, elle obtient un désavantage à ses jets d'attaques et à ses tests de caractéristique jusqu'au début de votre prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.



MÉTAMORPHOSE

[Polymorph]

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme une créature à portée que vous pouvez voir et qui possède au moins 1 point de vie en une nouvelle forme. Une créature non consentante aura droit à un jet de sauvegarde de Sagesse pour annuler l'effet. Un métamorphe réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

La transformation est effective pour la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. La nouvelle forme peut être celle de n'importe quelle bête de FP inférieur ou égal à celui de la cible (ou de son niveau si elle n'a pas de FP). Les statistiques et valeurs de caractéristique de la cible, dont les caractéristiques mentales, sont remplacées par les caractéristiques de la bête choisie. La cible conserve son alignement et sa personnalité.

La cible remplace ses points de vie par ceux de la bête.

Lorsqu'elle reprend sa forme normale, la créature retourne au nombre de points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme normale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires qu'elle a encaissés sous forme de bête sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts excédentaires ne font pas les points de vie de la forme normale de la créature à 0, la créature ne tombe pas inconsciente.

La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, elle ne peut pas non plus parler, lancer de sorts ou effectuer toute autre action qui nécessite des mains ou la parole.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler, ou faire quoi que ce soit d'autre avec son équipement.



MÉTAMORPHOSE ANIMALE

[Animal shapes]

niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 24 heures

Votre magie transforme les autres en bêtes. Vous pouvez cibler toutes les créatures consentantes que vous pouvez voir et à portée. Vous transformez chacune de ces créatures en une bête de taille G ou inférieure avec un FP de 4 ou inférieur. Aux tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour changer de nouveau la forme des créatures transformées.

La transformation reste effective pour chacune des cibles tant que le sort dure ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou qu'elle meure. Les statistiques d'une cible sont remplacées par les statistiques de la bête choisie. Cependant la cible conserve son alignement, ainsi que ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. La cible acquiert les points de vie de sa nouvelle forme et lorsqu'elle retrouve sa forme d'origine, elle retourne au nombre de points de vie qu'elle avait d'être métamorphosée. Si la cible retrouve sa forme d'origine parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, les dégâts restants sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts restants ne font pas tomber la forme normale de la cible à 0 point de vie, elle ne tombe pas inconsciente. La créature est limitée aux actions qu'elle peut effectuer sous sa nouvelle forme et ne peut ni parler ni lancer de sorts. L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme.

La cible ne peut pas activer, manipuler, ou bénéficier de quelque manière que ce soit de son équipement.



MINUSCULES MÉTÉORES DE MELF

niveau 3 – évocation

[Melf's Minute Meteors]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (du salpêtre, du soufre et du goudron de pin sous forme de bille)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez six météores minuscules dans votre espace. Ils flottent dans l'air et orbitent autour de vous pour la durée du sort. Quand vous lancez le sort - et pour une action bonus à chacun de vos tours par la suite - vous pouvez utiliser un ou deux des météores et les envoyer vers un point ou des points que vous choisissez dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Lorsque qu'un météore a atteint sa destination ou percute une surface solide, il explose. Chaque créature dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'impact du météore doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 2d6 points de dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié en cas de succès.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le nombre de météores créés augmente de deux pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 3.

B C D E M P R S

MIRAGE

[Mirage arcane]

niveau 7 - illusion

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : Perceptions

Composantes: V, S

Durée: 10 jours

Vous faites en sorte que le terrain, dans une zone carrée de 1,6 kilomètre de côté, ressemble à un autre type de terrain, que ce soit du point de vue de l'ouïe, de l'odorat, du toucher, et bien sûr de la vue. Toutefois, la forme générale du terrain reste la même. Une vaste plaine ou une route peuvent ressembler à un marais, une colline, une crevasse, ou tout autre terrain difficile ou infranchissable. Un étang peut ressembler à un pré verdoyant, un précipice à une pente douce, ou un ravin rocheux à une large route plane.

Vous pouvez également modifier l'apparence des structures, ou en ajouter là où il n'en existe pas. Le sort ne peut pas déguiser, cacher, ou ajouter des créatures.

L'illusion inclut des éléments visuels, auditifs, tactiles et olfactifs, il peut donc convertir un terrain dégagé en terrain difficile (et vice versa), voire entraver les déplacements dans la zone. Lorsqu'une portion de l'illusion (comme une pierre ou une branche) est déplacé en dehors de la zone d'effet du sort, elle disparaît immédiatement.

Les créatures possédant la vision véritable peuvent voir la véritable forme du terrain au travers de l'illusion : cependant, tous les autres éléments de l'illusion restent en place, ainsi même si la créature est avertie de la présence de l'illusion, elle peut continuer à interagir physiquement avec l'illusion.

B C D E M P R S

MISE À MAL

[Harm]

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous libérez une infection virulente sur une créature que vous voyez dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 14d6 de dégâts nécrotiques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Les dégâts ne peuvent réduire les points de vie de la cible sous 1. Si la cible échoue le jet de sauvegarde, son maximum de points de vie est amputé pour 1 heure de la même quantité de dégâts nécrotiques subis. Tout effet qui

enraye la maladie permet au maximum de points de vie de la créature de retrouver leur valeur normale avant la fin de l'effet du sort.

B C D E M P R S

MISSION

[Geas]

Niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 18 m.

Composantes: V

Durée: 30 jours

Vous placez un ordre magique sur une créature que vous pouvez voir et à portée, la forçant ainsi à vous rendre service ou à s'interdire certaines actions ou activités, selon ce que vous décidez. Si la créature peut vous comprendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée par vous pour toute la durée du sort. Tant que cette créature est charmée par vous, elle subit 5d10 dégâts psychiques chaque fois qu'elle agit directement à l'encontre de vos instructions, mais pas plus d'une fois par jours. Une créature qui ne peut pas vous comprendre n'est pas affectée par ce sort.

Vous pouvez lui donner n'importe quel ordre de votre choix, à l'exception d'une activité qui se terminerait inévitablement par sa mort. Si vous lui donnez l'ordre de se suicider, le sort prend fin.

Vous pouvez mettre fin prématurément au sort en utilisant une action pour l'annuler. Un sort de délivrance des malédictions, restauration suprême, ou souhait met également fin au sort mission.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou 8, la durée du sort passe à 1 an. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 9, le sort persiste jusqu'à ce qu'il soit dissipé par l'un des sorts mentionnés ci-dessus.

B C D E M P R S

MODIFICATION D'APPARENCE

[Alter Self]

niveau 2 – transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous endossez une nouvelle forme. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets s'appliqueront jusqu'à ce que le sort prenne fin. Tant que le sort est actif, vous pouvez mettre un terme à une option, en dépensant une action, pour gagner les bénéfices d'une option différente.

Adaptation aquatique. Vous adaptez votre corps à un environnement aquatique, en vous faisant pousser des branchies et des expansions palmaires entre les doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

Changement d'apparence. Vous transformez votre apparence. Vous décidez à quoi vous ressemblez, que ce soit votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation, et vos signes distinctifs, le cas échéant. Vous pouvez prendre l'apparence d'un membre d'une autre race, sans répercussions sur vos caractéristiques ou autres traits raciaux. Vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'une créature d'une catégorie de taille différente de la votre, et votre forme de base doit rester la même ; si vous êtes un bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour devenir quadrupède par exemple. À tout moment pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour modifier de nouveau votre apparence.

Armes naturelles. Vous vous dotez de griffes, crocs, épines, cornes ou d'une autre arme naturelle de votre choix. Votre

attaque à mains nues inflige 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, suivant ce qui est le plus approprié à l'arme naturelle que vous avez choisie, et vous obtenez la maîtrise de votre attaque à mains nues. Enfin, votre arme naturelle est une arme magique et a un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.



MODIFICATION DE MÉMOIRE

niveau 5 - enchantement

[Modify memory]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de remodeler la mémoire d'une autre créature. Une créature que vous pouvez voir doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous êtes en train de combattre la créature elle obtient un avantage à son jet de sauvegarde. En cas d'échec, la cible est charmée par vous pour toute la durée du sort. La cible charmée est incapable d'agir et inconsciente de ce qui se passe autour d'elle, elle peut cependant toujours vous entendre. Si elle subit des dégâts ou est la cible d'un autre sort, ce sort prend fin, et la mémoire de la cible n'est pas modifiée.

Tant qu'elle est charmée, vous pouvez modifier la mémoire de la cible concernant un évènement qui s'est passé dans les 24 dernières heures et qui a duré 10 minutes maximum. Vous pouvez supprimer de manière permanente tout souvenir de cet évènement, permettre à la cible de se rappeler très clairement de cet évènement ainsi que du moindre détail le concernant, modifier ses souvenirs concernant les détails de l'évènement, ou lui implanter des souvenirs d'autres évènements.

Vous devez parler à la cible pour lui décrire comme ses souvenirs sont affectés, et elle doit être capable de comprendre votre langage pour que les modifications de mémoire prennent racine. Son esprit comble les lacunes de votre description. Si le sort prend fin avant que vous n'ayez fini de décrire les modifications de mémoire de la cible, ses souvenirs ne sont pas altérés. Sinon, les modifications de mémoire prennent effet lorsque le sort se termine.

Une mémoire modifiée n'affecte pas nécessairement le comportement d'une créature, en particulier si les souvenirs sont en contradiction avec les tendances naturelles de la créature, avec son alignement, ou avec ses convictions. Une mémoire modifiée de manière illogique, comme l'implantation du souvenir de l'incroyable bonheur qu'a éprouvé la créature en prenant un bain d'acide, est ignorée, probablement un mauvais rêve. Le MD devrait faire en sorte qu'une mémoire modifiée de façon trop absurde n'affecte pas la créature de manière significative.

Un sort de délivrance des malédictions ou de restauration suprême lancé sur la cible restaure la véritable mémoire de la créature.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez modifier la mémoire de la cible concernant un évènement datant de 7 jours maximum (niveau 6), 30 jours maximum (niveau 7), 1 an maximum (niveau 8), ou de n'importe quelle période du passé de la créature (niveau 9).



MOQUERIE VICIEUSE

[Vicious Mockery]

niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vomissez un flot d'insultes entremêlées de subtils enchantements sur une créature à portée et que vous pouvez

voir. Si la cible peut vous entendre (il n'est pas nécessaire qu'elle comprenne mais juste qu'elle devine votre intention), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d4 dégâts psychiques et avoir un désavantage au prochain jet d'attaque qu'elle fera avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d4 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).



MORT SIMULÉE

[Feign death]

Niveau 3 - nécromancie (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (une pincée de terre prélevée sur une tombe)

Durée: 1 heure

Vous touchez une créature consentante et la plongez dans un état cataleptique impossible à différencier de la mort.

Pour **toute** la durée du sort, ou jusqu'à ce que vous utilisez une action pour toucher la cible et annuler le sort, la cible passe pour morte auprès de toute personne ne faisant pas une inspection approfondie ou auprès des sorts censés donner l'état de santé de la cible. La cible est incapable d'agir et aveuglée, sa vitesse de déplacement tombe à 0. La cible obtient une résistance pour tous les types de dégâts, à l'exception des dégâts psychiques. Si la cible est malade ou empoisonnée lorsque vous lancez ce sort, ou tombe malade ou empoisonnée alors qu'elle est déjà soumise à ce sort, la maladie ou le poison n'ont aucun effet jusqu'à ce que ce sort prenne fin.



MOT DE GUÉRISON

[Healing Word]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m.

Composantes : V

Durée : instantanée

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de 1d4 + votre modificateur de caractéristique pour lancer vos sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



MOT DE GUÉRISON DE GROUPE

[Mass Healing Word]

niveau 3 - evocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m.

Composantes : V

Durée : instantanée

À mesure que vous évoquez des paroles de rétablissement, jusqu'à six créatures visibles de votre choix récupèrent un nombre de points de vie égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique pour lancer vos sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 3.



MOT DE POUVOIR D'ÉTOURDISSEMENT

[Power Word Stun]

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V

Durée : instantané

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut submerger l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et à portée de sort, la laissant abasourdie. Si la créature possède 150 points de vie ou moins, elle est étourdie. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet.
La créature étourdie doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chaque tour. Sur un jet réussi, l'étourdissement prend fin.

B C D E M P R S

MOT DE POUVOIR DE GUÉRISON

niveau 9 - évocation

[Power word heal]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Une vague d'énergie curative parcourt la créature que vous touchez. La cible récupère tous ses points de vie. Si la créature est charmée, effrayée, paralysée, ou étourdie, cette condition prend fin. Si la créature est à terre, elle peut utiliser sa réaction pour se mettre debout. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

B C D E M P R S

MOT DE POUVOIR DE MORT

niveau 9 - enchantement

[Power Word Kill]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut contraindre une créature que vous pouvez voir et à portée de sort à mourir instantanément. Si la créature possède 100 points de vie ou moins, elle meurt. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet.

B C D E M P R S

MOT DE RAPPEL

[Word of recall]

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 1,50 m.

Composantes : V

Durée : Instantanée

Vous, et jusqu'à cinq créatures consentantes se trouvant à 1,50 mètre de vous, êtes instantanément téléportés dans un sanctuaire préalablement choisi. Vous, et toutes les créatures téléportées avec vous, apparaissiez à l'endroit inoccupé le plus proche de lieu que vous avez choisi lorsque vous avez préparé votre sanctuaire (voir ci-dessous). Si vous lancez ce sort sans avoir au préalable préparer un sanctuaire, le sort n'a aucun effet.

Vous devez désigner un sanctuaire en lançant ce sort dans un lieu, comme un temple, dédié, ou puissamment connecté, à votre dieu. Si vous tentez de lancer ce sort de cette manière dans une zone qui n'est pas dédiée à votre dieu, le sort n'a aucun effet.

B C D E M P R S

MUR D'EAU

[Wall of Water]

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un mur d'eau sur le sol, à un point que vous pouvez voir à portée. Vous pouvez créer un mur mesurant jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de haut et 30 cm d'épaisseur, ou vous pouvez faire un mur circulaire mesurant jusqu'à 6 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 30 cm

d'épaisseur. Le mur disparaît quand le sort se termine.

L'espace occupé par le mur est un terrain difficile.

Toute attaque d'arme à distance qui entre dans l'espace du mur à un désavantage au jet d'attaque, et tous les dégâts de feu sont réduits de moitié si l'effet de feu traverse le mur pour atteindre son objectif. Les sorts infligeant des dégâts de froid qui traversent la paroi se transforment en glace solide la zone du mur impactée (au minimum un carré de 1,50 mètre est gelé). Chaque section gelée de 1,50 mètre de côté a 15 pv et une CA de 5. Réduire les points de vie d'une section gelée à 0 la détruit. Lorsqu'une section est détruite, l'eau du mur ne le remplit pas.

B C D E M P R S

MUR D'ÉPINES

[Wall of thorns]

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (une poignée d'épines)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur résistant mais souple de broussailles enchevêtrées et hérissées d'aiguilles acérées. Le mur apparaît sur une surface solide à portée et reste en place pendant toute la durée du sort. Vous pouvez choisir de créer un mur long de 18 mètres, haut de 3 mètres, et épais de 1,50 mètres, ou bien un mur circulaire de 6 mètres de diamètre, d'une hauteur maximale de 6 mètres et de 1,50 mètres d'épaisseur. Le mur bloque la vue.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec au jet de sauvegarde, une créature subit 7d8 dégâts perforants, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Une créature peut se déplacer au travers du mur, quoique lentement et difficilement. Pour 1,50 mètre de progression la créature doit dépenser 6 mètres de déplacement. Par ailleurs, la première fois du tour qu'une créature entre dans le mur ou y termine son tour de jeu, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec elle subit 7d8 dégâts tranchants, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite au jet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les deux types de dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au 6eme.

B C D E M P R S

MUR PRISMATIQUE

[Prismatic wall]

niveau 9 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Un plan de lumières multicolores et chatoyantes forme un mur vertical et opaque - jusqu'à 27 mètres de long et 9 mètres de haut, et 2,5 centimètres d'épaisseur - centré sur un point que vous pouvez voir et à portée. Vous pouvez sinon donner au mur la forme d'une sphère de 9 mètres de diamètre centrée sur un point que vous choisissez à portée. Le mur reste en place pour toute la durée du sort. Si vous placez le mur de sorte qu'il traverse l'espace occupé par une créature, le sort échoue, et votre action et l'emplacement du sort sont dépensés pour rien. Le mur émet une lumière vive sur 30 mètres et une lumière faible sur 30 mètres supplémentaires. Vous, et les créatures que vous désignez au moment où vous lancez le sort, pouvez passer au travers ou rester à côté du mur sans en être affecté. Si une autre créature qui peut voir le mur se déplace à 6 mètres du mur (ou moins) ou débute son tour dans cette zone, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute.

Le mur est constitué de sept couches, chacune ayant une couleur différente. Lorsqu'une créature tente de pénétrer ou de traverser le mur, elle ne passe qu'une couche à la fois sur toutes les couches du mur. À chaque fois qu'elle passe une couche du mur, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'être affectée par le pouvoir de la couche en question (voir ci-dessous).

Le mur peut être détruit, une couche à la fois dans l'ordre indiqué ci-dessous (du rouge au violet), et d'une manière spécifique pour chaque couche. Une fois qu'une couche est détruite, elle le reste pour toute la durée du sort. **Un sceptre d'oblitération (rod of cancellation) détruit un mur prismatique**, mais un sort *zone d'antimagie* n'a aucun effet sur lui.

1. Rouge. La créature subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance non magiques ne peuvent pas passer au travers du mur. La couche peut être détruite en lui infligeant au moins 25 points de dégâts de froid.

2. Orange. La créature subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance magiques ne peuvent pas passer au travers du mur. La couche est détruite par un vent fort.

3. Jaune. La créature subit 10d6 dégâts d'électricité en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Cette couche peut être détruite en lui infligeant au moins 60 points de dégât de force.

4. Vert. La créature subit 10d6 dégâts de poison en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Un sort de passe-muraille, ou tout autre sort de niveau égal ou supérieur permettant d'ouvrir un portail sur une surface solide détruit cette couche.

5. Bleu. La créature subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Cette couche peut être détruite en lui infligeant 25 points de dégât de feu.

6. Indigo. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature est entravée. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde, elle est changée en pierre de manière permanente et soumise à la condition **pétrifiée**. Les réussites ou les échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; conservez une trace des résultats de vos tours passés jusqu'à ce que vous cumuliez trois réussites ou trois échecs.

Tant que cette couche est en place, les sorts ne peuvent être lancés au travers du mur. Cette couche est détruite par une importante source de lumière vive, comme celle émise par le sort lumière du jour, ou n'importe quel sort similaire d'un niveau égal ou supérieur.

7. Violet. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature est aveuglée. Elle doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si elle réussit ce nouveau jet de sauvegarde, elle n'est plus aveuglée. Si elle échoue ce nouveau jet de sauvegarde, la créature est transportée dans un autre plan d'existence que le MD choisit, et n'est plus aveuglée. (Typiquement, une créature qui ne se trouve pas dans son plan d'existence originel y est renvoyée, tandis que les autres créatures sont généralement envoyées dans le Plan Astral ou le Plan Ethéré). **Uniquement cette couche** peut être détruite par un sort de dissipation de la magie ou tout autre sort similaire d'un niveau supérieur ou égal qui peut mettre un terme aux sorts ou aux effets magiques.



MURMURE DISSONANT

[Dissonant Whispers]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous murmurez une mélodie discordante qui ne peut être entendue que par une créature de votre choix à portée, la tourmentant terriblement. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 3d6 dégâts psychiques et doit immédiatement utiliser sa réaction, si elle est encore disponible, pour s'éloigner de vous aussi loin que sa vitesse le lui permet. La créature ne se déplace pas vers des sols manifestement dangereux, comme des flammes ou un gouffre. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas contrainte de se déplacer. Une créature assourdie réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



MUR DE FEU

[Wall of Fire]

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (un petit morceau de phosphore)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de flamme sur une surface solide dans la portée du sort. Vous pouvez façonner le mur jusqu'à 18 mètres de longueur, 6 mètres de hauteur et 30 centimètres d'épaisseur. Vous pouvez également en faire un mur circulaire de 6 mètres de diamètre, 6 mètres de hauteur et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur est opaque et persiste pour la durée du sort.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Un côté du mur, déterminé par vous lors de l'incantation du sort, infligent 5d8 dégâts de feu à chaque créature qui termine son tour à 3 mètres ou moins de ce côté ou à l'intérieur du mur. Une créature subit les mêmes dégâts lorsqu'elle pénètre dans le mur pour la première fois lors d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour.

L'autre côté du mur n'inflige aucun dégâts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, les dégâts du sort augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 4.



MUR DE FORCE

[Wall of force]

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre réalisée en pilant une pierre semi-précieuse translucide)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur de force invisible apparaît en un point de votre choix à portée. Le mur prend l'orientation que choisissez, comme une barrière verticale, horizontale, ou avec angle. Il peut flotter librement dans les airs ou s'appuyer sur une surface solide. Vous pouvez lui donner la forme d'un dôme hémisphérique ou d'une sphère ayant un rayon de 3 mètres maximum, ou lui donner la forme d'une surface plane constituée de dix panneaux de 3 mètres de côté chacun. Chaque panneau doit être contigu à un autre panneau. Quelle que soit sa forme, le

mur a une épaisseur de 6 millimètres. Il reste en place pendant toute la durée du sort. Si le mur traverse l'espace occupé par une créature lorsqu'il apparaît, la créature est repoussée d'un côté du mur (vous choisissez le côté).

Rien ne peut traverser physiquement le mur. Il est immunisé à tous les types de dégâts et ne peut être dissipé avec un sort de dissipation de la magie. Cependant, un sort de désintégration détruit le mur instantanément. Le mur est également présent dans le Plan Ethéré, bloquant les voyages éthéris au travers du mur.



MUR DE GLACE

[Wall of ice]

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 36 m.

Composantes: V, S, M (un petit morceau de quartz)

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de glace sur une surface solide à portée. Vous pouvez lui donner la forme d'un dôme hémisphérique ou d'une sphère de 3 mètres de rayon maximum, ou bien lui donner la forme d'une surface plane composée de 10 panneaux de 3 mètres de côté chacun, chaque panneau devant être contigu à un autre panneau. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 30 centimètres et reste en place pendant toute la durée du sort.

Si le mur traverse l'espace occupé par une créature lorsqu'il apparaît, la créature est repoussée d'un côté du mur et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 10d6 dégâts de froid, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Le mur est un objet qui peut être endommagé, il est donc possible d'y créer une brèche. Il possède une CA de 12 et 30 points de vie par section de 3 mètres, et est vulnérable aux dégâts de feu. Réduire une section de 3 mètres à 0 point de vie la détruit et laisse place à un voile d'air glacial à l'endroit que le mur occupait. Une créature se déplaçant au travers de ce voile glacial pour la première fois de son tour doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 5d6 dégâts de froid, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les dégâts qu'inflige le mur lorsqu'il apparaît augmentent de 2d6, et les dégâts infligés aux créatures qui traversent le voile d'air glacial augmentent de 1d6, pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.



MUR DE PIERRE

[Wall of Stone]

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 36 m.

Composantes: V, S, M (un petit bloc de granite)

Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur non magique de pierre solide émerge à un point que vous choisissez dans la portée. Le mur fait 15 centimètres d'épaisseur et est composée de dix panneaux de 3 mètres sur 3 mètres. Chaque panneau doit être contigu avec au moins un autre panneau. Vous pouvez aussi créer des panneaux de 3 mètres par 6 mètres qui ne font que de 7,5 centimètres d'épaisseur.

Si le mur traverse l'espace d'une créature quand il apparaît, la créature est poussée d'un côté du mur (à votre choix). Si une créature devrait être entourée de tous côtés par le mur (ou par le mur et une autre surface solide), cette créature peut alors faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de succès, elle peut utiliser sa réaction pour se déplacer de sa vitesse et éviter que la paroi ne l'entoure complètement.

Le mur peut prendre la forme que vous désirez, mais il ne peut pas occuper l'espace d'une créature ou d'un objet. Le mur ne doit pas forcément être vertical ou posséder des fondations fermes. Cependant, il doit reposer solidement sur de la pierre existante. Ainsi, vous pouvez utiliser ce sort pour créer un pont qui enjambe un gouffre ou créer une rampe.

Si vous créez une envergure supérieure à 6 mètres de longueur, vous devez réduire de moitié la taille de chaque panneau pour créer des supports. Vous pouvez façonner grossièrement le mur pour créer des créneaux, des remparts, etc.

Le mur est un objet de pierre qui peut être endommagé et donc ébréché. Chaque panneau a une CA de 15 et 30 points de vie par tranche de 2,5 centimètres. Réduire un panneau à 0 point de vie le détruit et pourrait provoquer l'effondrement des autres panneaux qui lui sont reliés, à la discréption du MD.

Si vous maintenez votre concentration sur ce sort pendant toute sa durée, le mur devient permanent et ne peut plus être dissipé. Sinon, le mur disparaît lorsque le sort se termine.



MUR DE SABLE

[Wall of Sand]

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 27 m.

Composantes: V, S, M (une poignée de sable)

Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un mur de sable tourbillonnant sur le sol à un point que vous pouvez voir à portée. Vous pouvez créer un mur mesurant jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de haut et 3 mètres d'épaisseur, qui disparaîtra à la fin du sort. Il bloque la ligne de vue, mais pas le déplacement. Une créature est aveuglée tant qu'elle se trouve dans l'espace occupé par le mur et doit dépenser 4,50 mètres de mouvement pour chaque 1,50 mètre parcouru dans celui-ci.



MUR DE VENT

[Wind wall]

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 36 m.

Composantes: V, S, M (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de puissants vents s'élève du sol à un endroit de votre choix. Vous pouvez créer un mur pouvant faire, au mieux, 15 mètres de long, 4,50 mètres de haut, et 30 centimètres d'épaisseur. Vous pouvez donner au mur la forme que vous souhaitez, à condition qu'il soit continuellement en contact avec le sol. Le mur reste en place pour toute la durée du sort.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec à son jet de sauvegarde, une créature subit 3d8 dégâts contondants, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Le vent violent garde les brumes, brouillards, et autres gaz éloignés. Les objets et créatures volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas passer au travers du mur. S'ils ne sont pas tenus ou fixés, les objets légers amenés dans le mur s'envolent. Les flèches, carreaux et autres projectiles ordinaires tirés en direction de cibles situées de l'autre côté du mur sont détournés et automatiquement perdus. (Les rochers projetés par les géants ou les engins de siège, et tout projectile similaire, ne sont pas affectés.) Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas traverser le mur de vent.



MYTHES ET LÉGENDES

[Legend Lore]

niveau 5 - divination

Temps d'incantation: 10 minutes

Portée: personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur de 250 po que le sort consume, et quatre bâtonnets d'ivoire d'une valeur de 50 po chacun)

Durée : Instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort apporte à votre esprit une brève et sommaire information à propos de la chose que vous avez nommée. L'information peut être présentée sous forme de contes, d'histoires oubliées ou même d'informations secrètes qui n'ont jamais été révélées. Si la chose que vous avez nommée n'a pas de résonance légendaire, vous n'obtenez aucune information. Plus vous avez déjà d'information à propos de la chose, plus précises et détaillées seront les informations que vous recevez.

Ce que vous apprenez est précis mais peut être dissimulé dans un langage figuré. Par exemple, si vous avez une mystérieuse hache magique dans votre main, le sort peut révéler cette information : "Malheur au scélérat qui touche de ses mains la hache, car le manche tranchera celles du malin. Seul un vrai Enfant de la pierre, aimant et aimé de Moradin, pourrait réveiller le vrai pouvoir de cette hache, et seulement avec le mot sacré Rudnogg sur les lèvres".



NAPE DE BROUILLARD

[Fog Cloud]

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins et sa surface est fortement assombrie. Elle persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de force modérée ou plus (au moins 16 km/h) la dissipe.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.



NUAGE INCENDIAIRE

[Incendiary cloud]

niveau 8 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

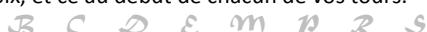
Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage tournoyant de fumée et projetant des braises incandescentes apparaît dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. Le nuage contourne les angles et est fortement obscurci. Il reste en place pour toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent modéré ou fort (au moins 15 kilomètres par heure) le disperse.

Lorsque le nuage apparaît, chaque créature présente à l'intérieur doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 10d8 dégâts de feu si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature doit également effectuer un jet de sauvegarde lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois de son tour, ou si elle y termine son tour.

Le nuage s'éloigne de 3 mètre de vous dans la direction de votre choix, et ce au début de chacun de vos tours.



NUAGE PUANT

[Stinking Cloud]

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S, M (un œuf pourri ou plusieurs feuilles de chou puant)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une sphère de gaz jaune nauséabond de 6 m. de rayon, centré sur un point à portée. Le nuage se propage dans tous les coins et la visibilité de la zone est fortement réduite. Le nuage persiste dans l'air pour la durée du sort.

Chaque créature totalement dans le nuage au début de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison. En cas d'échec, la créature est prise de nausées et chancelle, perdant ainsi son action. Les créatures qui n'ont pas besoin de respirer ou qui sont immunisées contre le poison réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Un vent modéré (d'au moins 15 km/h) disperse le nuage après 4 rounds. Un vent fort (d'au moins 30 km/h) le disperse après 1 round.



NUÉE DE BOULE DE NEIGE DE SNILLOC

niveau 2 – évocation

[Snilloc's Snowball Swarm]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S, M (un morceau de glace ou un petit morceau de roche blanc)

Durée : instantanée

Une rafale de boules de neige magiques apparaît à un point que vous choisissez à portée. Chaque créature dans une sphère de 1,50 mètre de rayon centré sur ce point doit faire faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d6 de dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié en cas de succès.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.



NUÉE DE DAGUES

[Cloud of Daggers]

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un tesson de verre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous emplissez l'espace de dagues tournoyantes dans un cube dont l'arête fait 1,50 mètre, centré sur un point dans la portée du sort. Une créature subit 4d4 point de dégâts tranchant lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois ou si elle y débute son tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.



NUÉE DE MÉTÉORES

[Meteor Swarm]

niveau 9 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 1600 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Des orbes de feux ardents s'abattent sur le sol à quatre différents points visibles dans la portée du sort. Toute créature à l'intérieur d'une sphère de 12 mètres de rayon centrée sur chaque point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. L'effet de la sphère contourne les coins. Une créature prise dans plus d'une sphère n'est affectée qu'une seule fois.

Le sort endommage les objets dans la zone et enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.



NUÉE D'INSECTES

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m.

Composantes : V, S, M (quelques cristaux de sucre, quelques grains de céréale et un peu de graisse)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une nuée de criquets bourdonnants occupent une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins. La sphère persiste pour la durée du sort et son espace est faiblement assombri. L'espace de la sphère est un terrain difficile.

Lorsque la sphère apparaît, chaque créature s'y trouvant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 4d10 de dégâts perforants. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature doit aussi faire le jet de sauvegarde lorsqu'elle pénètre dans l'espace du sort pour la première fois d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 5.



ŒIL MAGIQUE

niveau 4 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

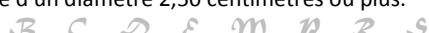
Composantes : V, S, M (quelques poils de chauve-souris)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil invisible et magique à portée qui flotte dans l'air pendant la durée du sort.

Vous recevez une image mentale de ce que peut voir l'œil qui possède une vision normale et une vision dans le noir jusqu'à 9 mètres. L'œil peut voir dans toutes les directions.

Par une action, vous pouvez faire avancer l'œil de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Il n'y a aucune limite d'éloignement entre vous et l'œil, mais celui-ci ne peut changer de plan d'existence. Les obstacles solides bloquent le mouvement mais l'œil peut passer à travers n'importe quelle ouverture d'un diamètre 2,50 centimètres ou plus.



ONDE DE CHOC

[Thunderwave]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cube de 4,50 m.)

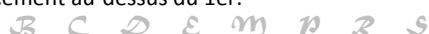
Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une vague de force de tonnerre émane de vous. Toute créature se trouvant dans un cube de 4,50 mètres prenant origine à partir de vous-même doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature prend 2d8 de dégât de tonnerre et est repoussée de 3 mètres de vous. En cas de réussite, la créature prend seulement la moitié des dégâts et n'est pas repoussée.

En outre, les objets non fixés qui se trouvent entièrement dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 mètres par l'effet du sort, et le sort émet un coup de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 1er.



ORBE CHROMATIQUE

[Chromatic Orb]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 50 po)

Durée : instantanée

Vous projetez une sphère d'énergie de 10 cm de diamètre vers une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous choisissez acide, électricité, feu, froid, poison ou tonnerre comme type d'orbe que vous créez. Vous faites ensuite une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la créature subit 3d8 dégâts du type préalablement déterminé.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.



ORIENTATION

[Find the Path]

niveau 6 - divination

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un ensemble d'outils divinatoires, comme des ossements, des bâtons d'ivoire, des cartes, des dents ou des runes gravées, valant au moins 100 po, et un objet originaire de l'endroit à atteindre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 journée

Ce sort vous permet de déterminer le chemin physique le plus court et le plus direct pour atteindre une destination déterminée avec laquelle vous êtes familier et qui se trouve sur le même plan d'existence. Si vous nommez une destination située sur un autre plan d'existence ou une destination mouvante (comme une forteresse mobile) ou une destination vague (comme "l'antre du dragon vert"), le sort échoue.

Pour la durée du sort, aussi longtemps que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous en connaissez la distance et la direction. Lorsque vous vous y déplacez, chaque fois que vous êtes confronté à un choix d'itinéraire, vous déterminez automatiquement lequel présente la route la plus courte et la plus directe (mais pas nécessairement la plus sûre) vers votre destination.



OS DE LA TERRE

[Bones of the Earth]

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous provoquez l'apparition de piliers de pierre, jusqu'à 6, à des endroits que vous pouvez voir dans la portée du sort. Chaque pilier est un cylindre qui a un diamètre de 1,50 mètre et une hauteur de 9 mètres maximum. L'endroit où apparaît un pilier doit être assez large pour son diamètre, et vous pouvez cibler le sol sous une créature si cette créature est de taille M ou plus petite. Chaque pilier a une CA de 5 et 30 point de vie. Si un pilier est réduit à 0 point de vie, il tombe en ruines, ce qui crée une zone de terrain difficile dans un rayon de 3 mètres. Les décombres restent jusqu'à ce qu'ils soient nettoyés.

Si l'un des piliers est créé sous une créature, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou être soulevée par le pilier. Une créature peut choisir de rater le test.

Si l'un des piliers ne peut atteindre sa pleine hauteur en raison d'un plafond ou de tout autre obstacle, une créature sur le pilier subit 6d6 points de dégâts contondants et est entravée, coincée entre le pilier et l'obstacle. La créature entravée peut utiliser une action pour faire un jet de Force ou de Dextérité (au choix de la créature) contre le DD du sort. En

cas de réussite, la créature n'est plus entravée et doit soit descendre du pilier, soit en tomber.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, vous pouvez créer deux piliers supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 7.



PASSE MURAILLE

[Passwall]

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (une pincée de graine de sésame)

Durée : 1 heure

Un passage apparaît à un endroit de votre choix que vous pouvez voir sur une surface en bois, en plâtre ou en pierre (tel qu'un mur, un plancher ou un plafond) à portée, et disparaît à la fin du sort. Vous choisissez la taille de l'ouverture (jusqu'à 1,50 mètre de large, 2,50 mètres de haut et 6 mètres de profondeur). Le passage n'engendre pas d'instabilité dans la structure environnante.

Quand l'ouverture disparaît, toute créature ou objet encore présent dans le passage créé se retrouve éjectée sans dommage vers un endroit non-occupé près de la surface sur laquelle a été lancé le sort.



PATTES D'ARAGNÉE

[Spider Climb]

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, une créature consentante que vous touchez gagne la capacité de se déplacer vers le haut, le bas, et le long de surfaces verticales ou encore à l'envers aux plafonds, tout en laissant ses mains libres. La cible gagne également une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.



PAROLE DIVINE

[Divine Word]

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 m.

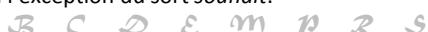
Composantes : V

Durée : instantanée

Vous prononcez une parole divine, remplie de la puissance qui a façonné le monde à l'aube de la création. Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez parmi celles que vous voyez, dans la portée du sort. Chaque créature qui vous entend doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi elle subit un effet selon la valeur actuelle de ses points de vie.

- 50 pv ou moins : assourdie pendant 1 minute
- 40 pv ou moins : assourdie et aveuglée pendant 10 minutes
- 30 pv ou moins : aveuglée, assourdie et étourdie pendant 1 heure
- 20 pv ou moins : tuée sur le coup

Indépendamment de ses points de vie actuels, un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon qui échoue son jet est retourné à son plan d'origine (s'il n'y est pas déjà) et il ne peut revenir sur votre plan pendant 24 heures, peu importe le moyen, à l'exception du sort *souhait*.



PASSAGE SANS TRACE

[Pass without trace]

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Personnelle

Composantes: V, S, M (les cendres de la combustion d'une feuille de gui et d'une brindille d'épinette)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure

Un voile d'ombres et de silence émane de vous, vous protégeant, ainsi que vos compagnons, de la détection. Pour la durée du sort, chaque créature que vous choisissez et se trouvant à 9 mètres de vous (vous y compris) a un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discretion) et ne peut pas être pistée, sauf par des moyens magiques. Une créature qui reçoit ce bonus ne laisse ni piste ni trace de son passage.



PEAU DE PIERRE

[Stoneskin]

niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poussière de diamant d'une valeur de 100 po, que le sort consomera)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme la chair d'une créature consentante que vous touchez en un revêtement aussi dur que la pierre.

Jusqu'à ce que le sort se termine, la cible obtient la résistance aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.



PÉTRIFICATION

[Flesh of stone]

Niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes: V, S, M (une pincée de chaux, de l'eau, et un peu de terre)

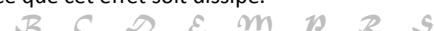
Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de changer en pierre une créature que vous pouvez voir et à portée. Si le corps de la cible est fait de chair, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est entravée car sa chair commence à durcir. Si elle réussit, la créature n'est pas affectée.

Une créature entravée par ce sort doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde contre ce sort, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde contre ce sort, elle est changée en pierre et soumise à la condition pétrifiée pour toute la durée du sort. Les succès ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; conservez une trace du résultat de chaque jet jusqu'à ce que la cible cumule trois échecs ou trois réussites.

Si la créature est physiquement brisée tandis qu'elle est pétrifiée, elle souffre de difformités similaires lorsqu'elle retourne à son état original.

Si vous maintenez votre concentration sur ce sort pendant toute sa durée maximale, la créature est changée en pierre jusqu'à ce que cet effet soit dissipé.



PEAU D'ÉCORCE

[Barkskin]

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature volontaire. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible prend un texture rugueuse telle l'écorce d'un arbre et la CA de la cible ne peut être inférieure à 16, peu importe le type d'armure qu'elle porte.



PIERRE MAGIQUE

[Magic Stone]

niveau 0 - Transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Vous touchez un à trois cailloux et les imprégnez de magie. Vous ou quelqu'un d'autre peut faire une attaque de sort avec un des ces cailloux en le jetant à la main ou en le lançant à l'aide d'une fronde. S'il est jeté, sa portée est de 18 mètres. Si quelqu'un d'autre attaque avec ces cailloux, il ajoute votre modificateur de caractéristique pour lancer un sort au jet d'attaque (et non pas la sienne). Si le coup touche, la cible prend 1d6 de dégât contondant + votre modificateur de caractéristique pour lancer un sort. Dans tous les cas, le caillou perd ses propriétés magiques.

Si vous lancez ce sort à nouveau, le sort s'arrête prématurément pour tous les cailloux encore sous effet magique.



POIGNARD DE GLACE

[Ice Knife]

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : S, M (une goutte d'eau ou un bout de glace)

Durée : instantanée

Vous créez un éclat de glace et le lancez vers une créature dans la portée du sort. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si elle réussit, la cible subit 1d10 points de dégâts perforants. Que l'attaque touche ou pas, l'éclat de glace explose. La cible et toute créature dans un rayon de 1,50 mètre autour du centre de l'explosion doivent réussir un jet de sauvegarde Dextérité ou subir 2d6 points de dégâts de froid.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts de froid infligés augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



POIGNE DE TERRE DE MAXIMILIEN

niveau 2 – transmutation [Maximilian's Earthen Grasp]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (une main miniature sculptée à partir d'argile)

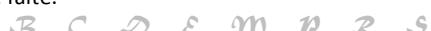
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous choisissez un espace inoccupé de 1,50 mètre de coté sur le sol et que vous pouvez voir dans la portée du sort. Une main de taille M fabriquée à partir de terre compactée y émerge et se précipite sur une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. La cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la cible subit 2d6 points de dégâts contondants et est entravée pour la durée du sort.

Au prix d'une action, vous pouvez utiliser la main pour écraser la cible retenue, qui doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la cible subit 2d6 points de dégâts contondants, ou la moitié en cas de succès.

Pour se libérer, la cible entravée peut faire un jet de Force contre le DD de votre sort. En cas de réussite, la cible s'échappe et n'est plus entravée par la main.

Au prix d'une action, vous pouvez atteindre une créature différente avec la main ou la déplacer dans un espace inoccupé différent à portée. La main libère une cible entravée si vous le faites.



POLYMORPHE VÉRITABLE

[True polymorph]

niveau 9 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes: V, S, M (une goutte de mercure, une bonne dose de gomme arabique, et une volute de fumée)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non-magique que vous pouvez voir et à portée. Vous transformez la créature en une différente créature, la créature en un objet, ou l'objet en une créature (l'objet ne doit ni être porté ni être tenu par une autre créature). La transformation reste effective pour toute la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. **Le sort ne peut pas affecter une cible dont les points de vie sont à 0.** Si vous vous concentrez sur ce sort pendant toute sa durée, la transformation devient permanente.

Les métamorphes ne sont pas affectés par ce sort. Une créature non-consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour, si elle le réussit, ne pas être affectée par ce sort.

Créature en créature. Si vous transformez une créature en un autre type de créature, la nouvelle forme peut être du type de votre choix à condition que le FP de la nouvelle forme soit inférieur ou égal à celui de la cible (ou à son niveau, si la cible n'a pas de facteur de puissance). Les statistiques de jeu de la cible, y compris ses valeurs de caractéristiques psychiques, sont remplacées par celles de la nouvelle forme. Elle conserve son alignement et sa personnalité.

La cible obtient les points de vie de sa nouvelle forme, et lorsqu'elle retrouve sa forme normale, la créature récupère également les points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme originelle parce que les points de vie de sa nouvelle forme sont tombés à 0, les dégâts restants sont infligés à sa forme normale. Tant que les dégâts restant ne font pas tomber la forme de la créature à 0 point de vie, elle ne sombre pas dans l'inconscience.

La créature est limitée aux actions qui peuvent être effectuées sous sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler, ni lancer de sorts, ni effectuer la moindre action qui nécessite des mains ou un langage à moins que sa nouvelle forme soit également capable de telles actions.

L'équipement de la cible fusionne à sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler, ou recevoir le moindre avantage de son équipement.

Objet en créature. Vous pouvez transformer un objet en une créature de n'importe quel type, à condition que la taille de la créature ne soit pas supérieure à celle de l'objet et que son FP soit inférieur ou égal à 9. La créature a une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours. Vous décidez des actions qu'elle effectue et de ses déplacements. Le MD conserve les statistiques de la créature et résout les actions et les déplacements de la créature.

Si le sort devient permanent, vous ne pouvez plus contrôler la créature. Elle pourrait conserver son attitude amicale envers vous, en fonction de la manière dont vous l'avez traité.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, elle endosse sa nouvelle forme avec tout l'équipement qu'elle transporte ou tient. Les statistiques de la créature deviennent celles de l'objet, et la créature n'a aucun souvenir du temps passé sous cette forme, une fois qu'elle a retrouvé sa forme normale.



PORTAIL

[Gate]

niveau 9 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 5000 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé que vous voyez dans la portée du sort à un endroit précis sur un plan d'existence différent. Le portail se présente comme une ouverture circulaire, dont vous contrôlez le diamètre, entre 1,50 et 6 mètres. Vous pouvez orienter le portail dans n'importe quelle direction. Le portail persiste selon la durée du sort.

Le portail possède un avant et un arrière sur chaque plan où il apparaît. Le passage dans le portail n'est possible qu'en pénétrant par l'avant. Tout ce qui traverse est instantanément transporté sur l'autre plan pour apparaître dans l'espace inoccupé le plus près du portail.

Les divinités et autres dirigeants planaires peuvent empêcher l'ouverture d'un portail créé par ce sort lorsqu'elle se fait en leur présence ou à tout endroit sur leurs domaines.

Lorsque vous incantez ce sort, vous pouvez énoncer le nom d'une créature spécifique (un pseudonyme, un titre ou un surnom ne suffit pas). Si cette créature est sur un plan différent du vôtre, le portail s'ouvre à proximité de la créature nommée, laquelle est aussitôt aspirée par le portail pour apparaître dans un espace inoccupé de votre côté du portail. Vous ne bénéficiez d'aucun pouvoir spécial sur la créature et elle libre d'agir selon la volonté du MD. Elle peut partir, vous attaquer ou vous aider.



PORTE DIMENTIONNELLE

[Dimension Door]

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 m.

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vous téléportez de votre position actuelle vers un autre endroit dans la portée du sort. Vous arrivez exactement à l'endroit désiré. Ce peut être un lieu que vous voyez, que vous visualisez ou que vous pouvez décrire en énonçant une distance et une direction, comme "60 mètres droit devant" ou "vers le haut, à 45 degrés sur 90 mètres".

Vous pouvez transporter des objets tant que leurs poids ne dépassent pas votre capacité de chargement. Vous pouvez aussi emmener une créature volontaire de votre taille ou plus petite, qui porte de l'équipement jusqu'à sa capacité de chargement. La créature doit être à 1,50 mètre ou moins de vous lorsque vous incantez ce sort.

Si vous devriez arriver à un endroit déjà occupé par un objet ou une créature, vous et la créature se déplaçant avec vous subissez 4d6 dégâts de force et la téléportation échoue.



PORTEL MAGIQUE

[Arcane gate]

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 m.

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez des portails de téléportations qui restent ouverts pendant toute la durée du sort. Choisissez deux points sur le sol que vous pouvez voir, un point à 3 mètres de vous maximum et un point à 150 mètres de vous maximum. Un portail circulaire de 3 mètres de diamètre s'ouvre en chaque point. Si le portail devait s'ouvrir dans un espace occupé par une créature, le sort échoue, et l'emplacement de sort est perdu.

Les portails sont deux anneaux dimensionnels rougeoyants nimbés de brume, lévitant perpendiculairement au sol à quelques centimètres de hauteur au niveau des points que vous avez choisis. L'anneau n'est visible que d'un côté (celui de votre choix), c'est le côté qui fonctionne comme portail.

Toute créature ou objet entrant dans le portail ressort de l'autre portail comme les deux étaient adjacents l'un de l'autre ; passer au travers d'un portail par le côté non fonctionnel n'a aucun effet. La brume qui remplit chaque portail est opaque et bloque la vision au travers. Au cours de votre tour, vous pouvez faire pivoter les anneaux en utilisant une action bonus de sorte que la face active des portails soit orientée dans une autre direction.



PRÉMONITION

[Foresight]

niveau 9 - divination

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (la plume d'un colibri)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature volontaire pour lui octroyer une faculté limitée de voir son futur immédiat. Pour la durée du sort, la cible ne peut être surprise et elle bénéficie de l'avantage sur ses jets d'attaque et de sauvegarde ainsi que sur ses jets de caractéristiques. De plus, les jets d'attaques des autres créatures contre la cible ont un désavantage pour la durée du sort.

Le sort prend immédiatement fin si vous l'incantez à nouveau avant la fin de la durée.



PRÉSERVATION DES MORTS

[Gentle repose]

Niveau 2 - nécromancie (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (une pincée de sel, et une pièce de cuivre pour chaque œil du corps à préserver. Les pièces doivent rester en place pour la durée du sort)

Durée: 10 jours

Vous touchez un corps ou ce qu'il en reste. Pour la durée du sort, la cible est protégée du pourrissement et ne peut pas devenir un mort-vivant.

Le sort augmente également la durée limite au-delà de laquelle il n'est plus possible de ramener un corps à la vie. Les jours passés sous l'influence de ce sort ne comptent pas dans le total de jours passés à l'état de cadavre pour des sorts comme rappel à la vie.



PRESTIDIGITATION

[Prestidigitation]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m.

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 1 heure

Ce sort est un tour de magie mineur que les lanceurs de sorts novices emploient comme exercice. Ce sort permet de provoquer l'un des effets magiques suivants :

- Le sort crée instantanément un effet sensoriel inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, de timides notes de musique, ou une étrange odeur.
- Le sort allume ou éteint instantanément une bougie, torche ou un petit feu de camp.
- Le sort nettoie ou souille instantanément un objet pas plus volumineux qu'un cube de 30 cm. de côté.
- Le sort réchauffe ou refroidit du matériel non vivant pouvant être contenu dans un cube de 30 cm. de côté pendant une heure.
- Le sort fait apparaître un symbole, une petite marque ou couleur sur un objet ou une surface pendant 1 heure.
- Le sort permet de créer une babiole non magique ou une image illusoire qui peut tenir dans votre main et qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si le sort est lancé plusieurs fois, il est possible de conserver actifs 3 de ces effets non instantanés simultanément, et il est possible de révoquer ces effets au prix d'une action.



PRÉVOYANCE

Niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : Personnelle

Composantes: V, S, M (une statuette vous représentant, sculptée dans l'ivoire et incrustée de pierres précieuses d'une valeur minimum de 1500 PO)

Durée: 10 jours

Choisissez un sort de niveau 5 ou inférieur que vous pouvez lancer, qui a une durée d'incantation de 1 action, et qui peut vous cibler. Vous lancez ce sort - appelé "sort conditionné" - au cours du lancement du sort prévoyance. Vous dépensez les emplacements de sort des deux sorts, mais le "sort conditionné" ne prend pas effet immédiatement. À la place, il ne prend effet que lorsque certaines circonstances ont lieu. Vous déterminez ces circonstances lorsque vous lancez ces deux sorts. Par exemple, un sort prévoyance lancé avec le sort respiration aquatique pourrait stipuler que le sort de respiration aquatique ne prend effet que lorsque vous êtes complètement immergé dans l'eau ou tout autre liquide similaire.

Le "sort conditionné" prend effet immédiatement après que les conditions de déclenchement ne soient remplies pour la première fois, que vous le vouliez ou non, ce qui met fin au sort prévoyance.

Le "sort conditionné" ne prend effet que sur vous, même s'il peut normalement cibler d'autres créatures. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort de prévoyance à la fois. Si vous lancez ce sort de nouveau, l'effet du sort de prévoyance déjà actif sur vous se termine. Le sort prévoyance se termine également si vous ne portez plus sa composante matérielle sur vous.



PRIÈRE DE GUÉRISON

Niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 9 m.

Composantes : V

Durée : instantanée

Jusqu'à six créatures de votre choix visibles dans la portée du sort récupèrent chacune des points de vie équivalant à $2d8 +$ votre modificateur de caractéristique pour lancer vos sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de $1d8$ pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.



PROJECTILE MAGIQUE

Niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : instantané

Vous créez trois fléchettes de force magique d'un bleu lumineux. Chaque fléchette atteint une créature de votre choix que vous pouvez voir et dans la limite de portée du sort. Chaque projectile inflige $1d4 + 1$ points de dégâts de force à sa cible. Les fléchettes frappent simultanément, et peuvent frapper une ou plusieurs créatures.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque le sort est lancé en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, il crée

une fléchette additionnelle pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du niveau 1.



PROJECTION ASTRALE

[Astral Projection]

Niveau 9 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 3 m.

Composantes : V, S, M (pour chaque créature que vous ciblez avec ce sort, vous devez fournir une jacinthe valant au moins 1000 po et un lingot d'argent ornementé de gravures valant au moins 100 po, que le sort consommera)

Durée : spécial

Vous et jusqu'à huit créatures volontaires dans la portée du sort projetez vos corps astraux dans le Plan Astral (le sort échoue et l'incantation est perdue si vous êtes déjà sur ce plan). Les corps matériels laissés derrière sont inconscients et dans un état d'animation suspendue. Ils ne requièrent ni sustentation ni air et ils ne vieillissent pas.

Votre corps astral est similaire à votre forme mortelle à presque tous les égards. Vos possessions et vos statistiques de jeu sont ainsi répliquées. La principale différence est l'ajout d'un cordon argenté qui prend son origine entre vos omoplates et qui traîne derrière vous, pour disparaître au bout d'une trentaine de centimètres. Ce cordon est votre attache avec votre corps matériel. Aussi longtemps que l'attache demeure intacte, vous pouvez retourner sur votre plan. Si le cordon est tranché, un incident qui ne survient que si un effet spécifique que c'est le cas, votre âme et votre corps sont séparés, vous tuant sur le coup.

Votre forme astrale peut se déplacer librement à travers le Plan Astral et elle peut emprunter des portails vous menant sur tout autre plan. Si vous entrez sur un nouveau plan ou si vous retournez sur le plan d'où le sort fut incanté, votre corps et vos possessions sont transportés le long du cordon argenté, vous permettant de reprendre votre forme matérielle lors de votre arrivée sur le nouveau plan. Votre forme astrale est une incarnation distincte. Les dégâts ou les effets qu'elle subit n'ont pas d'impact sur votre corps physique et ils ne l'affectent pas lorsque vous y retournez.

Le sort prend fin pour vous et vos compagnons lorsque vous utilisez une action pour le dissiper. Lorsque le sort se termine, les créatures ciblées retournent à leur corps physique puis elles reprennent conscience.

Le sort peut aussi se terminer prématurément pour vous ou un de vos compagnons. Une *dissipation de la magie* réussie sur un corps astral ou physique interrompt le sort pour cette créature. Si le corps d'origine ou sa forme astrale tombe à 0 point de vie, le sort s'interrompt pour cette créature. Si le sort se termine et que le cordon argenté est toujours intact, le cordon ramène la forme astrale de la créature à son corps, ce qui met un terme à l'état d'animation suspendue.

Si vous êtes retourné à votre corps prématurément, vos compagnons conservent leur forme astrale et ils doivent trouver eux-mêmes le chemin du retour, en tombant à 0 point de vie, habituellement.



PROJECTION D'IMAGE

[Project image]

Niveau 7 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée: 800 km.

Composantes: V, S, M (une petite réplique de vous faite à partir de matériaux valant au moins 5 PO)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez une copie illusoire de vous-même qui reste en place pour toute la durée du sort. La copie peut apparaître en n'importe quel lieu à portée que vous avez déjà vu, quels que soient les obstacles qui vous séparent. L'illusion vous ressemble et émet les mêmes sons que vous, mais elle est

intangible. Si l'illusion subit des dégâts, elle disparaît, et le sort prend fin.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'illusion d'une vitesse égale au double de la vôtre, pour la faire bouger, parler, et se comporter de la manière que vous souhaitez. L'illusion mime vos mimiques et vos manières à la perfection.

Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre via ses oreilles comme si vous y étiez. Pendant votre tour, par une action bonus, vous pouvez alterner entre vos sens à vous et ceux de votre illusion. Tant que vous utilisez vos sens, votre propre corps est aveuglé et assourdi vis-à-vis de ce qui l'entoure.

Les interactions physiques avec l'image révèlent qu'il s'agit d'une illusion, car les choses passent au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du sort. Si une créature découvre le caractère illusoire de l'image, cette créature peut voir au travers de l'image, et tout son produit par l'illusion lui semble faux et sonne creux.



PROTECTION CONTRE LA MORT

niveau 4 – abjuration

[Death Ward]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature et vous lui octroyez une mesure de protection contre la mort.

La première fois que la cible atteint 0 point de vie à cause de dégâts reçus, la cible passe à 1 point de vie et le sort prend fin.

Si le sort est toujours actif lorsque la cible est victime d'un effet qui la tuerait instantanément sans causer de dégâts, cet effet est nul pour la cible, et le sort prend fin.



PROTECTION CONTRE LE BIEN ET LE MAL

niveau 1 – abjuration

[Protection from evil and good]

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Contact

Composantes: V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre d'argent et de fer, que le sort consomme)

Durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiérols, et les morts-vivants.

La protection confère un certain nombre de bénéfices. Les créatures de ces types ont un désavantage sur leurs jets d'attaque effectués contre la cible. De plus, elles ne peuvent ni effrayer, ni charmer, ni posséder la cible. Si la cible est déjà charmée, effrayée, ou possédée par une telle créature, la cible a un avantage à tout nouveau jet de sauvegarde qu'elle effectuerait contre l'effet en question.



PROTECTION CONTRE LE POISON

niveau 2 – abjuration

[Protection from poison]

Temps d'incantation: 1 action

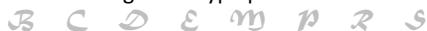
Portée: Contact

Composantes: V, S

Durée: 1 heure

Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez le poison. Si plus d'un poison affecte la cible, vous neutralisez un des poisons dont vous êtes conscient de la présence, sinon vous neutralisez l'un des poisons au hasard.

Pour toute la durée du sort, la cible a l'avantage sur ses jets de sauvegarde effectués pour éviter d'être empoisonnée, et a une résistance aux dégâts de type poison.



PROTECTION CONTRE LES ARMES

niveau 0 - abjuration

[Blade Ward]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 tour

Vous tendez votre main et tracez un symbole de protection dans les airs. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous obtenez la résistance contre les dégâts contondants, tranchants et perforants infligés par des attaques avec arme.



PROTECTION CONTRE UNE ÉNERGIE

niveau 3 – abjuration

[Protection from Energy]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pour la durée du sort, une créature volontaire que vous touchez bénéficie d'une résistance à un type de dégâts de votre choix : acide, froid, feu, électricité ou tonnerre.



PROTECTION D'AUTRUI

[Warding Bond]

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une paire d'anneaux de platine d'une valeur d'au moins de 50 po chacun, que vous et la cible devez porter durant la durée du sort)

Durée : 1 heure

Ce sort protège une créature consentante que vous touchez et crée une connexion mystique entre vous et la cible jusqu'à ce que le sort se termine. Aussi longtemps que la cible n'est pas éloignée de plus de 18 mètres de vous, elle gagne un bonus de +1 à la CA, +1 aux jets de sauvegarde et obtient une résistance à tous les dégâts. De plus, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous recevez la même quantité de dégâts.

Le sort se termine si vous tombez à 0 point de vie ou si vous et la cible êtes séparés de plus de 18 mètres de distance. Le sort prend également fin s'il est lancé à nouveau sur l'une des créatures connectées. Vous pouvez également rompre le sort au prix d'une action.



PROTECTION PRIMORDIALE

[Primordial Ward]

niveau 6 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous obtenez la résistance aux dégâts d'acide, froid, feu, radiant et tonnerre pour la durée du sort.

Si vous subissez des dégâts d'un type pré-cité, vous pouvez utiliser votre réaction pour obtenir l'immunité à ces dommages, y compris contre des dégâts à déclenchement. Dans ce cas, vous perdez toutes vos résistances aux dégâts et gagnez l'immunité choisie jusqu'à la fin de votre prochain tour, au terme duquel le sort prend fin.



PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU

niveau 1 - transmutation (rituel)

[Purify food and drink]

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 3 m

Composantes: V, S

Durée: instantanée

Toute la nourriture et toutes les boissons, non-magiques, se trouvant dans une sphère de 1,50 mètre de rayon, et centrée sur un point de votre choix à portée, sont purifiées et débarrassées de tout poison et de toute maladie.



PYROTECHNIE

niveau 2 - transmutation

[Pyrotechnics]

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 18 m.

Composantes: V, S

Durée: instantanée

Visez une zone enflammée qui rentre dans un cube de 1,50 mètre d'arête et que vous pouvez voir. Vous pouvez au choix éteindre le feu ou créer des feux d'artifice ou de la fumée.

Feux d'artifice. La cible explose dans un chatoiement de couleurs. Chaque créature à moins de 3 mètres de la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Fumée. Une épaisse fumée s'échappe de la cible dans un rayon de 7,50 mètres, remplissant chaque recoin de la zone. La visibilité dans la zone enfumée est nulle. La fumée dure une minute ou jusqu'à ce qu'un fort vent la dissipe.



RAFALE

[Gust]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 9 m.

Composantes: V, S

Durée: instantanée

Vous saisissez l'air et l'obligez à créer un des effets suivants à un point que vous pouvez voir à portée :

- Une créature de taille M ou plus petite que vous choisissez doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou bien être repoussée de 1,50 m de vous.
- Vous créez une petite explosion d'air capable de bouger un objet qui n'est pas tenu ni porté et qui ne pèse pas plus que 2,5 kg. L'objet est repoussé de 3 mètres. Il n'est pas poussé avec assez de force pour faire des dégâts.
- Vous créez un effet sensoriel inoffensif qui utilise l'air, comme provoquer le bruissement de feuilles, faire claquer des volets ou faire onduler des vêtements dans une brise.



RAFALE D'ÉPÉE

[Sword Burst]

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 1.5 m

Composante: V

Durée: Instantanée

Vous créez un cercle momentané de lames spectrales qui balaient l'air tout autour de vous. Chaque créature à portée, autre que vous, doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d6 dégâts de force.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6), et le niveau 17 (4d6).



RAPIDITÉ

[Haste]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 9 m.

Composantes: V, S, M (un copeau de racine de réglisse)

Durée: concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature volontaire visible dans la portée du sort. Jusqu'à la fin de la durée du sort, la vitesse de la cible est doublée, elle bénéficie d'un bonus de +2 à la CA, elle a l'avantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité, et elle obtient une action supplémentaire à chacun de ses tours. Cette action peut être utilisée pour Attaquer (une seule attaque avec une arme), Charger, se Désengager, se Cacher ou Utiliser un objet.

Lorsque le sort prend fin, la cible ne peut plus bouger ou agir jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu, car une vague de léthargie la submerge.



RAPPEL À LA VIE

[Raise Dead]

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation: 1 heure

Portée: contact

Composantes: V, S, M (un diamant valant au moins 500 po, que le sort consomme)

Durée: instantanée

Vous ramenez à la vie une créature morte depuis moins de 10 jours. Si l'âme de la créature est à la fois volontaire et libre de rejoindre le corps, la créature revient à la vie avec 1 point de vie.

Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres afflictions du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayés avant l'incantation du sort, ils affligen toujours la cible à son retour à la vie. Ce sort ne peut rappeler un mort-vivant à la vie.

Ce sort referme les blessures mortelles, mais il ne restaure pas les parties du corps qui ont été amputées. Si la créature a perdu des parties de son corps ou des organes essentiels à sa survie, comme la tête, le sort échoue automatiquement.

Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.



RAYON ARDENT

[Scorching Ray]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 36 m.

Composantes: V, S

Durée: instantanée

Vous générez trois rayons de feu et vous les projetez vers des cibles dans la portée du sort. Vous pouvez les projeter sur une ou plusieurs cibles.

Effectuez une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Si elle touche, la cible subit 2d6 dégâts de feu.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous générez un rayon supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 2.



RAYON D'AFFAIBLISSEMENT [Ray of Enfeeblement]

niveau 2 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon noir d'énergie négative s'échappe de votre doigt en direction d'une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si le coup touche, la cible n'inflige plus que demi-dégâts lorsqu'elle attaque avec une arme utilisant la Force, et ce jusqu'à la fin du sort.

À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution contre le sort. En cas de succès, le sort prend fin.



RAYON DE GIVRE [Ray of Frost]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un faisceau frigide de lumière bleuâtre se dirige vers une créature dans la portée du sort. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. S'il touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite à 3 mètres jusqu'au début de votre prochain tour de jeu.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).



RAYON DE LUNE [Moonbeam]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes: V, S, M (plusieurs graines de pavot et un morceau de feldspath opalescent)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon argenté de lumière pâle brille en un cylindre de 12 mètres de haut et 1,50 mètre de rayon, centré sur un point à portée. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une faible lumière remplit le cylindre.

Lorsqu'une créature pénètre la zone d'effet du sort pour la première fois de son tour, ou qu'elle débute son tour dans la zone, elle est enveloppée de flammes fantomatiques qui lui provoquent d'intenses douleurs, l'obligeant à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 2d10 dégâts radiants en cas d'échec du jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Un métamorphe effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage. S'il échoue, il est également forcé de retrouver sa forme originelle et ne peut pas prendre une forme différente tant qu'il n'a pas échappé à la lueur produite par le sort.

À chacun de vos tours après que vous ayez lancé ce sort, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer le rayon jusqu'à 18 mètres dans n'importe quelle direction.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au deuxième.



RAYON DE MALADIE

[Ray of sickness]

niveau 1 – nécromancie

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 18 m.

Composantes: V, S

Durée: Instantanée

Un rayon d'énergie verdâtre et contagieuse est envoyé en direction d'une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si le coup touche, la cible subit 2d8 dégâts de poison et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue son jet de sauvegarde, la cible est empoisonnée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au premier.



RAYON DE SOLEIL

[Sunbeam]

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Personnelle (ligne de 18 m.)

Composantes: V, S, M (une loupe)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière intense est émis de votre main sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature se trouvant sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 6d8 dégâts radiants et est aveuglée jusqu'à votre prochain tour. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée par ce sort. Les morts-vivants et les vases ont un désavantage sur ce jet de sauvegarde.

Vous pouvez créer une nouvelle ligne de lumière par une action, à chacun de vos tours, jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Pour toute la durée du sort, un point de lumière intense brille dans votre main. Il répand une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Cette lumière est équivalente à celle du soleil.



RAYONS PRISMATIQUES

[Prismatic spray]

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Personnelle (cône de 18 m.)

Composantes: V, S

Durée: Instantanée

Huit rayons de lumière multicolore émanent de votre main. Chaque rayon est d'une couleur différente et a un pouvoir et un usage différent. Chaque créature se trouvant dans un cône de 18 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour chaque cible, lancez 1d8 pour déterminer la couleur du rayon qui l'affecte.

1. Rouge. La cible subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

2. Orange. La cible subit 10d6 dégâts d'acide en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

3. Jaune. La cible subit 10d6 dégâts d'électricité en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

4. Vert. La cible subit 10d6 dégâts de poison en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

5. Bleu. La cible subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

6. Indigo. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible est entravée. Elle doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde, elle est changée en pierre de manière permanente et soumise à la condition "pétrifié". Les succès ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; gardez une trace de vos échecs et de vos réussites à chaque tour jusqu'à ce que vous en ayez 3 dans une catégorie.

7. Violet. En cas d'échec, la cible est aveuglée. Elle doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si ce nouveau jet de sauvegarde est réussi, l'aveuglement prend fin. Si elle échoue ce nouveau jet de sauvegarde, la créature est transportée dans un autre plan d'existence que le MD choisit et n'est plus aveuglée. (Typiquement, une créature qui ne se situe pas sur son plan d'origine y est renvoyée, tandis que les autres créatures sont généralement transportées dans le Plan Astral ou le Plan Ethéré.)

8. Spécial. La cible est frappée par deux rayons. Relancez deux fois le dé et rejouez tous les 8.



RAZ DE MARÉE

[Tidal Wave]

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)

Durée : instantanée

Vous conjurez une vague d'eau qui s'écrase sur une zone à portée. La zone peut mesurer jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de large et 3 mètres de haut. Chaque créature dans la portée du sort doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature prend 4d8 points de dégâts contondants et se retrouve à terre. En cas de réussite, la créature prend la moitié des dégâts et n'est pas mise à terre. L'eau se propage ensuite à travers le sol dans toutes les directions, éteignant toute flamme non protégée dans sa zone et dans les 9 mètres autour.



RÉANIMATION

[Revivify]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 300 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis moins d'une minute. Cette créature revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut ni ramener à la vie une créature morte de vieillesse ni restaurer des parties perdues du corps.



RÉGÉNÉRATION

[Regenerate]

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature afin de stimuler sa capacité à guérir naturellement. La cible récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour la durée du sort, la cible recouvre 1 point de vie au début de chacun de ses tours de jeu (10 points de vie par minute).

Les membres de la cible qui sont sectionnés (doigts, jambes, queues, etc) repoussent après 2 minutes, le cas échéant. Si vous tenez le membre en question et que vous l'approchez du moignon, le sort permet de rattacher instantanément le membre au moignon.



RÉINCARNATION

[Reincarnate]

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (des huiles et des onguents rares valant au moins 1 000 PO, que le sort consomme)

Durée: Instantanée

Vous touchez un humanoïde mort ou une partie de cet humanoïde mort. À condition que l'humanoïde ne soit pas mort depuis plus de 10 jours, le sort crée un nouveau corps adulte pour cet humanoïde et appelle son âme pour qu'elle entre dans ce corps. Si l'âme de la cible n'est pas libre, ou si elle n'en a pas envie, le sort échoue.

La magie façonne un nouveau corps pour que la créature s'y installe, ce qui fait que la race de la créature peut changer. Le MD lance 1d100 et consulte la table ci-dessous pour déterminer quelle forme va prendre la créature lorsqu'elle reviendra à la vie, le MD peut sinon choisir la forme du corps.

d100	Race
01-04	Drakéide
05-13	Nain des collines
14-21	Nain des montagnes
22-25	Elfe noir
26-34	Haut-elfe
35-42	Elfe des bois
43-46	Gnome des forêts
47-52	Gnome des roches
53-56	Demi-elfe
57-60	Demi-orque
61-68	Halfelin pied-léger
69-76	Halfelin corpulent
77-96	Humain
97-00	Tieffelin

La créature réincarnée se rappelle de sa vie passée. Elle conserve les capacités qu'elle possédait sous son ancienne forme ; elle change cependant de race, et change donc de traits raciaux en conséquence.



REJET DU BIEN ET DU MAL

[Dispel evil and good]

Niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle

Composantes: V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre de fer et d'argent)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Une énergie chatoyante vous enveloppe et vous protège des fées, des morts-vivants, et des créatures originaires d'autres plans que le Plan Matériel. Pour la durée du sort, les célestes, élémentaires, fées, fiélons, et morts-vivants ont un désavantage aux jets d'attaque contre vous.

Vous pouvez mettre fin prématurément au sort en utilisant l'une ou l'autre des options suivantes.

Annulation d'enchantement. Par une action, vous touchez une créature à portée qui est charmée, effrayée, ou possédée par un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon, ou un mort-vivant. La créature que vous touchez cesse immédiatement d'être charmée, effrayé ou possédée par de telles créatures.

Renvoi. Par une action, effectuez une attaque de sort au corps à corps contre un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon, ou un mort-vivant à portée. Si votre attaque touche, vous tentez de renvoyer cette créature sur son plan d'origine. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être envoyé sur son plan natif (si elle ne s'y trouve pas actuellement). S'ils ne sont pas sur leur plan natif, les morts-vivants sont envoyés dans la Gisombre et les fées dans la Féerie.



RÉPARATION

[Mending]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (deux aimants)

Durée : instantanée

Ce sort répare une simple fissure, déchirure ou fêlure sur une objet que vous touchez, comme un maillon de chaîne cassé, une clé brisée en deux morceaux, un accroc sur un manteau ou une fuite sur une outre. Tant que la fissure ou l'accroc n'excède pas 30 cm. dans toutes les dimensions, vous le réparez, ne laissant aucune trace de la détérioration passée.

Ce sort peut réparer physiquement un objet magique ou une créature artificielle, mais ne peut pas rendre sa magie à un objet.



REPRÉSAILLE INFERNALE

[Hellish Rebuke]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez après avoir subi des dégâts par une créature située à 18 mètres maximum de vous et que vous pouvez voir.

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Vous pointez votre doigt, et la créature qui vous a infligé des dégâts est momentanément entourée de flammes infernales. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



RÉSISTANCE

[Resistance]

niveau 0 - Abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une cape miniature)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de sauvegarde. Le sort prend alors fin.



RESPIRATION AQUATIQUE

[Water Breathing]

niveau 3 - transmutation (rituel)

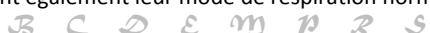
Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (un court roseau ou un morceau de paille)

Durée : 24 heures

Ce sort procure à un maximum de dix créatures consentantes, à portée et que vous pouvez voir, la capacité de respirer sous l'eau jusqu'à la fin de sa durée. Les créatures affectées conservent également leur mode de respiration normale.



RESTAURATION PARTIELLE

[Lesser Restoration]

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez une créature et vous pouvez mettre fin à une maladie ou à une condition l'affligeant. La condition peut être aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné.



RESTAURATION SUPRÊME

[Greater Restoration]

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

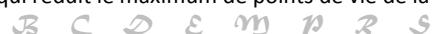
Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 100 po, qui le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous imprégnez une créature que vous touchez d'une énergie positive afin d'annuler un effet débilitant. Vous pouvez réduire de un le niveau d'épuisement de la cible, ou mettre un terme aux effets suivants affligeant la cible :

- Un effet de charme ou de pétrification de la cible
- Une malédiction, incluant le lien de la cible avec un objet magique maudit
- Toute réduction à l'une des valeurs de caractéristique de la cible
- Un effet qui réduit le maximum de points de vie de la cible



RÉSURRECTION

[Resurrection]

niveau 7 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 1000 po)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins d'un siècle, qui n'est pas décédée de vieillesse et qui n'est pas un mort-vivant. Si son âme est libre et volontaire, la cible revient à la vie avec tous ses points de vie.

Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres afflictions du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayer avant l'incantation du sort, ils affligent toujours la cible à son retour à la vie.

Ce sort referme les blessures mortelles et réhabilite les parties du corps qui ont été amputées.

Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 sur tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.

Incanter ce sort pour redonner vie à une créature morte depuis plus d'une année vous handicape fortement. Jusqu'à ce que vous terminiez un repos long, vous ne pouvez pas incanter de sorts et vous avez un désavantage sur tous vos jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique.



RÉSURRECTION SUPRÊME

[True Resurrection]

niveau 9 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite et des diamants d'une valeur d'au moins 25 000 po, que le sort consumera)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins de 200 ans mais qui n'est pas morte de vieillesse. Si l'âme de la

créature est libre et volontaire, la créature est ramenée à la vie avec tous ses points de vie.

Ce sort referme toutes les blessures, neutralise tout poison, guérit toutes les maladies et lève toutes les malédictions affectant la créature lorsqu'elle est morte. Le sort remplace les organes endommagés ou les membres manquants. Si la créature était un mort-vivant, elle revient sous sa forme originale (pas comme un mort-vivant).

Le sort peut même fournir un nouveau corps si l'original n'existe plus. Dans ce cas, vous devez prononcer le nom de la créature et la créature apparaît alors dans un espace inoccupé que vous choisissez à 3 mètres ou moins de vous.

B C D E M P R S

RETRAITE EXPÉDITIVE

[Expeditious Retreat]

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Lorsque vous lancez ce sort, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez effectuer l'action Courir.

B C D E M P R S

SANCTIFICATION

[Hallow]

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Composantes : V, S, M (des herbes, des huiles et de l'encens d'une valeur de 1 000 po, que le sort consomme)

Durée : jusqu'à ce qu'il soit dissipé

Vous touchez un point et imprégnez la zone autour d'une énergie sacrée (ou maudite). La zone peut avoir un rayon allant jusqu'à 18 mètres, et le sort échoue si le rayon inclut une zone déjà sous l'effet d'un sort de *sanctification*. La zone affectée est sujette aux effets suivants.

Premièrement, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants ne peuvent pas entrer dans la zone, elles ne peuvent pas non plus charmer, effrayer ou posséder des créatures présentes dans la zone sanctifiée. Vous pouvez enlever de cette liste un ou plusieurs types de créatures (sur lesquelles l'effet ne s'appliquera donc pas).

Deuxièmement, vous pouvez apposer un effet supplémentaire à la zone. Choisissez l'effet parmi la liste suivante, ou choisissez un effet proposé par le MD. Certains de ces effets s'appliquent à des créatures dans la zone ; vous pouvez choisir si l'effet s'applique à toutes les créatures dans la zone, seulement aux créatures qui vénèrent un certain dieu ou suivent un chef particulier, ou seulement aux créatures d'une certaine sorte, comme les orques ou les trolls. Lorsqu'une créature qui devrait être affectée pénètre la zone d'effet du sort pour la première fois de son tour ou commence son tour dans la zone d'effet, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, la créature ignore l'effet additionnel jusqu'à ce qu'elle quitte la zone d'effet.

Courage. Les créatures affectées ne peuvent pas être effrayées tant qu'elles sont dans la zone d'effet.

Ténèbres. Les ténèbres emplissent la zone. Les lumières normales, ainsi que les lumières magiques créées à partir de sorts de niveau inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour lancer ce sort, ne peuvent illuminer la zone.

Lumière du jour. Une lumière vive emplit la zone. Les ténèbres magiques, créées à partir de sorts d'un niveau inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour lancer ce sort, ne peuvent étouffer la lumière.

Protection contre une énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone obtiennent la résistance à un type de

dégâts de votre choix, à l'exception des types contondant, perforant et tranchant.

Vulnérabilité à une énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone obtiennent la vulnérabilité face à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des types contondant, perforant et tranchant.

Repos éternel. Les corps morts enterrés dans la zone ne peuvent pas devenir des morts-vivants.

Interférence extradimensionnelle. Les créatures affectées ne peuvent pas de déplacer ou voyager en utilisant la téléportation ou par des moyens extradimensionnels ou interplanaires.

Peur. Les créatures affectées sont effrayées tant qu'elles se trouvent dans la zone d'effet.

Silence. Aucun son ne peut être produit dans la zone d'effet et les sons extérieurs ne parviennent pas à y pénétrer.

Don des langues. Les créatures affectées peuvent communiquer avec toutes les autres créatures présentes dans la zone d'effet, même si elles n'ont aucun langage en commun.

B C D E M P R S

SANCTUAIRE

[Sanctuary]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (Un petit miroir en argent)

Durée : 1 minute

Vous protégez une créature dans la portée du sort contre les attaques. Jusqu'à ce que le sort se termine, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort offensif doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque ou son sort. Ce sort ne protège pas la créature protégée contre les sorts à zone d'effet, tel que l'explosion d'une boule de feu.

Si la créature protégée fait une attaque ou lance un sort qui affecte une créature ennemie, ce sort se termine.

B C D E M P R S

SANCTUAIRE SECRET DE MORDENKAINEN

niveau 4 - abjuration [Mordenkainen's private sanctum]

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 36 m.

Composantes: V, S, M (une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou d'étoffe, et de la chrysolite réduite en poudre)

Durée: 24 heures

Vous créez, à portée, une zone sécurisée magiquement. La zone est un cube de 1,50 mètre d'arête minimum à 30 mètres d'arêtes maximum. L'effet reste actif pour toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le dissipiez en utilisant une action.

Lorsque vous lancez ce sort, vous décidez quelle sorte de sécurité il confère en choisissant une ou plusieurs options parmi les suivantes:

- Les sons ne peuvent pas traverser la barrière située à la limite de la zone d'effet du sort.
- La barrière de la zone d'effet est matérialisée en une nappe de fumée noirâtre, bloquant ainsi la vision (y compris la vision dans le noir) au travers.
- Les capteurs ou détecteurs créés par des sorts de divination ne peuvent pas apparaître à l'intérieur de la zone protégée ou passer au travers de la barrière située à son périmètre.
- Les créatures dans la zone ne peuvent pas être la cible de sorts de divination.
- Rien de peut se téléporter à l'intérieur de la zone protégée, pour y entrer ou pour en sortir.
- Le voyage planaire est bloqué dans l'enceinte de la zone protégée.

Lancer ce sort au même endroit, tous les jours pendant un an, rend son effet permanent.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez augmenter la taille du cube de 30 mètres pour chaque niveau d'emplacement supérieur au quatrième. Ainsi vous pourriez protéger une zone comprise dans un pavé de 30 m x 30 m x 60 m en utilisant ce sort dans un emplacement de niveau 5



SAUT

[Jump]

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (la patte postérieure d'une sauterelle)

Durée : 1 minute

Vous touchez une créature. La distance de saut de la créature est triplée pour la durée du sort.



SCRUTATION

[Scrying]

niveau 5 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimum de 1 000 po, comme une boule de cristal, un miroir en argent, ou une vasque remplie d'eau bénite)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous pouvez voir et entendre une créature spécifique que vous choisissez et qui se trouve dans le même plan d'existence que vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un modificateur dépendant de votre niveau de connaissance et du lien physique qui vous relie à elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut choisir d'échouer volontairement son jet de sauvegarde si elle souhaite être observée.

Connaissance	Modificateur JDS
Seconde main (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Première main (vous avez rencontré la cible)	+0
Familier (vous connaissez bien la cible)	-5

Lien	Modificateur JDS
Un portrait ou un dessin	-2
Une possession ou un vêtement	-4
Un morceau de corps, une mèche de cheveux, un bout d'ongle, ou similaire	-10

En cas de réussite au jet de sauvegarde, la cible n'est pas affectée, et vous ne pouvez plus utiliser ce sort contre elle pendant 24 heures.

En cas d'échec, le sort crée un capteur invisible à 3 mètres de la cible. Vous pouvez voir et entendre comme si vous étiez à la place du capteur. Le capteur se déplace avec la cible, restant à 3 mètres d'elle pour toute la durée du sort. Une créature qui peut voir l'invisible voit le capteur comme un orbe lumineux de la taille de votre poing.

Plutôt que de cibler une créature, vous pouvez cibler un lieu que vous avez déjà vu par le passé. Dans ce cas, le capteur apparaît à l'endroit ciblé et ne bouge pas.



SECOUSSE TERRESTRE

[Earth Tremor]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (3 mètres de rayon)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous causez un tremblement dans le sol dans un rayon de 3 mètres. Chaque créature autre que vous-même dans cette

zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 1d6 points de dégâts contondants et se retrouve à terre. Si le sol dans cette zone est de la terre meuble ou de la pierre, il devient un terrain difficile jusqu'à qu'il soit déblayé.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.



SENS BESTIAL

[Beast Sense]

niveau 2 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une bête volontaire. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour voir à travers les yeux de la bête et entendre ce qu'elle entend. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour retrouver vos propres sens. Lorsque vous percevez par l'intermédiaire des sens de la bête, vous bénéficiez des sens spéciaux que possède la créature. Cependant, vous perdez l'usage de vos propres sens.



SERVITEUR INVISIBLE

[Unseen Servant]

Niveau 1 – Invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes: V, S, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)

Durée: 1 heure

Ce sort crée une force invisible, sans volonté propre et informe qui exécute les ordres simples que vous lui transmettez, jusqu'à la fin du sort. Le serviteur prend vie dans un espace inoccupé sur le sol et à portée. Il possède les caractéristiques suivantes : CA 10 ; 1 point de vie ; Force 2 ; ne peut pas attaquer. Le sort se termine si le serviteur tombe à 0 point de vie.

Une fois par tour, par une action bonus, vous pouvez mentalement ordonner au serviteur de se déplacer de 4,50 mètres et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut exécuter des tâches simples comme un serviteur humain le ferait, comme rapporter quelque chose, nettoyer, raccommoder, plier des vêtements, entretenir un feu, servir à manger, et verser du vin. Une fois votre ordre donné, le serviteur cherche à l'exécuter du mieux qu'il peut jusqu'à ce que la tâche soit accomplie, puis il attend votre ordre suivant.

Si vous demandez à votre serviteur d'effectuer une tâche qui devrait l'envoyer à plus de 18 m de vous, le sort prend fin.



SIGNAL D'ESPÉRANCE

[Beacon of Hope]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort confère espoir et vitalité. Choisissez des créatures dans la portée du sort. Pour la durée du sort, chaque cible bénéficie de l'avantage à ses jets de sauvegarde de Sagesse et ses jets de sauvegarde contre la mort. Elle récupère aussi le maximum de points de vie lors d'une guérison.



SILENCE

[Silence]

niveau 2 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, aucun son ne peut être créé au sein (ou passer à travers) d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point que vous choisissez dans la portée du sort. Toute créature ou objet se trouvant entièrement à l'intérieur de la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre et les créatures sont en plus assourdiées.

Lancer un sort qui comprend une composante verbale à l'intérieur de la sphère est impossible.

B C D E M P R S

SIMULACRE

[Simulacrum]

niveau 7 - illusion

Temps d'incantation : 12 heures

Portée : Contact

Composantes : V, S, M (de la neige ou de la glace en quantité suffisante pour créer un double moitié moins grand de la créature à dupliquer ; quelques cheveux, des bouts d'ongles, ou tout autre fragment du corps de la créature placé dans la neige ou la glace ; et de la poudre de rubis valant au moins 1 500 PO, répandue sur le double, et que le sort consomme)

Durée : Jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

Vous créez un clone illusoire d'une bête ou d'un humanoïde se trouvant à portée pendant toute la durée de l'incantation du sort. Le clone est une créature partiellement réelle, formée de glace et de neige, qui peut agir et être affectée comme une créature normale. La copie semble être identique à l'originale, mais elle ne possède que la moitié des points de vie maximum de la créature et est créée sans aucun équipement. Sinon, la créature utilise toutes les statistiques de la créature dupliquée.

Le simulacre a une attitude amicale avec vous et toute créature que vous désignez. Il obéit à votre commandes verbales, se déplace et agit selon vos souhaits et agit pendant votre tour au cours des combats. Le simulacre n'a pas la capacité d'apprendre ou de devenir plus puissant, il ne monte donc jamais de niveau, n'améliore pas ses capacités, ni ne peut récupérer un emplacement de sort dépensé.

Si le simulacre subit des dégâts, vous pouvez le réparer dans un laboratoire d'alchimie, en utilisant des herbes et des minéraux rares valant au moins 100 PO par point de vie récupéré. Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, à ce moment-là il reprend sa forme de neige et fond instantanément.

Si vous lancez ce sort de nouveau, tout clone actuellement actif que vous avez créé grâce à ce sort est instantanément détruit.

B C D E M P R S

SIMULACRE DE VIE

[False Life]

niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)

Durée : 1 heure

Vous vous protégez avec un semblant nécromantique de vie. Vous gagnez 1d4 + 4 points de vie temporaires pour la durée du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.

B C D E M P R S

SOINS

[Cure Wounds]

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de caractéristique pour lancer vos sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 1.

B C D E M P R S

SOINS DE GROUPE

[Mass Cure Wounds]

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane d'un point de votre choix dans la portée du sort. Choisissez jusqu'à six créatures dans une sphère d'un rayon de 9 m. centrée sur ce point. Chaque cible récupère un nombre de points de vie égal à 3d8 + votre modificateur de caractéristique pour lancer vos sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 5.

B C D E M P R S

SOMMEIL

[Sleep]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, de pétales de rose ou un grillon)

Durée : 1 minute

Ce sort expédie les créatures dans un sommeil magique.

Lancez 5d8 ; le total est le nombre de points de vie des créatures que ce sort peut affecter. Les créatures à moins de 6 mètres du point que vous choisissez dans la portée du sort sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures inconscientes).

En commençant par la créature qui a le plus faible nombre de points de vie actuel, chaque créature affectée par ce sort tombe inconsciente jusqu'à ce que le sort se termine, la créature endormie prend des dégâts ou quelqu'un utilise une action pour secouer ou frapper la créature endormie pour la réveiller. Soustrayez les points de vie de chaque créature du total permis par le sort avant de passer à la prochaine créature avec le plus bas nombre de points de vie actuel. Le total actuel de points de vie d'une créature doit être égal ou moindre que le total restant permis par le sort pour que cette créature soit affectée.

Les morts-vivants et les créatures immunisées contre les effets de charme ne sont pas affectés par ce sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, lancez un 2d8 supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 1^{er}.

B C D E M P R S

SONGE

[Dream]

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : spéciale

Composantes : V, S, M (une poignée de sable, un peu d'encre et une plume arrachée d'un oiseau endormi)

Durée : 8 heures

Ce sort façonne les rêves d'une créature. Choisissez comme cible une créature que vous connaissez. La cible doit être située sur le même plan d'existence que vous. Les créatures

qui ne dorment pas, comme les elfes, ne peuvent être contactées par ce sort. Vous, ou une cible volontaire que vous touchez, entrez dans un état de transe, agissant comme un messager. Pendant la transe, le messager est conscient de son environnement, mais il ne peut ni agir, ni bouger.

Si la cible est endormie, le messager apparaît dans les rêves de la cible et peut entretenir une conversation avec la cible aussi longtemps qu'elle reste endormie, dans la durée du sort. Le messager peut aussi façonner l'environnement du rêve en créant des paysages, des objets ou d'autres images. Le messager peut émerger de la transe à sa guise. Ce faisant, le sort se termine prématurément. La cible garde un souvenir précis du rêve à son réveil. Si la cible est éveillée lorsque vous incitez le sort, le messager le sait et il peut soit mettre un terme à la transe (et au sort), soit attendre que la cible s'endorme. Le messager apparaît alors dans les rêves de la cible.

Le messager peut prendre la forme d'un monstre terrifiant aux yeux de la cible. Dans ce cas, le message peut livrer un message d'au plus dix mots et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi les échos d'une monstruosité fantasmagorique donnent naissance à un cauchemar qui persiste tout au long de la période de sommeil de la cible. Au terme de quoi, elle n'obtient pas les bénéfices de ce repos. De plus, lorsque la cible se réveille, elle subit 3d6 de dégâts psychiques.

Si vous possédez une partie du corps, une mèche de cheveux, un ongle coupé ou un portion semblable du corps de la cible, celle-ci fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.



SOUHAIT

[Wish]

niveau 9 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

Souhait est le sort le plus puissant qu'une créature mortelle puisse lancer. Simplement en parlant à haute voix, vous pouvez altérer les fondements mêmes de la réalité selon vos désirs.

L'utilisation la plus basique de ce sort est de dupliquer n'importe quel autre sort de niveau 8 ou inférieur. Vous n'avez besoin de remplir aucune condition pour ce sort, pas même la nécessité de composantes couteuses. Le sort prend simplement effet. Vous pouvez également créer un des effets suivants de votre choix :

- Vous créez un objet non magique d'une valeur maximale de 25 000 po. L'objet ne peut faire plus de 90 mètres de côté et apparaît sur le sol dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.
- Vous permettez à un maximum de vingt créatures que vous pouvez voir de récupérer tous leurs points de vie et vous dissipez tous les effets les affectant, comme décrit dans le sort *restauration suprême*.
- Vous accordez à un maximum de dix créatures que vous pouvez voir une résistance à un type de dommages de votre choix.
- Vous accordez à un maximum de dix créatures que vous pouvez voir l'immunité à un sort unique ou un autre effet magique pendant 8 heures. Par exemple, vous pouvez vous immuniser ainsi que vos compagnons contre l'attaque drainante d'une liche.
- Vous annulez un événement unique récent en obligeant un nouveau jet de dés en remplacement de n'importe quel jet effectué durant le dernier round (incluant votre dernier tour). La réalité se transforme pour correspondre au nouveau lancer. Par exemple, un sort de *souhait* peut

annuler la réussite d'un jet de sauvegarde ennemi, le coup critique d'un adversaire ou un jet de sauvegarde allié manqué. Vous pouvez imposer un jet avec avantage ou désavantage, et vous pouvez choisir d'utiliser le nouveau résultat du lancer ou l'ancien.

Vous pouvez également réaliser d'autres choses que les exemples ci-dessus. Décrivez votre souhait à votre MD de la manière la plus précise possible. Le MD est libre de déterminer ce qui se produit dans ce cas ; plus le souhait est important, plus la probabilité est grande que quelque chose tourne mal. Ce sort pourrait simplement échouer, l'effet que vous souhaitez pourrait être seulement partiellement exécuté, ou vous pourriez subir d'imprévisibles conséquences en fonction de votre formulation du souhait. Par exemple, souhaiter qu'un ennemi soit mort pourrait vous propulser à une époque future où votre ennemi n'est plus vivant, vous éliminant ainsi efficacement du jeu. D'une façon similaire, désirer un objet magique légendaire ou un artéfact pourrait vous transporter instantanément en présence de l'actuel possesseur de l'objet.

Le stress de lancer ce sort pour produire un effet autre que la reproduction d'un autre sort vous affaiblit. Après avoir subit cette tension, chaque fois que vous lancez un sort, et ceci jusqu'à votre prochain repos long, vous subissez 1d10 de dégâts nécrotique par niveau de sort. Ces dommages ne peuvent être réduits ou évités, d'une quelconque manière. De plus, votre Force tombe à 3, si elle n'est pas déjà inférieure à 3, pendant 2d4 jours. Pour chaque jour passé à vous reposer ou à pratiquer une activité mineure, votre temps de récupération diminue de 2 jours. Enfin, vous avez 33% de chance de ne plus jamais être capable de lancer le sort *souhait* si vous avez subit ce stress.



SPHÈRE AQUEUSE

[Watery Sphere]

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez une sphère d'eau d'un rayon de 3 mètres centrée sur un point que vous pouvez voir à portée. La sphère peut planer dans l'air, mais pas à plus de 3 mètres du sol. La sphère perdure pour la durée du sort.

Toute créature dans l'espace de la sphère doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas de succès, la créature est éjectée de cet espace vers l'espace libre le plus proche en dehors de la sphère. Une créature de taille TG ou plus réussit le jet de sauvegarde automatiquement. En cas d'échec, une créature est entravée par la sphère et est engloutie par l'eau. À la fin de chacun de ses tours, une cible entravée peut répéter le jet de sauvegarde.

La sphère peut entraver un maximum de quatre créatures de taille M ou plus petites ou une créature de taille G. Si la sphère entrave une créature de plus, une créature aléatoire qui est déjà entravée par la sphère en tombe et se retrouve à terre à 1,50 mètre de celle-ci.

En tant qu'action, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 mètres en ligne droite. Si elle se déplace au dessus d'une fosse, d'une falaise ou de tout autre dénivelé, elle descend en toute sécurité jusqu'à ce qu'elle soit en vol stationnaire à 3 mètres au dessus du sol. Toute créature entravée par la sphère se déplace avec elle. Vous pouvez viser des créatures avec la sphère, les forçant à faire un jet de sauvegarde, mais pas plus d'une fois par tour.

Quand le sort se termine, la sphère tombe au sol et éteint toutes les flammes normales dans un rayon de 9 mètres. Toute créature entravée par la sphère se retrouve à terre dans l'espace où elle tombe.



SPHÈRE DE FEU

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (un peu de suif, une pincée de soufre et de la poussière de poudre de fer)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de feu d'un diamètre de 1,50 mètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix dans la portée et pour la durée du sort. Toute créature qui termine son tour de jeu à 1,50 mètre ou moins de la sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 2d6 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Avec une action bonus, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 mètres. Si la sphère entre en collision avec une créature, celle-ci doit faire un jet de sauvegarde contre les dégâts de la sphère et elle arrête son mouvement pour ce tour.

Lorsque vous déplacez la sphère, vous pouvez la diriger par dessus des barrières de 1,50 mètre ou moins et la propulser au-dessus d'un gouffre large de 3 mètres ou moins. La sphère enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés. et émet une lumière vive sur un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.



SPHÈRE DE TEMPÊTE

[Storm Sphere]

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de 6 mètres de rayon de vents tourbillonnants centrée sur un point que vous choisissez à portée apparaît brusquement. La sphère perdure pour la durée du sort. Chaque créature dans la zone d'apparition ou qui termine son tour à l'intérieur doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 2d6 points de dégâts contondants. L'espace de la sphère est un terrain difficile.

Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez utiliser une action bonus à chacun de vos tours pour lancer un éclair qui part du centre de la sphère vers une créature que vous choisissez dans les 18 mètres de celui-ci. Faites un jet d'attaque de sort à distance. Vous avez l'avantage au jet d'attaque si la cible est dans la sphère. En cas de succès, la cible subit 4d6 points de dégâts de foudre.

Les créatures à 9 mètres ou moins de la sphère ont un désavantage à leurs jets de Sagesse (Perception) pour écouter.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 4.



SPHÈRE DE VITRIOL

[Vitriolic Sphere]

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : V, S, M (une goutte de bile de limace géante)

Durée : instantanée

Vous vissez un point à portée du sort, et une balle brillante d'acide émeraude de 30 cm y file pour y exploser sur un rayon de 6 mètres. Chaque créature dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature prend 10d4 points de dégâts d'acide et 5d4 points de dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. En cas de réussite au jet de sauvegarde, la créature prend la moitié des dégâts et aucun à la fin de son prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, les dégâts initiaux augmentent de 2d4 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 4.



SPHÈRE D'ISOLEMENT D'OTILUKE

[Otiluke's resilient sphere]

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 9 m.

Composantes: V, S, M (un hémisphère de cristal et un hémisphère assorti de gomme arabique)

Durée: Concentration, jusqu'à 1 minute

Une chatoyante sphère de force cloître une créature ou un objet de taille G ou inférieure à portée. Une créature non-consentante doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature est emprisonnée pour la durée du sort.

Rien - que ce soit un objet physique, de l'énergie, ou les effets d'un sort - ne peut passer au travers de la barrière, pour en sortir ou pour y entrer, cependant une créature dans la sphère peut respirer normalement. La sphère est immunisée à tous les dégâts, et une créature ou objet présent dans la sphère ne peut pas être endommagé par une attaque ou un effet provenant de l'extérieur, de même, une créature à l'intérieur de la sphère ne peut pas faire de dommage à l'extérieur.

La sphère n'a pas de poids et est tout juste assez large pour contenir la créature ou l'objet qu'elle emprisonne. Une créature cloîtrée peut utiliser son action pour pousser contre la paroi de la sphère et ainsi faire rouler la sphère de la moitié de sa vitesse de déplacement. De la même manière, le globe peut être poussé et ainsi déplacé par les autres créatures.

Un sort de *désintégration* ciblant le globe le détruit sans rien endommagé de ce qu'il contient.



SPHÈRE GLACIALE D'OTILUKE

[Otiluke's freezing sphere]

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 90 m.

Composantes: V, S, M (une petite sphère de cristal)

Durée: Instantanée

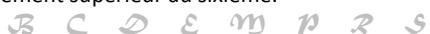
Un globe d'énergie glaciale est projeté du bout de votre doigt vers un point de votre choix, à portée, où il explose en une sphère d'un rayon de 18 mètres. Chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 10d6 dégâts de froid. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts.

Si le globe percute une masse d'eau ou un liquide composé principalement d'eau (à l'exception des créatures constituées d'eau), il gèle le liquide sur une profondeur de 15 centimètres et une étendue de 2,7 m² (une case faisant 2,25 m²). La glace reste en place pendant 1 minute. Les créatures qui étaient en train de nager à la surface de l'eau gelée sont piégées par la

glace. Une créature piégée peut utiliser son action pour effectuer un test de Force contre le DD de votre sort pour se libérer.

Si vous le souhaitez, vous pouvez vous abstenir de tirer le globe une fois que vous avez fini d'incanter le sort. Un petit globe de la taille d'une pierre à fronde, froid au toucher, apparaît alors dans votre main. à n'importe quel moment, vous, ou une autre créature à qui vous avez donné le globe, pouvez le lancer (avec une portée de 12 mètres) ou le projeter avec une fronde (la portée du globe devient celle de la fronde). Il se brise à l'impact, avec les mêmes effets que s'il avait été lancé directement suite à l'incantation du sort. Vous pouvez également poser le globe au sol sans le briser. Au bout d'une minute, si le globe n'est toujours pas brisé, il explose.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au sixième.



STABILISATION

[Spare the Dying]

niveau 0 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez une créature vivante qui est à 0 point de vie. La créature devient stable. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.



SUGGESTION

[Suggestion]

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)

Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peut vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort.

La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.

Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un chevalier de donner son cheval de bataille au premier mendiant qu'il rencontre. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée.

Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort se termine.



SUGGESTION DE GROUPE

[Mass Suggestion]

niveau 6 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)

Durée : 24 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement jusqu'à 12 créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peuvent vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort.

Chacune des cibles doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.

Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un groupe de soldats d'offrir leurs bourses au premier mendiant qu'ils rencontrent. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée.

Si vous, ou un de vos compagnons, blessez une des créatures sous l'effet de ce sort, il prend fin pour cette créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incantez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort augmente à 10 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 8, la durée du sort augmente à 30 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 9, la durée du sort augmente à une année plus un jour.



SYMBOLE

[Symbol]

niveau 7 - abjuration

Temps d'incantation: 1 minute

Portée: Contact

Composantes: V, S, M (du mercure, du phosphore, et de la poudre de diamant et d'opale pour une valeur totale minimum de 1 000 PO, que le sort consomme)

Durée: Jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou déclenché
Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un dangereux glyphe soit sur une surface (comme une table ou une portion de plancher ou de mur) ou à l'intérieur d'un objet qui peut être fermé pour dissimuler le glyphe (comme un livre, un rouleau de parchemin ou un coffre). Si vous optez pour la surface, le glyphe peut couvrir une superficie de 3 mètres de diamètre maximum. Si vous choisissez un objet, cet objet doit rester en place ; si l'objet est déplacé à plus de 3 mètres de l'endroit où le sort a été lancé, le glyphe est brisé, et le sort prend fin sans s'être déclenché.

Le glyphe est pratiquement invisible et un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort est requis pour le découvrir.

Vous déterminez le déclencheur du glyphe lors de l'incantation du sort. Pour les glyphes inscrits sur une surface, les déclencheurs sont typiquement le toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler l'objet gardé par le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs les plus fréquents sont : ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet, apercevoir ou lire le glyphe.

Vous pouvez affiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort ne s'active que dans certaines circonstances ou en fonction des attributs physiques de la créature (comme sa taille ou son poids), son type morphologique (par exemple, le glyphe pourrait n'affecter que les guenaudes ou les métamorphes). Vous pouvez aussi spécifier que certaines

créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous inscrivez le glyphe, choisissez l'un des options suivantes pour déterminer son effet. Une fois déclenché, le glyphe rougeoie, emplissant une sphère de 18 mètres de rayon de lumière faible pendant 10 minutes, après quoi le sort prend fin. Chaque créature présente dans la sphère lorsque le glyphe est activé est ciblée par son effet, tout comme les créatures qui pénètrent dans la sphère pour la première fois de leur tour ou celles qui y finissent leur tour.

Mort. Chaque créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 10d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Discorde. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une cible se chamaillera et se disputera avec les autres créatures pendant 1 minute. Pendant cette période, elle est incapable de communiquer de manière claire et distincte et a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses tests de caractéristique.

Peur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée, la cible lâche tout ce qu'elle tient et doit s'éloigner du glyphe d'au moins 9 mètres à chaque tour, si elle le peut.

Désespoir. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la cible est accablée de désespoir pendant 1 minute. Pendant cette période, elle ne peut ni attaquer, ni cibler de créature avec des capacités, sorts, ou effets magiques néfastes.

Démence. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la cible est en proie à la folie pendant 1 minute. Une créature démente ne peut pas utiliser d'action, ne peut ni comprendre ce que les autres créatures disent ni lire, et ne plus parler qu'un charabia inintelligible. Le MD contrôle les mouvements de la cible, qui sont imprévisibles.

Douleur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être incapable d'agir pendant 1 minute à cause des atroces souffrances qui l'assailgent.

Sommeil. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de sombrer dans l'inconscience pendant 10 minutes. Une créature est réveillée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou la giflant.

Étourdissement. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être étourdie pendant 1 minute.



TÉLÉKINÉSIE

[Telekinesis]

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous obtenez la capacité de déplacer ou manipuler les créatures ou les objets par la pensée. Lorsque vous lancez ce sort, et par une action à chaque tour pour la durée du sort, vous pouvez user de votre volonté sur une créature ou un objet que vous pouvez voir et à portée, générant l'effet correspondant (voir ci-dessous). Vous pouvez affecter la même cible tour après tour, ou en choisir une nouvelle à tout moment. Si vous changez de cible, la cible précédente n'est plus affectée par le sort.

Créature. Vous pouvez essayer de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. Effectuez un jet de caractéristique avec votre caractéristique de lanceur de sorts en opposition au jet de Force de la créature. Si vous gagnez la confrontation, vous déplacez la créature jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, même vers le haut, mais pas au-delà de la portée du

sort. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature est entravée par votre emprise télékinétique. Une créature envoyée en hauteur est suspendue au milieu des airs.

Lors des tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour tenter de maintenir votre emprise télékinétique sur la créature en effectuant un nouveau jet d'opposition.

Objet. Vous pouvez essayer de déplacer un objet dont le poids ne dépasse pas les 500 kilos. Si l'objet n'est pas porté ou tenu, vous le déplacez automatiquement jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, dans la limite de la portée du sort.

Si l'objet est porté ou tenu par une créature, vous devez effectuer un jet de caractéristique avec votre caractéristique de lanceur de sorts en opposition au jet de Force de la créature. Si vous réussissez, vous arrachez l'objet à la créature et pouvez le déplacer de 9 mètres dans toutes les directions, dans les limites de la portée du sort.

Vous pouvez exercer un contrôle fin sur les objets avec votre emprise télékinétique, comme manipuler un objet simple, ouvrir une porte ou un conteneur, déposer ou récupérer un objet d'un conteneur ouvert, ou déverser le contenu d'une fiole.



TÉLÉPATHIE

[Telepathy]

niveau 8 - évocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: Illimitée

Composantes: V, S, M (une paire d'anneaux d'argent liés)

Durée: 24 heures

Vous créez un lien télépathique entre vous et une créature consentante avec qui vous êtes familier. La créature peut être n'importe où sur le même plan d'existence que vous. Le sort prend fin si vous ou la cible n'êtes plus sur le même plan d'existence.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous et la cible pouvez échanger instantanément des mots, des images, des sons, et tout autre message sensoriel entre vous, la personne recevant le message reconnaît celle qui lui envoie. Le sort permet à une créature ayant une valeur d'Intelligence de 1 au minimum de comprendre la signification de vos mots et de saisir dans la portée les messages sensoriels que vous lui envoyez.



TÉLÉPORTATION

[Teleport]

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m.

Composantes : V

Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément vous et jusqu'à huit créatures consentantes de votre choix, ou un seul objet, à condition dans les deux cas que vous puissiez les voir dans la limite de la portée du sort, vers une destination que vous déterminez. Si vous ciblez un objet, il doit être possible de l'insérer entièrement à l'intérieur d'un cube de 3 m. et il ne peut être tenu ou porté par une créature non consentante.

La destination que vous choisissez doit vous être connue et doit être sur le même plan d'existence que vous. Votre connaissance de la destination détermine si vous y arrivez avec succès. Le MD lance un d100 et consulte la table.

Familiarité	Incident	Zone similaire	Hors cible	Sur la cible
Cercle permanent	-	-	-	01-100
Objet associé	-	-	-	01-100
Très familier	01-05	06-13	14-24	25-100
Vu par hasard	01-33	34-43	44-53	54-100
Vu une seule fois	01-43	44-53	54-73	74-100
Description	01-43	44-53	54-73	74-100
Fausse destination	01-50	51-100	-	-

Familiarité. "Cercle permanent" désigne un cercle permanent de téléportation dont vous connaissez le sceau et la séquence d'utilisation.

"Objet associé" signifie que vous possédez un objet pris de la destination souhaitée et cela à l'intérieur d'une période correspondant aux six derniers mois, comme un livre de la bibliothèque d'un magicien, le drap d'un lit d'une suite royale ou un morceau de marbre du tombeau secret d'une liche.

"Très familier" est un endroit où vous avez été très souvent, que vous avez déjà soigneusement étudié ou un endroit que vous pouvez voir lorsque vous lancez le sort.

"Vu par hasard" est un endroit que vous avez vu plus d'une fois, mais duquel vous n'êtes pas très familier.

"Vu une seule fois" est un endroit que vous n'avez vu qu'une fois, possiblement en utilisant la magie.

"Description" est un lieu dont vous ignorez l'emplacement et l'apparence, mais qui correspond à la description de quelqu'un d'autre ou, peut-être, simplement déterminé approximativement à partir d'une carte.

"Fausse destination" est un lieu qui n'existe pas. Peut-être avez-vous essayé de scruter le sanctuaire d'un ennemi, mais votre vision s'est butée à une illusion ou vous avez essayé de vous téléporter à un endroit familier dont l'emplacement n'existe plus.

Sur la cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissiez où vous voulez.

Hors cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissiez à une distance aléatoire loin de la destination et dans une direction aléatoire. La distance hors cible est $1d10 \times 1d10$ pourcents de la distance qui devait être parcourue initialement. Par exemple, si vous avez essayé de parcourir 190 kilomètres, mais vous avez atterri hors cible et vous obtenu un 5 et un 3 sur les deux d10, alors vous seriez hors cible de 15 pourcents, ou 28 kilomètres de là. Le MD détermine la direction de la cible au hasard en lançant un d8 et désignant 1 comme le nord, 2 comme le nord-est, 3 comme l'est, et ainsi de suite autour des points cardinaux. Si vous étiez supposé être téléporté dans une ville côtière, mais que votre destination dérive finalement de plus de 28 kilomètres en pleine mer, vous pourriez être alors en difficulté.

Zone similaire. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) vous retrouvez dans une autre zone qui est visuellement ou thématiquement similaire à la zone ciblée. Si vous ciblez la position de votre laboratoire personnel, par exemple, vous pourriez vous retrouver dans le laboratoire d'un autre magicien ou dans une autre échoppe de fournitures magiques ayant sensiblement les mêmes outils et instruments que votre laboratoire. En règle générale, vous apparaissiez dans le lieu similaire le plus proche, mais puisque le sort n'a pas vraiment de limite de portée pour la destination, vous pourriez également vous retrouver n'importe où dans le plan d'existence.

Incident. Les effets magiques imprévisibles du sort résultent en un voyage périlleux. Chaque créature téléportée (ou l'objet ciblé) subit $3d10$ de dégât de force et le MD relance sur la table pour voir où vous vous retrouvez à présent (plusieurs incidents peuvent alors se produire de suite, infligeant des dégâts à chaque fois).



TEMPÊTE DE FEU

[Fire Storm]

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une tempête formée de rideaux enflammés apparaît à l'endroit de votre choix, dans la portée du sort. La zone de la tempête se compose de dix cubes de 3 mètres de côté, que vous pouvez organiser à votre guise. Chaque cube doit avoir

une face adjacente à la face d'un autre cube. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit $7d10$ dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Le feu endommage les objets dans la zone et allume les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés. Si vous le souhaitez, les végétaux dans la zone ne sont pas touchés par le sort.



TEMPÊTE DE GRÈLE

[Ice Storm]

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m.

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)

Durée : instantanée

Une pluie de grêle dure comme la pierre tombe au sol dans un cylindre de 6 mètres de rayon et de 12 mètres de haut centré sur le point choisi à l'intérieur de la portée du sort. Chaque créature dans le cylindre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit $2d8$ dégâts contondants et $4d6$ dégâts de froid, ou la moitié si le jet de sauvegarde est réussi.

Les grêlons transforment la zone d'effet de la tempête en un terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, les dégâts contondants augmentent de $1d8$ pour chaque niveau d'emplacement de sort au-dessus du 4.



TEMPÊTE VENGERESSE

[Storm of vengeance]

niveau 9 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Vue

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Des nuages orageux tourbillonnants apparaissent, centrés sur un point que vous pouvez voir et s'étalent dans un rayon de 108 mètres. Des éclairs zébrent le ciel dans la zone, le tonnerre éclate, et de puissants vents font rage. Chaque créature située sous le nuage (à 1 500 mètres au-dessous maximum) lorsqu'il apparaît doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit $2d6$ dégâts de tonnerre et est assourdie pendant 5 minutes.

À chaque nouveau tour où vous maintenez votre concentration sur ce sort, la tempête produit des effets supplémentaires lors de votre tour de jeu.

Tour 2. Une pluie acide tombe du nuage. Chaque créature ou objet sous le nuage subit $1d6$ dégâts d'acide.

Tour 3. Vousappelez six éclairs pour qu'ils frappent chacun une créature ou un objet de votre choix et situé sous le nuage. Une créature ou un objet ne peut être ciblé par plus d'un éclair. Une créature touchée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. La créature subit $10d6$ dégâts d'électricité en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Tour 4. Une pluie de grêlon s'abat. Chaque créature située sous le nuage subit $2d6$ dégâts contondants.

Tour 5-10. Des rafales de vent et des pluies glaciales se déchaînent dans la zone sous le nuage. La zone devient un terrain difficile et est profondément obscurcie. Chaque créature qui s'y trouve subit $1d6$ dégâts de froid. Les attaques d'arme à distance sont impossibles dans la zone. Le vent et la pluie compte comme une distraction importante pour ce qui est de maintenir sa concentration sur ses sorts. Enfin, les puissantes rafales de vent (atteignant 32 à 80 km/h) dispersent automatiquement le brouillard, le brume, et tout

autre phénomène similaire dans la zone, qu'ils soient naturels ou magiques.

B C D E M P R S

TÉNÈBRES

[Darkness]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de goudron ou un morceau de charbon)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Des ténèbres magiques s'étendent d'un point de votre choix dans la portée du sort pour remplir une sphère de 4,50 mètres de rayon pour la durée du sort. Ces ténèbres contournent les coins. Une créature avec la vision dans le noir ne peuvent percer ces ténèbres et une lumière non magique ne peut y éclairer.

Si le point choisi est un objet que vous portez ou qui n'est pas porté ou transporté, les ténèbres émanent de l'objet et elles se déplacent avec lui. Recouvrir complètement la source des ténèbres avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, bloque les ténèbres.

Si n'importe quelle portion de ce sort chevauche une portion de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort de lumière est alors dissipé.

B C D E M P R S

TENTACULES NOIRES D'EVARD

niveau 4 - invocation

[Evard's Black Tentacles]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m.

Composantes : V, S, M (un morceau de tentacule d'une pieuvre ou d'un calmar géant)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute.

De sombres tentacules grouillants occupent le sol dans un carré de 6 mètres d'arête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces tentacules rendent le terrain difficile.

Lorsqu'une créature pénètre dans la zone affectée pour la première fois lors d'un tour ou lorsqu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 3d6 de dégâts contondants et elle est entravée par les tentacules jusqu'à la fin du sort. Une créature qui débute son tour dans la zone et qui est déjà entravée par les tentacules subit 3d6 dégâts contondants.

Une créature entravée par les tentacules peut utiliser son action pour faire un test de Force ou de Dextérité (selon son choix) opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, elle se libère.

B C D E M P R S

TERRAFORMAGE

[Move Earth]

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac)

Durée : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez une superficie de terrain pas plus large que 12 mètres de côté dans la portée du sort. Vous pouvez façonner la terre, le sable ou l'argile dans la zone de la manière que vous souhaitez pour la durée du sort. Vous pouvez élever ou abaisser l'altitude de la zone, déblayer ou remblayer une tranchée, ériger ou aplatisir un mur ou former un pilier. La mesure de telles modifications ne peut excéder la moitié de la dimension la plus large de la zone. Ainsi, si vous remodellez un Carré de 12 mètres d'arête, vous pouvez créer un pilier de 6 mètres de hauteur, élever ou abaisser l'altitude de ce Carré de 6 mètres, creuser une tranchée de 6 mètres de profondeur, et ainsi de suite. Les changements prennent 10 minutes pour s'achever.

À la fin de chaque période de 10 minutes que vous passez concentrer sur le sort, vous pouvez terraformer une nouvelle superficie.

Puisque la transformation du relief s'effectue lentement, les créatures présentes dans la zone ne peuvent être piégées ou blessées par les mouvements du sol.

Ce sort ne peut manipuler la roche naturelle et les constructions de pierre. Le roc et les structures se déplacent pour accommoder le nouveau relief. Si votre terraformage place une structure en position précaire, elle pourrait s'écrouler.

Également, le sort n'affecte pas la croissance de la végétation. Les plantes sont transportées par le mouvement du sol.

B C D E M P R S

TERRAIN HALLUCINATOIRE

[Hallucinatory terrain]

Niveau 4 - illusion

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 90 m.

Composantes: V, S, M (un caillou, une brindille, et un bout de plante verte)

Durée: 24 heures

Vous faites en sorte qu'un terrain dans un cube de 45 mètres de côté, à portée, paraisse (d'un point de vue auditif, olfactif et visuel) être d'un autre type de terrain naturel. Ainsi, un terrain à ciel ouvert ou une route peut ressembler à un marais, une colline, une crevasse, ou 'importe quel autre terrain difficile ou insurmontable. Un étang peut être illusoirement converti en prairie d'herbe verte, un précipice peut ressembler à une pente douce, et un ravin rocheux peut prendre l'allure d'une large route plate. Les structures manufacturées, les équipements, et les créatures dans la zone ne voient pas leur apparence changer.

Les caractéristiques palpables du terrain ne sont pas modifiées, ce qui fait que les créatures qui pénètrent dans la zone voient probablement au travers de l'illusion. Si la différence entre l'illusion et la réalité n'est pas évidente par le contact, une créature qui examine attentivement l'illusion peut tenter un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du sort pour ne plus en être affectée. Une créature, qui comprend que l'illusion en est une, la voit comme une vague image superposée au terrai réel.

B C D E M P R S

TERREUR

[Fear]

niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (un cône de 9 mètres de rayon)

Composantes : V, S, M (une plume blanche ou le cœur d'une poule)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez une image fantasmagique des pires craintes d'une créature. Chaque créature dans un cône de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de lâcher ce qu'elle tient et être effrayée pour la durée du sort.

Tant qu'elle est effrayée par ce sort, la créature doit utiliser l'action Courir et s'éloigner de vous par le chemin disponible le plus sûr, et ce à chacun de ses tours, à moins qu'elle n'ait nul par où aller. Si la créature termine son tour à un endroit où il n'y a aucune ligne de mire entre elle et vous, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si le jet de sauvegarde est une réussite, le sort prend fin pour cette créature.

B C D E M P R S

TEXTE ILLUSOIRE

[Illusory Script]

Niveau 1 - Illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : toucher

Composantes : S, M (une encre à base de plomb d'une valeur minimum de 10 PO, que le sort consomme)

Durée : 10 jours

Vous écrivez sur un parchemin, du papier, ou tout autre matériau adapté à l'écriture, et l'imprégnerez d'une puissante illusion qui reste en place pour toute la durée du sort.

Pour vous et pour toute créature que vous avez désignée lorsque vous avez lancé ce sort, l'écriture apparaît normalement, tracée de votre main, et transmet ce que vous souhaitez communiquer lorsque vous avez lancé ce sort. Pour toutes les autres créatures, les écritures semblent être rédigées dans un dialecte inconnu ou magique, ce qui les rend inintelligibles. Sinon vous pouvez faire en sorte que les écritures transmettent un tout autre message, écrit d'une autre main et dans un autre langage, à condition que ce soit un langage que vous connaissiez.

Dans le cas où le sort serait dissipé, le texte original et l'illusion disparaissent tous les deux.

Une créature qui possède la vision véritable peut lire le message caché.



THAUMATURGIE

[Thaumaturgy]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m.

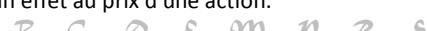
Composantes : V

Durée : jusqu'à une minute

Vous simulez une chose extraordinaire, un signe de puissance surnaturelle. Vous créez un des effets magiques suivants dans la limite de portée du sort :

- Votre voix devient trois fois plus puissante que la normale pour 1 minute.
- Vous faites vaciller des flammes, augmentez ou diminuez leur intensité, ou bien encore vous changez leur couleur pendant 1 minute.
- Vous causez des tremblements inoffensifs dans le sol pendant 1 minute.
- Vous créez un son instantané qui provient d'un point de votre choix dans la limite de portée du sort, tel qu'un grondement de tonnerre, le cri d'un corbeau ou des chuchotements de mauvais augure.
- Vous provoquez instantanément l'ouverture ou le claquement brusque d'une porte ou d'une fenêtre non-verrouillée.
- Vous altérez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir activement jusqu'à trois de ses effets à la fois, et vous pouvez rompre un effet au prix d'une action.



TIR DE BARRAGE

[Conjure barrage]

Niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (cône de 18 m.)

Composantes: V, S, M (une pièce de munition ou une arme de lancer)

Durée: Instantanée

Vous lancez une arme non-magique ou tirez une munition non-magique en l'air pour créer un cône d'armes identiques propulsées vers l'avant, qui disparaissent une fois leur course terminée. Chaque créature dans un cône de 18 mètre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d8 dégâts en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite à son jet de sauvegarde. Le type de dégâts est le même que celui de l'arme ou de la munition utilisée comme composante.



TOILE D'ARaignée

[Web]

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un peu de toile d'araignée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse de toiles d'araignées épaisse et collante à un point de votre choix dans la portée du sort. Les toiles remplissent un cube de 6 mètres sur 6 mètres à cet endroit pendant la durée du sort. Les toiles sont considérées comme un terrain difficile et obscurcissent faiblement la zone.

Si les toiles ne sont pas ancrées entre deux masses solides (comme des murs ou des arbres) ou superposées à partir du sol, d'un mur ou du plafond, la masse de toiles invoquée s'effondre sur elle-même et le sort se termine au début de votre prochain tour. Les toiles superposées sur une surface plane ont une épaisseur de 1,50 mètre.

Chaque créature qui commence son tour dans les toiles ou qui entre dedans au cours de son tour doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature est maîtrisée aussi longtemps qu'elle demeure dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère.

Une créature maîtrisée par les toiles peut utiliser son action pour faire un jet de Force contre votre DD de sauvegarde du sort. Si elle réussit, elle n'est plus maîtrisée.

Les toiles sont inflammables. Un cube de 1,50 x 1,50 mètre de toiles exposé au feu se consume en un round, causant 2d4 points de dégâts de feu à toute créature commençant son tour dans les toiles enflammées.



TORNADE

[Whirlwind]

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m.

Composantes : V, M (un morceau de paille)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une tornade apparaît sur le sol à un endroit que vous pouvez voir et dans la limite de la portée du sort. La tornade est un cylindre de 3 mètres de rayon et 9 mètres de haut centré sur ce point. Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer la tornade jusqu'à 9 mètres dans toutes les directions au niveau du sol. Le tourbillon aspire tous les objets de taille M ou plus petits qui ne sont pas fixés et qui ne sont ni portés, ni tenus par quiconque.

Une créature doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité la première fois durant un tour qu'elle pénètre dans la tornade ou quand la tornade entre dans son espace, y compris lors de la première apparition de celle-ci. Une créature subit 10d6 de dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié en cas de succès. En outre, une créature de taille G ou plus petite qui échoue à son jet de sauvegarde doit réussir un autre jet de sauvegarde de Force ou être entravée par la tornade jusqu'à ce que le sort se termine. Quand une créature commence son tour entravée par la tornade, la créature est aspirée de 1,50 mètre vers le haut à l'intérieur de celle-ci, à moins que la créature ne soit déjà au sommet.

Une créature entravée se déplace avec la tornade et tombe quand le sort se termine, à moins que la créature ait des moyens de rester en l'air. Une créature entravée peut utiliser une action pour faire un jet de Force ou de Dextérité contre le DD de votre sort. En cas de succès, la créature n'est plus entravée par la tornade et est projetée à 3d6 x 1,50 mètre dans une direction aléatoire.



TOUCHER DU VAMPIRE

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le contact de votre main nimbée d'ombres peut aspirer la force vitale des autres et soigner vos plaies. Effectuez un jet d'attaque de sort au corps à corps contre une créature à votre portée. Si vous touchez, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques, et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts nécrotiques infligés. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez attaquer de nouveau à chacun de vos tour en utilisant une action.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 3.



TOURBILLON DE POUSSIÈRE

[Dust Devil]

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un cube d'air visible et inoccupé de 1,50 mètre d'arête dans la portée du sort. Une force élémentaire ressemblant à un tourbillon de poussière apparaît dans la zone cubique et demeure jusqu'à la fin du sort.

Toute créature finissant son tour à moins de 1,50 mètre du tourbillon de poussière doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la créature prend 1d8 points de dégâts contondants et est repoussée de 3 mètres. En cas de réussite au jet de sauvegarde, la créature prend la moitié des dégâts et n'est pas repoussée.

Avec une action bonus, vous pouvez déplacer le tourbillon de poussière jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction. Si le tourbillon de poussière se déplace sur du sable, de la poussière, de la terre meuble ou du petit gravier, il aspire ces matériaux et forme un nuage de débris de 3 mètres de rayon tout autour de lui jusqu'au début de votre prochain tour. Ce nuage rend la visibilité nulle dans la zone qu'il occupe.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancer ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 2.



TRAIT DE FEU

[Fire Bolt]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

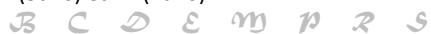
Portée : 36 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous lancez un trait de feu sur une créature ou un objet à portée. Faites une attaque magique à distance contre la cible. En cas de réussite, la cible prend 1d10 points de dégâts de feu. Un objet inflammable touché par ce sort prend feu si l'il n'est pas porté.

Les dégâts du sort augmentent de 1d10 aux niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).



TRANSMUTATION DE LA ROCHE

niveau 5 - transmutation

[Transmute Rock]

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m.

Composantes : V, S, M (argile et eau)

Durée : instantanée

Vous choisissez une zone de roche ou de boue visible qui peut être contenue dans un cube de 12 mètres d'arête dans la portée du sort et vous choisissez un des effets suivant :

Transmutation de la roche en boue. Toute roche non magique dans la zone devient un volume égal de boue épaisse et fluide qui demeure jusqu'à la fin du sort.

Si vous lancez ce sort sur le sol, il devient si boueux que les créatures peuvent s'y enfonce. Toute créature se déplaçant dans cette boue voit chaque mètre de déplacement lui en coûter quatre. Toute créature dans la zone d'effet du sort lorsque vous le lancez doit faire un jet de sauvegarde de Force. Une créature doit aussi faire un jet de sauvegarde de Force lorsqu'elle pénètre dans la zone pour la première fois dans un tour ou si elle termine son tour dans celle-ci. En cas d'échec, la créature s'enfonce dans la boue et est entravée, cependant elle peut dépenser une action pour se sortir de la boue et faire cesser cet état préjudiciable.

Si vous lancez le sort sur un plafond, la boue tombe. Toute créature sous cette pluie de boue doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle prend 4d8 de dégâts contondants, la moitié en cas de réussite au jet de sauvegarde.

Transmutation de la boue en roche. De la boue ou des sables mouvants dans la zone se transforment en pierre tendre sur un maximum de 3 mètres de profondeur pour la durée du sort. Toute créature dans la zone lorsque la boue se transforme doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature se retrouve entravée par la roche. La créature peut utiliser une action pour se libérer en réussissant un jet de Force (DD 20) ou en faisant 25 points de dégâts sur la roche autour d'elle. En cas de réussite au jet de sauvegarde, la créature est déplacée de façon sûre vers un espace inoccupé.



TREMBLEMENT DE TERRE

[Earthquake]

niveau 8 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 m.

Composantes : V, S, M (une pincée de terre, un fragment de roche et un bloc d'argile)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous générerez un bouleversement sismique à un endroit visible sur le sol dans la portée du sort. Pendant la durée, une intense secousse déchire le sol sur un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point indiqué. Les créatures et les structures en contact avec le sol sont secouées.

Le sol dans la zone devient un terrain difficile. Chaque créature au sol qui se concentre doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi sa concentration est brisée.

Lorsque vous incitez ce sort ainsi qu'à chaque fin de tour passé à vous concentrer, chaque créature au sol doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi la créature est mise à terre.

Ce sort peut avoir des effets supplémentaires selon la nature du terrain dans le secteur, à la discréction du MD.

Fissures. Des fissures s'ouvrent dans la zone frappée par le sort au début du tour suivant l'incantation du sort. Un total de 1d6 fissures s'ouvrent à des endroits déterminés par le MD. Chacune des fissures est profonde de 1d10 x 3 mètres, fait 3 mètres de large et s'étend d'un point sur la circonférence de la zone jusqu'au point opposé. Une créature située à l'endroit où la fissure s'ouvre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle chute. Une créature qui réussit la sauvegarde se déplace avec le bord de la fissure.

Une fissure qui s'ouvre sous une structure cause l'affondrement de la structure (voir plus bas).

Structures. La secousse cause 50 points de dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol qui se

trouve dans la zone lorsque vous incantez le sort ainsi qu'à chaque début de votre tour de jeu jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si la structure atteint 0 point de vie, elle s'effondre pour possiblement blesser les créatures proches. Une créature située à moins de la moitié de la hauteur de la structure doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle subit 5d6 dégâts contondants. De plus, elle est mise à terre et ensevelie dans les décombres. Un jet de Force (Athlétisme) de DD 20 est requis pour s'en extirper. Le MD peut ajuster le DD en fonction de la nature des décombres. Sur une sauvegarde réussie, la créature ne subit que la moitié des dégâts et elle n'est pas mise à terre ou ensevelie.



TSUNAMI

[Tsunami]

niveau 8 - invocation

Temps d'incantation: 1 minute

Portée: Vision

Composantes: V, S

Durée: Concentration, jusqu'à 6 tours

Un mur d'eau apparaît en un point de votre choix, à portée. Vous pouvez créer un mur qui peut atteindre jusqu'à 90 mètres de long, 90 mètres de haut, 15 mètres d'épaisseur. Le mur reste en place pour toute la durée du sort.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, une créature subit 6d10 dégâts contondants, ou la moitié de ces dégâts en cas d'échec.

Au début de chacun de vos tours après que le mur soit apparu, le mur, ainsi que toutes les créatures à l'intérieur, s'éloigne de vous en se déplaçant de 15 mètres. Toutes les créatures de taille G ou inférieure située à l'intérieur du mur, ou le percutant lorsque celui-ci se déplace, doivent réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine de subir 5d10 dégâts contondants. Une créature ne peut subir ces dégâts qu'une seule fois par tour. A la fin du tour, la hauteur du mur est réduite de 15 mètres, et les dégâts que les créatures vont subir aux tours suivants sont réduits de 1d10. Lorsque la hauteur du mur tombe à 0, le sort prend fin.

Une créature piégée dans le mur peut se déplacer en nageant. Cependant, du fait de la puissance de la vague, une créature doit réussir un test de Force (athlétisme) contre le DD du sort pour pouvoir se déplacer. Si elle échoue son jet, elle ne peut pas bouger. Une créature qui se déplace en dehors de la zone d'effet tombe sur le sol.



URNE MAGIQUE

[Magic Jar]

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une gemme, du cristal, un reliquaire et un quelconque récipient ornemental valant au moins 500 po)

Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Votre corps sombre dans un état catatonique alors que votre âme le quitte pour se loger dans le récipient employé en tant que composante matérielle. Tant que votre âme demeure dans le récipient, vous êtes conscient de votre environnement comme si vous étiez à la place du récipient. Vous ne pouvez vous déplacer ou réagir. La seule action dont vous disposez est de projeter votre âme jusqu'à 30 mètres hors du récipient, soit pour retourner dans votre corps (et mettre fin au sort), soit pour tenter de posséder le corps d'un humanoïde.

Vous pouvez tenter de posséder un humanoïde visible à moins de 30 mètres de vous. Les créatures protégées par un sort de protection contre le bien et le mal ou un sort de cercle magique ne peuvent être possédées. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi votre âme prend place dans le corps de la cible et l'âme de la cible est

séquestrée dans le récipient. En cas de réussite, la cible résiste à votre effort de la posséder, et vous ne pouvez pas tenter de la posséder à nouveau pour les 24 prochaines heures.

Lorsque vous prenez possession du corps d'une créature, vous le contrôlez. Vos caractéristiques sont remplacées par celle de la créature. Vous conservez néanmoins votre alignement et votre Intelligence, votre Sagesse et votre Charisme. Vous conservez aussi les bénéfices de vos capacités de classe. Si la cible est dotée de niveaux de classe, vous ne pouvez pas faire usage de ses caractéristiques.

Entre temps, l'âme de la créature possédée peut percevoir à partir du récipient avec ses propres sens, mais elle ne peut se déplacer ni prendre action.

Pendant que vous possédez un corps, vous pouvez utiliser votre action pour que votre âme retourne dans le récipient s'il se trouve à moins de 30 mètres de vous. Ainsi, l'âme de la créature d'accueil retourne dans son corps. Si le corps d'accueil meure pendant que vous y êtes, la créature meure et vous devez réussir un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si vous réussissez et que le récipient est à moins de 30 mètres de vous, vous réintégrer le récipient. Sinon, vous mourrez.

Si le récipient est détruit ou si le sort prend fin, votre âme retourne immédiatement dans votre corps. Si votre corps est à plus de 30 mètres de vous ou si votre corps est mort lorsque vous tentez d'y retourner, vous mourrez. Si l'âme d'une autre créature est dans le récipient au moment où il est détruit, l'âme de la créature retourne à son corps s'il est toujours vivant et à moins de 30 mètres. Sinon, la créature meure.

Lorsque le sort prend fin, le récipient se détruit.



VAGUE DE DESTRUCTION

[Destructive Wave]

niveau 5 – évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (9 m. de rayon)

Composantes : V

Durée : instantanée.

Vous frappez le sol, créant une onde d'énergie divine qui se propage à partir de vous. Chaque créature que vous choisissez, située à 9 mètres ou moins de vous, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 5d6 points de dégâts radiaux ou nécrotiques (au choix), et d'être jetée à terre. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne subit que la moitié des dégâts et ne tombe pas à terre.



VAPORISATION DE POISON

[Poison Spray]

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m.

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous tendez votre paume vers une créature visible dans la portée du sort et vous projetez une bouffée de gaz nocif de votre main. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 1d12 de dégâts de poison.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).



VENT DIVIN

[Wind Walk]

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m.

Composantes : V, S, M (du feu et de l'eau bénite)

Durée : 8 heures

Vous et jusqu'à 10 créatures consentantes que vous pouvez voir et à portée, êtes transformés en vapeur pour la durée du

sort, ressemblant à de petits nuages. Tant qu'elle est sous cette forme de nuage, une créature obtient une vitesse de vol de 90 mètres ainsi que la résistance aux dégâts des armes non magiques. Les seules actions que peut effectuer une créature sous cette forme sont l'action Courir et le retour à sa forme normale. Revenir à sa forme normale prend 1 minute, durant laquelle la créature est incapable d'agir et ne peut pas se déplacer. Jusqu'à la fin du sort, une créature peut revenir en forme nuageuse, ce qui lui prendra également 1 minute de transformation.

Si une créature est sous forme nuageuse et en train de voler lorsque l'effet prend fin, la créature redescend à la vitesse de 18 mètres par round pendant 1 minute jusqu'à ce qu'elle touche terre, ce qu'elle fait sans encombre. Si elle ne touche pas le sol après 1 minute, la créature chute de la distance restante.



VENT VIOLENT

[Warding Wind]

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un vent fort (32 km/h) souffle autour de vous dans un rayon de 3 mètre et se déplace avec vous, restant centré sur vous.

Le vent perdure pour la durée du sort. Le vent a les effets suivants :

- Il vous rend sourd, ainsi que les autres créatures dans sa zone.
- Il éteint les flammes non protégées dans sa zone qui sont de la taille d'une torche ou plus petite.
- La zone est un terrain difficile pour les créatures autres que vous.
- Les attaques d'arme à distance ont un désavantage si elles rentrent ou sortent de la zone de vent.
- Il dissipe la vapeur, le gaz et le brouillard s'ils peuvent être dispersés par un vent fort.



VERROU MAGIQUE

[Arcane Lock]

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poudre d'or d'une valeur de 25 po, consumé par le sort)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez une porte, une fenêtre, un portail, un coffre ou toute autre entrée qui possède une fermeture. L'objet se retrouve verrouillé pendant la durée du sort. Vous et les créatures que vous désignez lors du lancement du sort pouvez ouvrir l'objet normalement. Vous pouvez aussi créer un mot de passe qui, quand il est prononcé à 1,50 mètre ou moins de l'objet, supprime l'effet du sort pendant 1 minute. Autrement, il est impossible de passer l'objet, sauf s'il est brisé ou si le sort est dissipé ou prend fin. Lancer le sort *ouverture* supprime *verrou magique* pendant 10 minutes.

L'objet affecté par le sort est plus difficile à briser ou forcer ; le DD pour le briser ou tenter de le crocheter augmente de 10.



VISION DANS LE NOIR

[Darkvision]

Niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes: V, S, M (soit une pincée de carotte séchée, soit une agate)

Durée: 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui conférer la capacité de voir dans le noir. Pour la durée du sort, cette créature obtient la vision dans le noir (portée 18 mètres).



VISION LUCIDE

[True Seeing]

niveau 6 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pommade pour les yeux coûtant 25 po ; elle est fabriquée à partir d'une poudre de champignon, de safran et de graisse, et est consommée par le sort)

Durée : 1 heure

Ce sort donne à la créature consentante que vous touchez la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement.

Pour la durée du sort, la créature est dotée d'une vision véritable, remarque les portes secrètes cachées par magie et peut voir dans le plan éthétré jusqu'à une portée de 36 mètres.



VOIE VÉGÉTALE

[Transport via plants]

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 3 m.

Composantes: V, S

Durée: 1 tour

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée de taille G ou supérieure se trouvant à portée et une autre plante pouvant se trouver n'importe où sur le même plan d'existence. Vous devez avoir déjà vu ou touché au moins une fois la plante de destination. Pour toute la durée du sort, n'importe quelle créature peut pénétrer dans la plante ciblée et en sortir par la plante de destination en utilisant 1,50 mètre de son mouvement.



VOL

[Fly]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume d'aile d'oiseau)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature volontaire. La cible obtient une vitesse de vol de 18 m. pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, sauf si elle peut empêcher la chute.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous incitez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, vous pouvez cibler une créature additionnelle pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 3.



VOLÉE RAFALE

[Conjure volley]

Niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m.

Composantes: V, S, M (une pièce de munition ou une arme de lancer)

Durée: Instantanée

Vous tirez une munition non-magique avec une arme à distance ou lancez une arme non-magique dans les airs et choisissez un point à portée. Des centaines de reproductions de cette munition ou de cette arme tombent en une véritable

pluie de projectiles puis disparaissent. Chaque créature, présente dans un cylindre haut de 6 mètres et d'un rayon de 12 mètres centré au point que vous avez choisi, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 8d8 dégâts en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite du jet de sauvegarde. Le type de dégâts infligés est le même que celui de la munition ou de l'arme.



VOYAGE PAR LES ARBRES

[Tree stride]

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous gagnez la capacité de pénétrer dans un arbre et de vous déplacer à l'intérieur pour ressortir par un autre arbre de la même espèce se trouvant à 150 mètres maximum. Les deux arbres doivent être vivants et être au moins aussi grands que vous. Vous devez utiliser 1,50 mètre de votre mouvement pour entrer dans l'arbre. Vous connaissez immédiatement l'emplacement de tous les autres arbres de la même espèce se trouvant à 150 mètres à la ronde et, faisant partie du mouvement que vous avez utilisé pour pénétrer dans l'arbre, vous pouvez vous déplacer à l'intérieur d'un autre arbre ou sortir de l'arbre dans lequel vous êtes. Vous apparaissiez à l'endroit de votre choix à 1,50 mètre de l'arbre de destination en dépensant 1,50 mètre de mouvement supplémentaire. S'il ne vous reste plus de mouvement à dépenser, vous apparaissiez à 1,50 mètre de l'arbre par lequel vous êtes entré.

Vous pouvez utiliser ce moyen de transport une fois par tour pendant toute la durée du sort. Vous devez terminer chacun de vos tours en dehors d'un arbre.



ZONE D'ANTIMAGIE

[Antimagic Field]

niveau 8 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (sphère d'un rayon de 3 m.)

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux du même métal)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère invisible d'antimagie d'un rayon de 3 mètres vous englobe. Cet espace est dissocié de l'énergie magique qui s'étend dans le multivers. Dans la sphère, aucun sort ne peut être incanté, les créatures convoquées disparaissent et même les objets magiques redeviennent mondiaux. Jusqu'à la fin du sort, la sphère reste centrée sur vous lors de vos mouvements.

Les sorts et les autres effets magiques, sauf ceux générés par un artéfact ou une divinité, sont réprimés à l'intérieur de la sphère et ils ne peuvent plus y pénétrer. Un emplacement utilisé pour incanter un sort réprimé est dépensé. Un effet est nul lorsqu'il est réprimé mais le temps continue de s'écouler pour le décompte de sa durée.

Effets ciblés. Les sorts et autres effets magiques, tels que *projectile magique* ou *charme-personne*, qui ciblent une créature ou un objet dans la sphère n'ont aucun effet sur la cible.

Zones de magie. La zone d'un autre sort ou d'un effet magique, tel que *boule de feu*, ne peut s'étendre dans la sphère. Si la sphère se superpose à une zone de magie, la partie commune est réprimée. Par exemple, les flammes créées par un *mur de feu* sont réprimées à l'intérieur de la sphère, créant ainsi une ouverture dans le mur, si la portion commune est suffisamment grande.

Sorts. Tout sort ou autre effet magique actif sur une créature ou un objet dans la sphère est réprimé pendant qu'il y est.

Objets magiques. Les propriétés et les pouvoirs des objets magiques sont réprimés dans la sphère. Par exemple, une épée longue +1 présente dans la sphère fonctionne comme une épée longue mondaine.

Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont réprimés s'ils sont utilisés contre une cible dans la sphère ou si l'arme est maniée par un attaquant dans la sphère. Si une arme magique ou une pièce de munition quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous décochez une flèche magique ou si vous lancez une lance vers une cible en dehors de la sphère), la répression de la magie de l'objet cesse aussitôt qu'il la quitte.

Déplacement magique. La téléportation et les déplacements planaires ne fonctionnent pas dans la sphère, quelle que soit l'origine ou la destination d'un tel déplacement magique. Un portail vers un autre lieu, un autre monde ou un autre plan d'existence, autant qu'une ouverture vers un espace extra-dimensionnel comme celui créé par le sort *corde enchantée*, sont temporairement fermés tant qu'ils sont dans la sphère.

Créatures et objets. Une créature ou un objet convoqué ou créé par magie disparaît temporairement de la sphère. Une telle créature réapparaît instantanément lorsque l'espace occupé par la créature n'est plus dans la sphère.

Dissipation de la magie. Les sorts et les effets magiques tel que *dissipation de la magie* n'ont aucun effet sur la sphère. De même, les sphères créées par des sorts de *zone d'antimagie* ne s'annulent pas l'un l'autre.



ZONE DE VÉRITÉ

[Zone of Truth]

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m.

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique qui protège de la tromperie dans une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée. Jusqu'à la dissipation du sort, une créature qui pénètre dans la zone du sort pour la première fois lors d'un tour ou qui y débute son tour, doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Sur un échec, une créature ne peut pas délibérément dire un mensonge tant qu'elle se trouve dans la zone. Vous savez par ailleurs si une créature a réussi ou non son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort et peut ainsi éviter de répondre à des questions auxquelles elle aurait normalement répondu par un mensonge. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses tant qu'elles restent dans les limites de la vérité.



APPENDICE A: CONDITIONS



Les conditions (ou états préjudiciables) modifient les capacités d'une créature de différentes manières, et peuvent résulter d'un sort, d'une capacité de classe, de l'attaque d'un monstre ou d'un autre effet. La plupart des conditions, comme aveuglé, sont préjudiciables, mais quelques-unes, comme invisible, peuvent être des avantages. Une condition dure jusqu'à ce qu'elle soit contrée (la condition À terre est contrée par le fait de se relever par exemple) ou pour une durée déterminée par l'effet qui a imposé la condition.

Si plusieurs effets imposent la même condition à une créature, chaque instance de la condition conserve sa durée propre, mais les effets de la condition ne s'aggravent pas. Une créature est soumise à une condition ou ne l'est pas.

Les définitions qui suivent précisent ce qui arrive à une créature le temps pendant lequel elle est soumise à une condition.

À TERRE

[Prone]

- La seule option de mouvement possible pour une créature à terre est de ramper, à moins qu'elle ne se relève et mette alors un terme à la condition.
- La créature a un désavantage aux jets d'attaque.
- Un jet d'attaque contre la créature a l'avantage si l'attaquant est à 1,50 m. ou moins de la créature. Sinon, le jet d'attaque a un désavantage.

AGRIPPÉ

[Grappled]

- La vitesse d'une créature agrippée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.
- La condition prend fin si la créature qui agrippe est incapable d'agir (voir la condition).
- La condition se termine également si un effet met la créature agrippée hors de portée de la créature ou de l'effet qui l'agrippe, comme par exemple lorsqu'une créature est projetée par le sort *onde de choc*.

ASSOURDI

[Deafened]

- Une créature assourdie n'entend pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite l'ouïe.

AVEUGLÉ

[Blinded]

- Une créature aveuglée ne voit pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite la vue.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage.

CHARMÉ

[Charmed]

- Une créature charmée ne peut pas attaquer le charmeur ou le cibler avec des capacités ou des effets magiques nuisibles.
- Le charmeur a l'avantage à ses jets de caractéristique pour interagir socialement avec la créature.

EFFRAYÉ

[Frightened]

- Une créature effrayée a un désavantage aux jets de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans sa ligne de vue.
- La créature ne peut se rapprocher volontairement de la source de sa peur.

EMPOISONNÉ

[Poisoned]

- Une créature empoisonnée a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de caractéristique.

ENTRAVÉ

[Restrained]

- La vitesse d'une créature entravée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage.
- La créature a un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité.

ÉTOURDI

[Stunned]

- Une créature étourdie est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger et parle de manière hésitante.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.

INCAPABLE D'AGIR

[Incapacitated]

- Une créature incapable d'agir ne peut effectuer aucune action ni aucune réaction.

INCONSCIENT

[Unconscious]

- Une créature inconsciente est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle.
- La créature lâche ce qu'elle tenait et tombe à terre.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 m. ou moins de la créature.

INVISIBLE

- Une créature invisible ne peut être vue sans l'aide de la magie ou un sens particulier. En ce qui concerne le fait de se cacher, la créature est considérée dans une zone à visibilité nulle. L'emplacement de la créature peut être détecté par un bruit qu'elle fait ou par les traces qu'elle laisse.
- Les jets d'attaque contre la créature ont un désavantage, et les jets d'attaque de la créature ont l'avantage.

PARALYSÉ

[Paralyzed]

- Une créature paralysée est incapable d'agir (voir la condition) et ne peut plus bouger ni parler.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 m. ou moins de la créature.

PÉTRIFIÉ

[Petrified]

- Une créature pétrifiée est transformée, ainsi que tout objet non magique qu'elle porte, en une substance inanimée solide (généralement en pierre). Son poids est multiplié par dix et son vieillissement cesse.

- La créature est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité
- La créature obtient la résistance contre tous les types de dégâts.
- La créature est immunisée contre le poison et la maladie, mais un poison ou une maladie déjà dans son organisme est seulement suspendu, pas neutralisé.

ÉPUISEMENT

Certaines capacités spéciales et dangers naturels, comme la famine et les effets d'une exposition prolongée au froid ou à la chaleur, peuvent conduire à une condition spéciale appelée l'épuisement. L'épuisement se mesure en six niveaux. Un effet peut donner à une créature un ou plusieurs niveaux d'épuisement, comme mentionné dans la description de l'effet.

Niveau	Effet
1	Désavantage aux jets de caractéristiques
2	Vitesse diminuée de moitié
3	Désavantage aux jets d'attaque et de sauvegarde
4	Points de vie maximums diminués de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Mort

Si une créature déjà épuisée subit un autre effet qui cause l'épuisement, son niveau actuel d'épuisement augmente par le nombre mentionné dans l'effet d'épuisement.

Une créature subit les effets de son niveau d'épuisement plus ceux des niveaux inférieurs. Par exemple, une créature qui souffre d'un épuisement de niveau deux voit sa vitesse diminuée de moitié et a un désavantage aux jets de caractéristiques.

Un effet qui supprime l'épuisement réduit son niveau tel que mentionné dans la description de l'effet, et tous les effets reliés à l'épuisement disparaissent si le niveau d'épuisement d'une créature est réduit à moins de 1.

Terminer un long repos réduit le niveau d'épuisement d'une créature de 1, à condition que la créature ait aussi mangé et bu.



Traduit par blueace et maître menator

APPENDICE B: PANTHÉON



La religion est une partie importante de la vie dans les mondes de D&D. Lorsque des dieux parcourent le monde, des clercs canalisent la puissance divine, des sectes perverses effectuent de sombres sacrifices dans des sites souterrains et des paladins brillants se dressent contre l'obscurité, il est difficile d'être sceptiques au sujet des divinités et de nier leur existence.

Beaucoup de personnes dans les mondes de D&D adorent des dieux différents à différents moments et en différentes circonstances. On prie Sunie pour avoir de la chance en amour, on fait une offrande à Waukyne avant de partir pour le marché, et on prie pour apaiser Talos quand une violente tempête souffle, tout cela durant la même journée. Beaucoup de personnes ont toutefois un favori parmi les dieux, et certains se consacrent entièrement à un dieu unique, servant généralement comme clerc ou champion des idéaux de ce dieu.

Your DM determines which gods, if any, are worshiped in his or her campaign. From among the gods available, you can choose a single deity for your character to serve, worship, or pay lip service to. Or you can pick a few that your character prays to most often. Or just make a mental note of the gods who are revered in your DM's campaign so you can invoke their names when appropriate. If you're playing a cleric or a character with the Acolyte background, decide which god your deity serves or served, and consider the deity's suggested domains when selecting your character's domain.

D&D PANTHEONS

Chaque monde du multivers de D&D possède son propre panthéon de divinités. Le panthéon décrit ici est celui des Royaumes Oubliés pour D&D 5. Des dizaines de divinités sont ainsi vénérées, adorées, et craintes à travers le monde des Royaumes Oubliés. Au moins trente divinités y sont largement connues à travers tout le continent, et bien d'autres sont adorées au niveau local, par des tribus, de petits cultes ou certaines sectes de grands temples religieux.

LES ROYAUMES OUBLIÉS

Des dizaines de divinités sont ainsi vénérées, adorées, et craintes à travers le monde des Royaumes Oubliés. Au moins trente divinités y sont largement connues à travers tout le continent, et bien d'autres sont adorées au niveau local, par des tribus, de petits cultes ou certaines sectes de grands temples religieux.

GREYHAWK

The gods of Greyhawk come from at least four different pantheons, representing the faiths of the various ethnic groups that populated the continent of Oerik over the ages. As a result, there's a great deal of overlap in their portfolios: Pelor is the Flan god of the sun and Pholtus is the Oeridian sun god, for example.

DRAGONLANCE

The gods of the world of Krynn are three families: seven gods of good headed by Paladine and Mishakal, seven of neutrality headed by Gilean, and seven of evil headed by Takhisis and Sargonnas. These deities have been called by many different names and held in varying levels of esteem by different peoples and cultures through the world's history, but they are the only gods of this world—their place fixed in the stars as constellations.

EBERRON

The world of Eberron has many different religions, but the most important revolves around a pantheon called the Sovereign Host and their malign shadow, the Dark Six. The gods of the Sovereign Host are thought to have dominion over every aspect of existence, and to speak with a unified voice. But the Dark Six are the primitive, bloody, and cruel gods who offer a dissenting voice.

Eberron's other religions are very different from the traditional D&D pantheons. The monotheistic Church of the Silver Flame is devoted to fighting against evil in the world, but plagued by corruption in its own ranks. The philosophy of the Blood of Vol teaches that divinity lies within all mortal beings and reveres the undead who have secured that immortality. Various mad cults are devoted to the demons and horrors imprisoned in Eberron's Underdark (called Khyber, the Dragon Below). The followers of the Path of Light believe that the world is heading toward a glorious future where the shadows that cloud this world will be transformed into light. And two related nations of elves revere their ancestral spirits: the Undying Court, preserved as spirits or even undead forms, and the glorified Spirits of the Past, the great heroes of ancient wars.

DIEUX DES NON-HUMAINS

Certaines divinités sont étroitement associées aux races non-humaines et sont vénérées dans de nombreux mondes, bien que pas toujours de la même manière. Les races non-humaines des Realms oubliés et Greyhawk partagent ces divinités.

Les races non humaines ont souvent un panthéon complet qui leur est propre. Par exemple, outre Moradin, le panthéon nain comprend la femme de Moradin, Berronar Purargent, et un certain nombre d'autres dieux qu'on pense être leurs enfants ou leurs petits-enfants : Abbathor, Clangeddin Barbeargent, Dugmaren Brilletoge, Dumathoïn, Gorm Gulthyn, Haela Brillehache, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr, et Vergadain. En pratique, les clans et les royaumes nains peuvent vénérer certains, tous ou aucun de ces dieux, mais aussi vénérer certains autres dieux inconnus (ou connus sous un autre nom) des autres races.

THE LIFE AND DEATH DOMAINS

Many deities in this section suggest the Life domain, particularly if they are closely associated with healing, protection, childbirth, nurturing, or fertility. As described in the chapter 3, though, the Life domain is incredibly broad, and a cleric of any non-evil deity can choose it.

A number of other deities, mostly evil ones, suggest the Death domain, which is detailed in the Dungeon Master's Guide. Most clerics who choose this domain are evil NPCs, but if you want to worship a god of death, consult your Dungeon Master.

DEITIES OF THE FORGOTTEN REALMS

Dieux	Alignement	Domaines suggérés	Symbolle
Aurile , déesse de l'hiver	NM	Nature, Tempête	Flocon de neige à six pointes
Azouth , dieu des magiciens	LN	Connaissance	Main gauche bordée de flammes, index pointé vers le haut
Baine , dieu de la tyrannie	LM	Guerre	Main droite et noire levée, pouce et doigts serrés
Beshaba , déesse de la malchance	CM	Duperie	Bois de cerf noir
Bhaal , dieu du meurtre	NM	Mort	Crane surmonté d'un anneau de gouttes de sang
Chauntaea , déesse de l'agriculture	NB	Vie	Gerbe de blé ou des roses ouvertes sur du blé
Cyric , dieu des mensonges	CM	Duperie	Crâne blanc sans mâchoire sur une explosion noire ou pourpre
Déneîr , dieu de l'écriture	NB	Connaissance	Chandelle allumée surmontant un œil ouvert
Eldath , déesse de la paix	NB	Vie, Nature	Chute d'eau tombant dans une étendue d'eau calme
Gond , dieu de l'artisanat	N	Connaissance	Engrenage doté de quatre rayons
Heaum , dieu de la protection	LN	Vie, Lumière	Œil ouvert sur un gantelet gauche de guerre vertical
Ilmater , dieu de l'endurance	LB	Vie	Paire de mains liées au niveau des poignets par une corde rouge
Kelemvor , dieu de la mort	LN	Mort	Bras droit de squelette tenant la balance de la justice
Lathandre , dieu de la naissance et du renouvellement	NB	Vie, Lumière	Route traversant un lever de soleil
Leira , déesse de l'illusion	CN	Duperie	Triangle pointé vers le bas et contenant un tourbillon de brume
Lliira , déesse de la joie	CB	Vie	Triangle reliant trois étoiles à six branches
Loviatar , déesse de la douleur	LM	Mort	Fouet barbelé à neufs queues
Malar , dieu de la chasse	CM	Nature	Patte griffue
Mask , dieu des voleurs	CN	Duperie	Masque noir
Mailikki , déesse des forêts	NB	Nature	Tête de licorne
Milil , dieu de la poésie et des chants	NB	Lumière	Harpe à cinq cordes faite de feuilles
Myrkul , dieu de la mort	NM	Mort	Crane blanc humain
Mystra , déesse de la magie	NB	Connaissance	Cercle de sept étoiles, ou neuf étoiles encerclant un brouillard rouge, ou une étoile unique
Oghma , dieu de la connaissance	N	Connaissance	Parchemin vierge
Savras , dieu de la divination et du destin	LN	Connaissance	Boule de cristal renfermant de nombreux types d'yeux
Séléné , déesse de la lune	CB	Connaissance, Vie	Paire d'yeux entourée de sept étoiles
Shar , déesse des ténèbres et de l'égarement	NM	Mort, Duperie	Disque noir avec un bord
Silvanus , dieu de la nature sauvage	N	Nature	Feuille de chêne
Sunie , déesse de la beauté et de l'amour	CB	Vie, Lumière	Visage d'une très belle femme aux cheveux rouges
Talona , déesse des maladies et du poison	CM	Mort	Trois larmes sur un triangle
Talos , dieu des tempêtes	CM	Tempête	Trois éclairs partant d'un même point central
Tempus , dieu de la guerre	N	Guerre	Épée enflammée
Torm , dieu du courage et du sacrifice de soi	LB	Guerre	Gantelet droit blanc
Tymora , déesse de la bonne fortune	CB	Duperie	Pièce de monnaie
Tyr , dieu de la justice	LB	Guerre	Balance sur un marteau de guerre
Umberlie , déesse des océans	CM	Tempête	Vague se recourbant à gauche et à droite
Waukyne , déesse du commerce	N	Connaissance, Duperie	Pièce marquée du visage de Waukyne tournée vers la gauche

DEITIES OF GREYHAWK

Dieux	Alignement	Domaines suggérés	Symbolle
Beory , goddess of nature	N	Nature	Green disk
Boccob , god of magic	N	Knowledge	Eye within a pentagram
Celestian , god of stars and wanderers	N	Knowledge	Arc of seven stars inside a circle
Ehlonna , goddess of woodlands	NG	Life, Nature	Unicorn horn
Erythnul , god of envy and slaughter	CE	War	Blood drop
Farlanghn , god of horizons and travel	NG	Knowledge, Trickery	Circle crossed by a curved horizon line
Heironeous , god of chivalry and valor	LG	War	Lightning bolt
Hextor , god of war and discord	LE	War	Six arrows facing downward in a fan
Kord , god of athletics and sport	CG	Tempest, War	Four spears and four maces radiating out from a central point
Incabulos , god of plague and famine	NE	Death	Reptilian eye with a horizontal diamond
Istus , goddess of fate and destiny	N	Knowledge	Weaver's spindle with three strands
Iuz , god of pain and oppression	CE	Death	Grinning human skull
Nerull , god of death	NE	Death	Skull with either a sickle or a scythe
Obad-Hai , god of nature	N	Nature	Oak leaf and acorn
Olidammara , god of revelry	CN	Trickery	Laughing mask
Pelor , god of the sun and healing	NG	Life, Light	Sun
Pholtus , god of light and law	LG	Light	Silver sun or full moon partially eclipsed by a smaller crescent moon
Ralishaz , god of ill luck and insanity	CN	Trickery	Three bone fate-casting sticks
Rao , god of peace and reason	LG	Knowledge	White heart
St. Cuthbert , god of common sense and zeal	LN	Knowledge	Circle at the center of a starburst of lines
Tharizdun , god of eternal darkness	CE	Trickery	Dark spiral or inverted ziggurat
Trithereon , god of liberty and retribution	CG	War	Triskelion
Ulaa , goddess of hills and mountains	LG	Life, War	Mountain with a circle at its heart
Vecna , god of evil secrets	NE	Knowledge	Hand with eye in the palm
Wee Jas , goddess of magic and death	LN	Death, Knowledge	Red skull in front of fireball

DEITIES OF DRAGONLANCE

	Alignement	Domaines suggérés	Symbol
The Gods of Good			
Paladine , god of rulers and guardians	LG	War	Silver triangle
Branchala , god of music	NG	Light	Bard's harp
Habbakuk , god of animal life and the sea	NG	Nature, Tempest	Blue bird
Kiri-Jolith , god of honor and war	LG	War	Bison's horns
Majere , god of meditation and order	LG	Knowledge	Copper spider
Mishakal , goddess of healing	LG	Knowledge, Life	Blue infinity sign
Solinari , god of good magic	LG	no clerics	White circle or sphere
The Gods of Neutrality	Alignement	Domaines suggérés	Symbol
Gilean , god of knowledge	N	Knowledge	Open book
Chislev , goddess of nature	N	Nature	Feather
Reorx , god of craft	N	Knowledge	Forging hammer
Shinare , goddess of wealth and trade	N	Knowledge, Trickery	Griffon's wing
Sirrion , god of fire and change	N	Nature	Multi-colored fire
Zivilyn , god of wisdom	N	Knowledge	Great green or gold tree
Lunitari , goddess of neutral magic	N	no clerics	Red circle or sphere
The Gods of Evil	Alignement	Domaines suggérés	Symbol
Takhisis , goddess of night and hatred	LE	Death	Black crescent
Chemosh , god of the undead	LE	Death	Yellow skull
Hiddukel , god of lies and greed	CE	Trickery	Broken merchant's scales
Morgion , god of disease and secrecy	NE	Death	Hood with two red eyes
Sargonnas , god of vengeance and fire	LE	War	Stylized red condor
Zeboim , goddess of the sea and storms	CE	Tempest	Turtle shell
Nuitar , god of evil magic	LE	no clerics	Black circle or sphere

DEITIES OF EBERRON

	Alignement	Domaines suggérés	Symbol
The Sovereign Host			
Arawai , goddess of fertility	NG	Life, Nature	Sheaf of wheat tied with green ribbon
Aureon , god of law and knowledge	LN	Knowledge	Open tome
Balinor , god of beasts and the hunt	N	Life, Nature	Pair of antlers
Boldrei , goddess of community and home	LG	Life	Fire in a stone hearth
Dol Arrah , goddess of sunlight and honor	LG	Light, War	Rising sun
Dol Dorn , god of strength at arms	CG	War	Longsword crossed over a shield
Kol Korran , god of trade and wealth	N	Trickery	Nine-sided gold coin
Olladra , goddess of good fortune	NG	Life, Trickery	Domino
Onatar , god of craft	NG	Knowledge	Crossed hammer and tongs
The Dark Six	Alignement	Domaines suggérés	Symbol
The Devourer , god of nature's wrath	NE	Tempest	Bundle of five sharpened bones
The Fury , goddess of wrath and madness	NE	War	Winged wrym with woman's head and upper body
The Keeper , god of greed and death	NE	Death	Dragonshard stone in the shape of a fang
The Mockery , god of violence and treachery	NE	War	Five blood-spattered tools
The Shadow , god of dark magic	CE	Knowledge	Obsidian tower
The Traveler , deity of chaos and change	CN	Knowledge, Trickery	Four crossed, rune-inscribed bones
Other Faiths of Eberron	Alignement	Domaines suggérés	Symbol
The Silver Flame , deity of protection and good	LG	Life, Light, War	Flame drawn on silver or molded from silver
The Blood of Vol , philosophy of immortality and undeath	LN	Death, Life	Stylized dragon skull on red teardrop gem
Cults of the Dragon Below , deities of madness	NE	Trickery	Varies
The Path of Light , philosophy of light and self-improvement	LN	Life, Light	Brilliant crystal
The Undying Court , elven ancestors	NG	Knowledge, Life	Varies
The Spirits of the Past, elven ancestors	CG	War	Varies

DIEUX DES NON-HUMAINS

Dieux	Alignement	Domaines suggérés	Symbol
Bahamut , dieu du Bien des dragons	LB	Vie, Guerre	Dragon's head in profile
Blibdoolpoolp , déesse kuo-toa	NM	Mort	Lobster head or black pearl
Corellon Larethian , dieu elfe des arts et de la magie	CB	Lumière	Quarter moon or starburst
Sashalas des abîmes , dieu elfe de la mer	CB	Nature, Tempête	Dolphin
Eadro , dieu de la mer des hommes-poissons	N	Nature, Tempête	Spiral design
Garl Brilledor , dieu gnome de la duperie et des ruses	LB	Duperie	Gold nugget
Grolantor , dieu de la guerre des géants des collines	CM	Guerre	Wooden club
Gruumsh , dieu orque des tempêtes et de la guerre	CM	Tempête, Guerre	Unblinking eye
Hruggek , dieu de la violence des gobelours	CM	Guerre	Morningstar
Kurtulmak , dieu kobold de la guerre et des mines	LM	Guerre	Gnome skull
Laogzed , dieu troglodyte de l'appétit	CM	Mort	Image of the lizard/toad god
Lolth , déesse drow des araignées	CM	Duperie	Spider
Maglubiyet , dieu gobelin de la guerre	LM	Guerre	Bloody axe
Moradin , dieu nain de la création	LB	Connaissance	Hammer and anvil
Rillifane Rallathil , dieu elfe de la nature	CB	Nature	Oak
Sehanine Lunarc , déesse elfe de la lune	CB	Connaissance	Crescent moon
Sekolah , dieu de la chasse des sahuagins	LM	Nature, Tempête	Shark
Semuanya , dieu de la survie des hommes-lézards	N	Vie	Egg
Skerrit , dieu de la nature des centaures et des satyres	N	Nature	Oak growing from acorn
Skoraeus Os-de-pierre , dieu des géants de pierre et des arts	N	Connaissance	Slalactite
Surtur , dieu des géants de feu et de la construction	LM	Connaissance, Guerre	Flaming sword
Thrym , dieu des géants de froid et de la force	CM	Guerre	White double-bladed axe
Tiamat , déesse du Mal des dragons	LM	Duperie	Dragon head with five claw marks
Yondalla , déesse halfeline de la fertilité et de la protection	LB	Vie	Shield

APPENDICE C: COSMOLOGIE



Le cosmos du jeu Donjons & Dragons est incroyablement vaste, il regorge d'une multitude de mondes ainsi qu'une myriade de dimensions parallèles à la réalité; appelés les plans d'existence. Ils entourent l'ensemble des mondes où le Maître du Donjon créé ses aventures, la plupart incluses dans le domaine relativement banal du Plan Matériel. Par delà ce plan se trouvent les domaines de la matière élémentaire et de l'énergie primordiale, les domaines de la pensée pure et de l'éthique, les royaumes des démons et des anges, et les domaines des dieux.

De nombreux sorts et objets magiques peuvent tirer leur énergie de ces plans, convoquer des créatures qui y vivent, communiquer avec leurs habitants, et permettre à des aventuriers de s'y rendre. A mesure que votre personnage atteint une plus grande puissance et des niveaux plus élevés, vous pourriez entreprendre une quête pour sauver un ami des profondeurs horribles des Abysses, ou vous retrouvez à boire une chope avec les géants amicaux d'Ysgard. Vous pouvez marcher dans des rues faites de feu solide ou tester vos talents sur un champ de bataille où ceux qui sont tombés, sont ressuscités à chaque aube.

Le Plan Matériel

Le Plan Matériel est le lien où les forces philosophiques et élémentaires qui définissent les autres plans entrent en collision dans l'existence confus de la vie mortelle et de la matière banale. Tous les mondes de D&D existent dans le plan matériel, ce qui en fait le point de départ de la plupart des campagnes et des aventures. Le reste du multivers est définie par rapport au plan matériel.

Les mondes du Plan Matériel sont infiniment divers, car ils reflètent l'imagination créatrice des MD qui y fixent leurs jeux, ainsi que les joueurs dont les héros s'y aventurent. Ils comprennent des planètes aux déserts souillés par la magie et des mondes aquatiques parsemés d'îles, des mondes où la magie se combine avec la technologie de pointe et d'autres pris au piège dans un âge de Pierre infini, des mondes sur lesquels les dieux marchent et des endroits qu'ils ont abandonné.

Les mondes les plus connus dans le multivers sont ceux qui ont été publiés au cours des années comme univers de campagne officielle pour le jeu D&D -Greyhawk, Blackmoor, Dragonlance, les Royaumes Oubliés, Mystara, Birthright, Dark Sun, et Eberron, entre autres. Chacun de ces mondes possède son propre casting d'aventuriers héroïques et vilains

intrigants, ses propres ruines antiques et ses objets oubliés, ses propres donjons et ses propres dragons. Même si votre campagne se déroule sur un de ces mondes, il appartient à votre DM - vous pourriez l'imaginer comme une des milliers de versions parallèles du monde, qui pourraient diverger fortement de la version publiée.

LES PLANS PARALLÈLES

Le Plan Matériel est un lieu riche en magie, et sa nature magique se reflète dans les deux plans qui partagent sa place centrale dans le multivers. La Féerie et Gisombre sont des dimensions parallèles occupant le même espace cosmologique, de sorte qu'ils sont souvent appelés les plans parallèles ou plans miroirs dans le Plan Matériel. Les mondes et les paysages de ces plans reflètent le monde naturel du plan Matériel, mais reflètent ces caractéristiques dans différentes formes de plus merveilleux et magiques dans la Féerie, à déformées et incolores dans Gisombre. Où un volcan se trouve dans le plan matériel, une montagne surmontée de cristaux de la taille de gratte-ciel brillant d'une colonne de feu interne se trouve en Féerie, et un affleurement rocheux déchiquetés ressemblant à un crâne marque l'endroit en Gisembre.

La Féerie, également appelé plan des Fées, est une terre de lumières douces et d'émerveillement, un pays de petites gens avec de grands désirs, un lieu de musique et de mort. Elle est un royaume de crépuscule éternel, avec des lanternes se balançant lentement dans la brise douce et d'énormes lucioles bourdonnant à travers les bosquets et les champs. Le ciel est illuminé par les couleurs délavées de la création, ou peut-être du levé du soleil. Mais, en fait, le soleil ne se couche ou ne se lève jamais vraiment; il reste immobile, sombre et bas dans le ciel. Loin des zones habitées gouvernés par la Cour des Seelie, la terre est un enchevêtrement de ronces aux épines pointues et de marais sirupeux - un territoire de chasse parfait pour les Unseelies. Les Créatures Féériques, tels que ceux conjurée par le sort *conjure woodland beings* ou des sorts similaires, habitent dans la Féerie.

Gisombre, aussi appelé plan de l'Ombre, est une dimension sombre, un monde en noir et blanc où la couleur a été rejetée. Il est un lieu de ténèbres toxique qui hait la lumière, où le ciel est une voûte noire sans soleil ni étoiles.



Plan positif et négatif

Comme un dôme au-dessus des autres plans, le **plan positif** est la source de l'énergie radiante et de la force de vie brute qui imprègne tous les êtres vivants, de la plus chétive à la plus sublime. Sa réflexion sombre est le **plan négatif**, la source d'énergie nécrotique qui détruit la vie et anime les morts-vivants.





Au-delà du plan Matériel

Au-delà le plan matériel, les différents plans d'existence sont des royaumes faits de mythes et de mystères. Ils ne sont pas tout simplement d'autres mondes, mais des expressions de concepts, créé et régi par des principes spirituels et élémentaires abstraits issus du monde ordinaire.

VOYAGES PLANAIRES

Lorsque aventuriers voyagent dans d'autres plans d'existence, ils entreprennent un voyage légendaire à travers les seuils de l'existence vers une destination mythique, où ils cherchent àachever leur quête. Un tel voyage fait partie des légendes. Braver les royaumes de la mort, chercher les serviteurs célestes d'une divinité, ou négocier avec un efrit dans sa ville d'origine feront l'objet de chansons et d'histoires pour des années.

Voyager vers les plans au-delà du plan Matériel peut être accompli de deux façons: en lançant un sort ou en utilisant un portail planaire.

Sorts. Un certain nombre de sorts permettent un accès direct ou indirect à d'autres plans d'existence. *Changement de plan* et *Portail* permettent de transporter les aventuriers directement vers tout autre plan d'existence, avec différents degrés de précision. *Passage dans l'Ether* permet aux aventuriers d'entrer dans le plan Éthétré et de voyager vers un plan auquel il est accolé -Gisombre, la Féerie, ou les plans élémentaires. Et le sort *Projection astrale* permet aux aventuriers de se projeter dans le Plan Astral et de voyager vers les plans extérieurs.

Portails. Portail est le terme général pour une connexion interplanaire fixe qui relie un emplacement spécifique sur un plan à un emplacement spécifique sur une autre. Certains portails ressemblent à des portes, à une fenêtre transparente,

ou à un passage brumeux, et simplement les traverser provoque un voyage interplanaire. D'autres sont des lieux – des cercles de pierres dressées, des tours élancées, des voiliers, ou même des villes entières – qui existent dans plusieurs plans à la fois ou qui sautent d'un plan à un autre au fur et à mesure. Certains sont des vortex, liant généralement un plan élémentaire avec un emplacement très similaire sur le plan matériel, tels que le cœur d'un volcan (conduisant au Plan du feu) ou les profondeurs de l'océan (au plan de l'Eau).

PLANS DE TRANSITION

Le Pan Éthétré et le Plan Astral sont appelés les Plans de transition. Ceux sont la plupart du temps des royaumes sans relief qui servent principalement comme moyens de passage d'un plan à un autre. Les sorts tels que *Passage dans l'éther* et *Projection astrale* permettent aux personnages d'entrer dans ces plans et de les traverser pour atteindre les plans au-delà.

Le **Plan Éthétré** est un plan brumeux, aux limites floues qui est parfois décrit comme un grand océan. Ses rives, appelé Bordure Éthétré, chevauchent le plan matériel et les plans intérieurs, de sorte que chaque emplacement sur ces plans possède un emplacement correspondant sur le plan Éthétré. Certaines créatures peuvent voir à travers la Bordure Éthétré, et les sorts *Détection de l'invisibilité* et *Vision véritable* octroient cette capacité. Certains effets magiques s'étendent également du plan Matériel à la Bordure Éthétré, en particulier des effets de Force tels que *Cage de force* et *Mur de la force*. Les profondeurs du plan, l'Ether Profond, sont une région faite de brumes tourbillonnantes et de brouillards colorés.

Le **Plan Astral** est le domaine de la pensée et du rêve, où les visiteurs voyagent en tant qu'âmes désincarnées pour atteindre les plans divins et démoniaques. C'est une grande mer argentée, sans haut ni bas, avec des traînées tourbillonnantes de stries blanches et grises parmi des taches ressemblant à de lointaines étoiles lumineuses. Des

tourbillons erratiques de couleur scintillent dans les airs comme des pièces en rotation. Occasionnellement des morceaux de matières solides peuvent y être trouvés, mais la majorité du plan astral est un domaine infiniment ouvert.

PLANS INTERIEURS

Les plans intérieurs entourent et enveloppent le plan Matériel et ses reflets, fournissant la substance élémentaire brute à partir de laquelle tous les mondes ont été créés. Les quatre plans élémentaires -Air, Terre, Feu et Eau --forment un anneau autour du plan Matériel, suspendu dans le brassage du **Chaos Elémentaire**.

Au niveau de leurs frontières les plus intérieures, où ils sont le plus proche du Plan Matériel (dans un sens géographique conceptuel sinon littéral), les quatre plans élémentaires se rapprochent d'un monde du Plan Matériel. Les quatre éléments se mêlent comme ils le font dans celui-ci, avec des formations terrestres, maritimes, et un ciel. En s'éloignant du Plan Matériel, cependant, les plans élémentaires sont à la fois étranges et hostiles. Ici, les éléments existent dans leurs plus pures formes – de grandes étendues de terre solide, des flammes ardentes, de l'eau cristalline, et l'air pur. Ces régions sont peu connues, donc lors de l'étude du Plan du Feu, par exemple, l'orateur ne peut présenter que la région frontalière. Dans les étendues les plus reculés des Plans Intérieurs, les éléments purs se dissolvent et se percutent dans un tumulte incessant de heurts énergétiques et de collision de substances, le Chaos Elémentaire.

PLANS EXTERIEURS

Si les plans intérieurs sont la matière première et l'énergie qui constitue le multivers, les plans extérieurs sont le sens, la pensée et le but d'une telle construction. En conséquence, de nombreux sages se réfèrent aux plans extérieurs en tant que demeures divines, plans spirituels, ou plans divins, pour les Plans Extérieurs qui sont mieux connus comme les maisons des divinités.

Comme tout ce qui touche aux divinités, le langage utilisé se doit d'être hautement métaphorique. Leurs réels foyers ne sont pas littéralement « des lieux », mais illustrent l'idée que les plans extérieurs sont les domaines de la pensée et de l'esprit. Comme avec les plans élémentaires, on peut imaginer la partie perceptible des plans extérieurs comme une sorte de région frontalière, tandis que de vastes régions spirituelles se trouvent au-delà de l'expérience sensorielle ordinaire. Même dans les régions perceptibles, les apparences peuvent être trompeuses. Initialement, la plupart des plans extérieurs apparaissent accueillant et familier aux natifs du Plan Matériel. Mais le paysage peut changer selon les caprices des forces puissantes qui vivent sur ceux-ci. Les désirs des forces puissantes qui habitent sur ces plans peuvent les modifier en totalité, effaçant et reconstruisant leur existence même afin de mieux remplir leurs propres besoins.

La distance est un concept pratiquement dénués de sens sur les Plans Extérieurs. Les régions perceptibles des plans semblent souvent assez petites, mais elles peuvent aussi s'étirer sur ce qui semble être l'infini. Il pourrait être possible de faire une visite guidée des Neuf Enfers, de la première couche à la neuvième, en une seule journée - si les pouvoirs des enfers le désirent. Ou il pourrait prendre des semaines aux voyageurs pour faire un périple épaisant à travers un seul niveau.

Les plans extérieurs les plus connues sont un groupe de seize plans qui correspondent aux huit alignements (hors neutre) et les nuances les distinguant entre eux.

PLANS EXTERIEUR

Outer Plane	Alignement
Mont Céleste, les Sept Paradis du	LB
Bytopie, Les Paradis Jumeau de	NB
Elysée, les Champs bénies de l'	NB
Terres des Bêtes, les Etendues sauvages des	NB, CB
Arborée, les Clairières Olympiennes d'	CB
Ysgard, les Domaines Héroïques d'	CN, CB
Limbes, le Chaos tourbillonnant des	CN
Pandémonium, les Profondeurs balayées par le vent du	CN, CM
Abysses, les Strates infinies des	CM
Carcères, les Profondeurs tartériennes de	NM, CM
Hades, la Décharge Grise d'	NM
Géhenne, La Morne éternité de la	NM, LM
Les Neuf enfers (de Baator)	LM
Achéron, le Champ de bataille infini d'	LN, LM
Méchanus, le Nirvana des rouages de	LN
Arcadie, les Royaumes Paisibles d'	LN, LB

Les plans avec un penchant bon dans leur nature sont appelés les **Plans Supérieurs**. Les créatures célestes telles que les anges et les pégases y habitent. Les plans avec un penchant mauvais sont les **Plans Inférieurs**. Les démons tels que les démons, les diables, et les yugoloths y demeurent. L'alignement d'un plan est son essence, et un personnage dont l'alignement ne correspond pas à celui du plan y expérimente une profonde sensation de dissonance. Quand une créature bonne visite l'Elysée, par exemple, il se sent en harmonie avec le plan, mais une créature maléfique y ressent un manque d'air et un grand malaise.

LES AUTRES PLANS

Une variété d'autres royaumes existent, en quelque sorte entre ou au-delà des plans d'existence connus.

SIGIL & L'OUTRETERRE

L'Outreterre est le plan entre les Plans Extérieurs, un plan de la neutralité, mais pas la neutralité du néant. Au lieu de cela, il incorpore un peu de tout, en gardant tout cela dans un équilibre paradoxal – simultanément concordant et opposé. C'est une vaste région de terrain varié, avec des prairies ouvertes, d'imposantes montagnes, et à la jonction, des rivières peu profondes, ressemblant fortement à un monde ordinaire du Plan Matériel.

L'Outreterre est circulaire, comme une grande roue - en fait, ceux qui envisagent les plans extérieurs comme les rayons d'une roue avec l'Outreterre comme essieu, l'appellent la conjonction des plans. Cet argument pourrait être redondant, cependant, car il est possible que ce soit la disposition de l'Outreterre qui ait inspiré en premier lieu l'idée de la Grande Roue.

Sur le périmètre extérieur du cercle, régulièrement espacées, se trouvent les **ville-portails**: seize colonies, chacune construite autour d'un portail menant à l'un des plans extérieurs. Chacune d'elle partage de nombreuses caractéristiques avec le plan d'où son porte arrive.

Au centre de l'Outreterre, tel l'essieu de la roue planaire, l'Aiguille atteint le ciel à une hauteur inouï. Au-dessus de ce pic mince flotte la ville en forme d'anneau de Sigil, la Cité des Portes. Cette métropole planaire contient d'innombrables portails vers d'autres plans et mondes.

Sigil est une ville de commerce. Marchandises, matériaux, et informations lui viennent d'à travers les plans. Il y a un commerce florissant d'information sur les plans, en particulier sur les mots de commande ou les éléments nécessaires à l'exploitation de portails spécifiques. Ces clefs de portail sont très précieuses, et de nombreux voyageurs à l'intérieur de la ville sont à la recherche d'un portail particulier ou une clé de portail qui leur permettrait de continuer leur chemin.

DEMI-PLANS

Les demi-plans sont de petits espaces extradimensionnels avec leurs propres règles. Ce sont des morceaux de réalité unique qui ne semblent correspondre à rien. Les demi-plans apparaissent grâce à une variété de moyens. Certains sont créés par des sorts tels que *demi-plan*, ou générés par le désir d'une puissante divinité ou d'autre force. Ils peuvent exister naturellement, comme un pli de la réalité existante qui a été pincé du reste du multivers, ou comme un bébé-univers gagnant en puissance. On ne peut entrer dans un demi-plan donné que par un point touchant un autre plan.

Théoriquement, le sort *changement de plan* permet également de transporter les voyageurs vers un demi-plan, mais la fréquence appropriée requise pour se mettre au diapason de celui-ci est extrêmement difficile à acquérir. Le sort *portail* est plus fiable, en supposant que le lanceur connaisse le demi-plan.

LE ROYAUME LOINTAIN

Le Royaume Lointain se situe au-delà du multivers connu. En fait, il pourrait être un multivers entièrement distinct avec ses propres lois physiques et magiques. Là où l'énergie errante du Royaume Lointain fuite sur un autre plan, la vie et la matière sont déformées et tordues dans des formes exotiques qui défient la géométrie et la biologie ordinaire.

Les entités habitant le Royaume Lointain sont trop étrangères pour qu'un esprit normal puisse les accepter sans dommage. Des créatures titaniques nagent dans le néant, habitées par la folie. Des choses indicibles chuchotent des vérités terribles à ceux qui osent les écouter. Pour les mortels, la connaissance du Royaume Lointain est un triomphe de l'esprit sur les limites grossières de la matière, de l'espace, et finalement de la raison.

Il n'y a pas portails connus vers le Royaume Lointain, ou du moins aucun qui ne soit toujours viables. Des elfes anciens ont une fois percé la limite des éons avec un vaste portail vers le Royaume Lointain à l'intérieur d'une montagne appelée le Pic de la Tempête de feu, mais leur civilisation a implosé dans une terreur sanglante et l'emplacement - même son monde natal - de ce portail est depuis longtemps oubliées. D'autres portails pourraient encore exister, marqué par les forces étrangères qui en fuitent corrompant le plan Matériel autour d'eux.

APPENDICE D: CRÉATURES

SPELLS AND CLASS FEATURES ALLOW CHARACTERS to transform into animals, summon creatures to serve as familiars, and create undead. Statistics for such creatures are grouped in this appendix for your convenience. For information on how to read a stat block, see the *Monster Manual*.

Par Ordre Alphabétique

Aigle géant (FP 1)	Esprit follet (FP 1/4)	Molosse (FP 1/8)	Requin des récifs (FP 1/2)
Bête, G	Fée, TP	Bête, M	Bête, M
Araignée géante (FP 1)	Faucon (FP 0)	Mule (FP 1/8)	Sanglier (FP 1/4)
Bête, G	Bête, TP	Bête, M	Bête, M
Chat (FP 0)	Grenouille (FP 0)	Ours brun (FP 1)	Serpent constricteur (FP 1/4)
Bête, TP	Bête, TP	Bête, G	Bête, G
Chauve-souris (FP 0)	Hibou (FP 0)	Ours noir (FP 1/2)	Serpent venimeux (FP 1/8)
Bête, TP	Bête, TP	Bête, M	Bête, TP
Cheval de guerre (FP 1/2)	Diablotin (FP 1)	Panthère (FP 1/4)	Squelette (FP 1/4)
Bête, G	Fiélon, TP	Bête, M	Mort-vivant, M
Cheval de selle (FP 1/4)	Lion (FP 1)	Pseudodragon (FP 1/4)	Tigre (FP 1)
Bête, G	Bête, G	Dragon, TP	Bête, G
Corbeau (FP 0)	Loup (FP 1/4)	Quasit (FP 1)	Zombie (FP 1/4)
Bête, TP	Bête, M	Fiélon, TP	Mort-vivant, M
Crocodile (FP 1/2)	Loup sanguinaire (FP 1)	Rat (FP 0)	
Bête, G	Bête, G	Bête, TP	

Par Facteur de Puissance

Puissance 0	Puissance 1/8	Puissance 1/2
Chat	Molosse	Cheval de guerre
Chauve-souris	Mule	Crocodile
Corbeau	Serpent venimeux	Ours noir
Faucon		Requin des récifs
Grenouille		
Hibou		
Rat		
	Puissance 1/4	Puissance 1
	Cheval de selle	Aigle géant
	Esprit follet	Araignée géante
	Loup	Diablotin
	Panthère	Lion
	Pseudodragon	Loup sanguinaire
	Sanglier	Ours brun
	Serpent constricteur	Quasit
	Squelette	Tigre
	Zombie	

Description

AIGLE GÉANT

Bête de taille G, neutre bon

Classe d'armure 13

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues Un aigle géant comprend le commun et l'aérien, mais ne peut les parler

Facteur de puissance 1 (200 XP)

Vue aiguisee. Un aigle a l'avantage aux jets de Sagesse

(Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'aigle réalise deux attaques : une de bec et une de serres.

Bec. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Serres. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

ARAIgnée GÉANTE

[Giant Spider]

Bête de taille G, non aligné

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétences Discréption +7

Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 XP)

Arpenteur de toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles, et même se déplacer au plafond, sans avoir à réaliser de jets de compétence.

Sens de l'arantèle. Tant qu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

Toile d'Araignée (Recharge 5-6). Attaque d'arme à distance : +5 au toucher, portée 9/18 m, une cible. **Dégâts** : la cible est entravée par la toile. Une cible entravée peut utiliser une action pour réaliser un jet de Force DD 12, déchirant la toile en cas de succès. La toile peut aussi être attaquée et détruite (CA 10 ; pv 5 ; vulnérable au feu ; immunisée aux types de dégâts contondant, poison et psychique).

CHAT

[Cat]

Bête de taille TP, non aligné

Classe d'armure 12

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

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

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat aiguisé. Un chat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 1 dégât tranchant.



CHAUVE-SOURIS

[Bat]

Bête de taille TP, non aligné

Classe d'armure 12

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 XP)

Echolocation. La chauve-souris ne peut utiliser sa vision aveugle quand elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 1 dégât perforant.



CHEVAL DE GUERRE

[Warhorse]

Bête de taille G, non aligné

Classe d'armure 11

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sens Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Charge de piétinement. Si un cheval se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature puis la touche avec une attaque de sabots dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le cheval peut réaliser une autre attaque de sabots contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Sabots. Attaque d'arme de corps à corps : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.



CHEVAL DE SELLE

[Riding Horse]

Bête de taille G, non aligné

Classe d'armure 10

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Sabots. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.



CORBEAU

[Raven]

Bête de taille TP, non aligné

Classe d'armure 12

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Facteur de puissance 0 (10 XP)

Mimétisme. Un corbeau peut imiter des sons simples qu'il a entendu, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure ou un petit cri animal. Une créature qui entend les sons peut se rendre compte qu'il s'agit d'imitations si elle réussit un jet de Sagesse (Intuition) DD 10.

ACTIONS

Bec. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.



CROCODILE

[Crocodile]

Bête de taille G, non aligné

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discréption +2

Sens Perception passive 10

Langues -

Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Apnée. Un crocodile peut retenir son souffle durant 15 minutes.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible est agrrippée (DD 12 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.



ESPRIT FOLLET

[Sprite]

Fée de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir)

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Perception +3, Discréption +8

Sens Perception passive 13

Langues commun, elfique, sylvain

Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Épée longue. Attaque d'arme de corps à corps : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât tranchant.

Arc court. Attaque d'arme à distance : +6 au toucher, portée 12/48 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 point ou plus, la cible empoisonnée tombe inconsciente pour la durée de l'empoisonnement, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts, ou jusqu'à ce qu'une autre créature utilise son action pour la secourir et la réveiller.

Lecture du cœur. L'esprit follet touche une créature et en apprend magiquement l'état émotionnel. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, alors l'esprit follet connaît également l'alignement de la créature. Les célestes, les fiélons, et les morts-vivants échouent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Invisibilité. L'esprit follet devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort, ou jusqu'à ce que sa concentration se termine (de la même manière que s'il se concentrerait sur un sort). Tout équipement que l'esprit follet porte, ou transporte, est également invisible.



FAUCON

[Hawk]

Bête de taille TP, non aligné

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues -

Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vue aiguisée. Le faucon a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât tranchant.



GRENOUILLE

Bête de taille TP, non aligné

[Frog]

Classe d'armure 11

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Discréption +3, Perception +1

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11

Langues -

Facteur de puissance 0 (0 XP)

Amphibien. La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut arrêté. La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 3 mètres ou en hauteur jusqu'à 1,50 mètre, avec ou sans élan.



HIBOU

[Owl]

Bête de taille TP, non aligné

Classe d'armure 11

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3, Discréption +3

Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13

Langues -

Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vol agile. Le hibou ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.

Ouïe et vue aiguissées. Le hibou a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe et à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 1 dégât tranchant.



DIABLOTIN

[Imp]

Fiélon (diable métamorphe) de taille TP, loyal mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 10 (3d4 + 3)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Tromperie +4, Intuition +3, Persuasion +4, Discréption +5

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11

Langues infernal, commun

Facteur de puissance 1 (200 XP)

Métamorphe. Le diablotin peut utiliser son action pour prendre la forme d'une bête qui ressemble à un rat (vitesse 6 m), un corbeau (6 m, vol 18 m), ou une araignée (6 m, escalade 6 m), ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa vitesse (comme indiqué précédemment). L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Vue de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diablotin.

Résistance à la magie. Le diablotin a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Dard (Morsure sous forme de bête). Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Invisibilité. Le diablotin peut devenir invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrerait sur un sort). L'équipement que le diablotin porte ou transporte est invisible en même temps que lui.



LION

[Lion]

Bête de taille G, non aligné

Classe d'armure 12

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discréption +6

Sens Perception passive 13

Langues -

Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. Un lion a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Tactique de meute. Un lion a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Bond. Si le lion se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, et la touche avec son attaque de griffes durant le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle avec en tant qu'action bonus.

Course d'élan. S'il peut prendre une course d'élan de 3 mètres, un lion peut sauter jusqu'à 7,50 mètres.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

LOUP

[Wolf]

Bête de taille M, non aligné

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3, Discréption +4

Sens Perception passive 13

Langues -

Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Un loup a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à l'odorat.

Tactique de meute. Un loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.



LOUP SANGUINAIRE

[Dire Wolf]

Bête de taille G, non aligné

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 37 (5d10 + 10)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat et à l'ouïe.

Tactique de Meute. Un loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

MOLOSSE

[Mastiff]

Bête de taille M, non aligné

Classe d'armure 12

Points de vie 5 (1d8 + 1)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Un molosse a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

MULE

[Mule]

Bête de taille M, non aligné

Classe d'armure 10

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10

Langues -

Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Bête de somme. Une mule est considérée comme un animal de taille G pour déterminer sa capacité de charge.

Pied sûr. Une mule a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et Dextérité effectués pour ne pas tomber à terre.

ACTIONS

Sabots. Attaque d'arme de corps à corps : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

OURS BRUN

[Brown Bear]

Bête de taille G, non aligné

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 34 (4d10 + 12)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. Un ours a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa morsure.

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.



OURS NOIR

[Black Bear]

Bête de taille M, non aligné

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d8 + 6)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Odorat aiguisé. Un ours a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa morsure.

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.



PANTHÈRE

[Panther]

Bête de taille M, non aligné

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4, Discréption +6

Sens Perception passive 14

Langues -

Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Odorat aiguisé. Une panthère a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Bond. Si la panthère se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, et la touche avec son attaque de griffes durant le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.



PSEUDODRAGON

[Pseudodragon]

Dragon de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 7 (2d4 + 2)

Vitesse 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13

Langues comprend le commun et le draconique mais ne peut pas parler

Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sens aiguisés. Le pseudodragon bénéficie d'un avantage à ses jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue, à l'ouïe, ou à l'odorat.

Résistance à la magie. Le pseudodragon a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Télépathie mineure. Le pseudodragon peut communiquer par magie des idées simples, des émotions, et des images par télépathie avec toutes les créatures capables de comprendre un langage se trouvant à 30 mètres ou moins de lui.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Dard. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible tombe inconsciente pour la même durée, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou qu'une autre créature utilise une action pour la réveiller.



QUASIT

[Quasit]

Fiélon (démon métamorphe) de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 7 (3d4)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discréption +5

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non-magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10

Langues abyssal, commun

Facteur de puissance 1 (200 XP)

Métamorphe. Le quasit peut utiliser son action pour prendre la forme d'une bête qui ressemble à une chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), un mille-pattes (12 m, escalade 12 m), ou un crapaud (12 m, nage 12 m), ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa vitesse (comme indiqué précédemment). L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Résistance à la magie. Le quasit a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Griffes (Morsure sous forme de bête). Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison et être empoisonné pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Frayeur (1/jour). Une créature que le quasit choisit, se trouvant dans un rayon de 6 mètres, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le quasit est dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Invisibilité. Le quasit devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou utilise sa Frayeur, ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrât sur u sort). L'équipement qu'il porte ou transporte est invisible en même temps que lui.

RAT

[Rat]

Bête de taille TP, non aligné

Classe d'armure 10

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10

Langues -

Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat aiguisé. Un rat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 1 dégât perforant.

REQUIN DES RÉCIFS

[Reef Shark]

Bête de taille M, non aligné

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 12

Langues -

Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Tactique de meute. Un requin a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

◊

SANGLIER

[Boar]

Bête de taille M, non aligné

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9

Langues -

Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Charge. Si le sanglier se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque de défenses supplémentaires dans le même tour, la cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 ou être projetée au sol.

Implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 7 points de dégâts ou moins qui réduiraient ses points de vie à 0, il se retrouve à la place avec 1 point de vie.

ACTIONS

Défenses. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Dégâts** : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

◊



SERPENT CONSTRICTEUR

[Constrictor Snake]

Bête de taille G, non aligné

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 10

Langues -

Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Etreinte. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 14 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le serpent ne peut pas étreindre une autre cible.



SERPENT VENIMEUX

[Poisonous Snake]

Bête de taille TP, non aligné

Classe d'armure 13

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 10

Langues -

Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle prend 5 (2d4) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.



SQUELETTE

[Skeleton]

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (restes d'armure)

Points de vie 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions épuisé, empoisonné

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9

Langues comprend les langues qu'il connaissait dans sa vie, mais ne peut pas parler

Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Epée courte. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. Attaque d'arme à distance : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.



TIGRE

[Tiger]

Bête de taille G, non aligné

Classe d'armure 12

Points de vie 37 (5d10 + 10)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discréption +6

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13

Langues -

Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. Un tigre a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Bond. Si le tigre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, et la touche avec son attaque de griffes durant le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.



ZOMBIE

[Zombie]

Mort-vivant de taille M, neutre chaotique

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8 + 9)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 8

Langues comprend les langues qu'il connaissait dans sa vie, mais ne peut pas parler

Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts réduisent le zombie à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Coup. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.



APPENDICE E: 5 FACTIONS RO

Voici cinq organisations des Royaumes Oubliés que des personnages pourraient rejoindre : **l'alliance des Seigneurs**, **l'Enclave d'émeraude**, **les Ménéstrels**, **l'ordre du Gantelet** et **le Zhentarim**. **Le culte du Dragon** est pour sa part plutôt réservé aux opposants des PJ.

RANGS

Ces cinq factions sont toutes organisées en 5 rangs hiérarchiques, bien que chacune d'elles nomme les membres d'un rang particulier d'une manière qui lui est propre.

INITIÉ

Ce premier rang est celui que reçoivent les nouveaux membres lorsqu'ils rejoignent l'organisation.

AGENT

Le deuxième rang est réservé aux membres qui ont prouvé leur loyauté à l'organisation. On leur assigne alors plus de responsabilités et un mentor, membre de haut rang de l'organisation, leur est généralement désigné. De plus, chaque organisation propose à ses agents des sortes de formations qui permettent, au bout d'une période variant entre 125 et 250 jours et pour un coût respectif de 375 à 250 pièces d'or, de gagner la maîtrise d'un outil considéré comme utile pour l'organisation (voir S'entraîner dans le chapitre **Temps morts**). La description de chaque organisation indique quelles formations elles sont en mesure de proposer.

FIDÈLE

Les fidèles sont les membres qui ont acquis la confiance de leur organisation. Aventuriers de niveau 5 minimum, ils ont accès à des informations secrètes et confidentielles. Lors de la cérémonie qui consacre l'accès à ce rang, il n'est pas rare que le fidèle reçoive de la part de sa hiérarchie un objet magique dont la valeur est directement proportionnelle aux dons que celui-ci a auparavant effectué pour le compte de son organisation. Ces dons sont généralement compris entre 500 et 5000 pièces d'or et l'objet magique peut aller d'une arme ou d'un bouclier +1 à une armure +1.

MENTOR

Aventuriers de niveau 11 minimum, un mentor porte la voix de l'organisation sur le terrain. Les membres de ce rang ont généralement un ou plusieurs initiés ou agents sous leurs ordres. Ils ont également accès, moyennant finances, à des sorts comme **rappel à la vie**, **résurrection** ou **résurrection suprême**, exécutés par des clercs rattachés à l'ordre.

MAÎTRE

Les maîtres, aventuriers de niveau 17 minimum, font partie du cercle des dirigeants d'une organisation. Les membres de ce rang pèsent personnellement sur les décisions prises au plus haut niveau de l'ordre.



L'ALLIANCE DES SEIGNEURS

L'Alliance des Seigneurs est une association de dirigeants de villes et de cités à travers Faerûn (principalement dans le Nord) qui croient que la solidarité est nécessaire pour garder le mal à distance. Les dirigeants d'Eaprofonde, Lunargent, Padhiver et d'autres cités libres dominent la coalition, et tous les seigneurs de l'Alliance travaillent principalement pour le sort et la fortune de leurs propres implantations.

Les agents de l'Alliance sont des bardes sophistiqués, des paladins zélés, des mages talentueux et des guerriers grisonnants. Ils sont choisis principalement pour leur fidélité et sont des experts en observation, discrétion, insinuations et combat. Soutenus par les riches et les privilégiés, ils possèdent un bel équipement (souvent déguisé pour comparaître commun), y compris un grand nombre de parchemins de sorts de communication.

Les agents de l'Alliance des Seigneurs assurent la sécurité et la prospérité de la civilisation de Faerûn en se tenant unis contre les forces qui la menacent. Ils éliminent les menaces de manière proactive et par tous les moyens, se battant avec fierté pour la gloire et la sécurité de leurs peuples et des princes les gouvernent. Toutefois, les agents de l'Alliance sont souvent des chasseurs de gloire qui cherchent à prendre l'avantage sur leurs homologues des autres villes de l'Alliance. Les dirigeants de l'Alliance savent que l'ordre ne survivra que si ses membres se soutiennent mutuellement, ce qui demande un fin équilibre entre fierté et diplomatie. Les roublards sont rares au sein de l'Alliance des Seigneurs, mais des défactions se produisent.

A ce jour les villes membres de l'Alliance des Seigneurs sont Eaprofonde, Padhiver, Lunargent, la Porte de Baldur, Gué de la dague, Mirabar, Longueselle, Castelmithral, Amphail et Yartar.

Tout le monde veut dormir la nuit et se sentir en sécurité dans sa maison, mais combien sont prêts à faire le nécessaire pour garder la marée du mal à distance ? Se tenir debout sous la pluie et dans le froid, en attendant la bataille alors que la faim vous tenaille le ventre ? Beaucoup souhaitent récolter les fruits d'une bonne récolte, mais peu prennent soin d'enlever les pierres et de labourer les champs avant la plantation.

L'Alliance des Seigneurs combat les choses dont le commerçant dans son lit n'a même jamais entendu parler. Nous éliminons les menaces avant que le maire de la ville n'en entende parler. Nous faisons en sorte que les choses mauvaises disparaissent. C'est ce à quoi nous sommes bons.



- Rameel Jos

BUTS

- Assurer la sécurité et la prospérité des villes et autres colonies de Faerûn.
- Maintenir une coalition forte contre les forces du désordre.
- Éliminer de manière pro-active les menaces contre les pouvoirs établis.
- Apporter honneur et gloire aux dirigeants et aux patries.

RANGS

- 1.Cape
- 2.Couteau sanglant
- 3.Lame perforante (niv 5 minimum)
- 4.Duc de guerre (niv 11 minimum)
- 5.Couronne de lion (niv 17 minimum)

FORMATIONS

Voici les formations que cette organisation propose à ses agents :

- Outils de bijoutier
- Outils de maçon
- Outils de navigation
- Matériel de peintre
- Jeux
- Tout langage courant

L'ENCLAVE D'ÉMERAUDE

L'Enclave d'Émeraude est un groupe qui s'oppose aux menaces contre le monde naturel et aide les autres à survivre dans les terres sauvages. Des branches de l'organisation sont dispersées à travers tout Faerûn et opèrent souvent de manière isolée les unes des autres. Cette existence enseigne aux membres de l'Enclave une farouche autonomie et la maîtrise de certaines compétences de combat et de survie.



Un rôdeur de l'Enclave peut être embauché pour conduire une caravane à travers un col de montagne dangereux ou la toundra gelée du Valbise. Un druide peut se porter volontaire pour aider un village à se préparer en vue d'un hiver long et brutal. Des barbares et des druides qui vivent en ermites peuvent apparaître de nulle part pour aider à défendre un village contre des orques en maraude.

Les membres de l'Enclave d'Émeraude savent comment survivre et, plus important encore, comment aider les autres à faire de même. Ils ne sont pas opposés à la civilisation ou au progrès, mais s'efforcent de maintenir l'équilibre avec la nature. Ils restaurent et préservent l'ordre naturel, tout en extirpant et détruisant tout ce qui est contre nature. Ils gardent les forces élémentaires du monde en échec et empêchent la civilisation et la nature sauvage de se détruire mutuellement.

L'enclave d'émeraude est le gardien de ce vaste espace au-delà des murs de la ville. Nous sommes les défenseurs de la nature et de la société qui ne la comprend pas. La plupart ont oublié qu'un ordre ancien et naturel existe depuis bien plus longtemps que le concept intellectuel que nous en avons. Pour entrer en

contact avec cet ordre primitif il faut le toucher la puissance qui guide toute vie.

Ceux qui suivent le chemin de l'enclave d'émeraude sont imprégnés de cette puissance; nous l'incarnons, et elle nous pousse à faire notre travail C'est pourquoi nous ne sommes jamais seuls, même au milieu d'une ville bruyante et bondée nous pouvons sentir la présence du monde naturel en nous, frais, fort et vivant. L'enclave cherche à sensibiliser le fait que cette puissance disponible pour tous.

La liberté. N'est-ce pas le plus grand des appels ?

- Delaan Chiendhiver

BUTS

- Restaurer et préserver l'ordre naturel.
- Détruire tout ce qui est contre nature.
- Contrôler les forces élémentaires du monde.
- Empêcher la civilisation et les étendues sauvages de se détruire mutuellement.

RANGS

- 1.Gardien de printemps
- 2.Arpeleur d'été
- 3.Pillard d'automne (niv 5 minimum)
- 4.Traqueur d'hiver (niv 11 minimum)
- 5.Maître de la nature (niv 17 minimum)

FORMATIONS

Voici les formations que cette organisation propose à ses agents :

- Kit d'herboriste
- Outils de menuisier
- Outils de cartographe

LES MÉNESTRELS

Ce réseau clandestin de lanceurs de sorts et d'espions cherche à faire pencher la balance en faveur des innocents, des faibles et des pauvres dans les Royaumes. Les agents des Ménestrels se targuent d'être des défenseurs incorruptibles du bien, et n'hésitent jamais à aider les opprimés. Parce qu'ils préfèrent travailler en coulisses, on ne les remarque que rarement quand ils contrarient les desseins d'un tyran, renversent un dirigeant ou barrent la route à une force émergente qui semble avoir de mauvaises intentions. Les Ménestrels surveillent le pouls des pouvoirs dans les Royaumes et travaillent sans relâche en faveur des opprimés.

Les agents des Ménestrels opèrent seuls, s'appuyant sur leur esprit et leurs vastes réseaux d'information pour obtenir un avantage sur leurs ennemis. Ils savent que la connaissance est synonyme de pouvoir, et donc que recueillir des renseignements est primordial pour leur réussite. Ils sont bien



informés et ont toujours accès à de l'aide, quelle soit magique ou autre. Les plus anciens membres ont accès à des caches secrètes de la connaissance disséminées dans tout Faerûn, ainsi qu'à des contacts de confiance en poste dans chaque grande ville et cité.

L'organisation est toujours à la recherche de puissants objets, en particulier pour les garder hors de portée des méchants. Pour cela, ses agents utilisent différentes formes et identités pour accéder à des secrets soigneusement gardés comme des cartes ancestrales, des villes souterraines ou bien encore des tours de mages. Le lien entre les membres des Ménestrels est fort, et leurs amitiés sont quasiment indestructibles. Ils n'opèrent que rarement ouvertement, sauf en de rares occasions parce qu'il n'y a pas d'autre choix. Et dans ce cas, vous pouvez être sûr qu'un autre Ménestrel se trouve tout près, prêt à sortir de l'ombre et à aider un camarade si besoin en est.

Un ménestrel est d'abord et avant tout autonome, car alors personne ne peut vous tenter en utilisant le pouvoir comme une béquille. Vous êtes souverain de vous-même.

Par conséquent, l'âme d'un ménestrel doit être incorruptible. Beaucoup pensent l'être, mais le pouvoir se présente sous de nombreuses formes, et il trouvera sûrement votre faiblesse. De cela, soyez en sûrs. Seul un vrai ménestrel peut passer ce test et transformer une faiblesse en force. C'est pourquoi nous sommes la main qui arrête le tyran, nourrit les opprimés et ne demande rien en retour. Nous sommes la chanson pour ceux qui n'ont pas de voix.

- Remallia "Remi" Haventree

BUTS

- Recueillir des informations de tout Faerûn.
- Promouvoir l'équité et l'égalité par des moyens détournés.
- Contrecarrer les tyrans et les dirigeants, les gouvernements ou les organisations qui deviennent trop puissants.
- Aider les faibles, les pauvres et les opprimés.

RANGS

- 1.Guetteur
- 2.Ombre
- 3.Lanterne (niv 5 minimum)
- 4.Sage hibou (niv 11 minimum)
- 5.Haut Ménestrel (niv 17 minimum)

FORMATIONS

Voici les formations que cette organisation propose à ses agents :

- Instrument de musique
- Matériel de calligraphie
- Kit de déguisement

L'ORDRE DU GANTELET

L'ordre du Gantelet est une organisation relativement nouvelle, dédiée à frapper le mal partout où il se cache et .sans aucune hésitation. L'ordre sait que le mal est présent sous de nombreuses formes, jouant et trompant pour se propager. C'est pourquoi ses membres agissent de leur propre autorité, identifiant les menaces et les brisants avant qu'elles ne puissent se développer.

Parce que les graines du mal germent dans l'ombre, l'ordre du Gantelet s'aventure dans les donjons les plus dangereux, les cavernes les plus sombres et les fosses les plus immondes pour éliminer les malfaiteurs. Mais l'ordre est tout à fait conscient que l'ombre du mal se trouve dans tout un chacun, attendant le bon moment pour prendre pied dans les âmes. Ainsi ses paladins, ses moines et ses clercs passent de longues heures à prier pour garder leur œil intérieur vigilant et rester concentrés sur leurs propres pensées et leurs propres émotions. De cette façon, ils se purifient eux-mêmes de l'intérieur avant de prendre leurs épées pour nettoyer le monde.

L'ordre du Gantelet estime que tous les êtres vivants doivent venir à la lumière de la raison et de la bonté de leur propre gré. C'est pourquoi il n'est pas intéressé par le fait de contrôler les esprits. Il se concentre uniquement sur les actes, montrant l'exemple au monde dans l'espoir d'inspirer les autres et de les éclairer. L'ordre considère que la foi en une divinité, en ses amis, et en soi-même sont les meilleures armes pour réprimer les hordes malicieuses.

Une telle conviction fervente est pour les membres de l'ordre source de force pour eux-mêmes et pour les autres, et une lumière contre les ténèbres. Ce ne sont toutefois pas des brutes instinctives. Un code de l'honneur strict ne les autorise à frapper que lorsque de mauvaises actions sont commises. L'ordre du Gantelet est également très vigilant et utilise toutes les ressources à sa disposition, à la fois divines et mondaines, pour déterminer quand et où se produiront de sombres actes.

C'est ça le mal : c'est l'obscurité, c'est l'ombre, il se cache dans votre angle mort. Puis, lorsque vous êtes distrait, il s'infiltre. Le mal est maître dans l'art du déguisement, et quel est son meilleur déguisement, me direz-vous ? Vous-même. Le mal va se draper dans des pensées et des émotions qui semblent être les vôtres, vous invitant à vous mettre en colère, à être avide et envieux, à vous hisser au-dessus des autres.

Personne ne naît mauvais, il faut du temps pour que le mal puisse vous tromper et vous faire croire que cette voix est la vôtre. C'est pourquoi savoir qui vous êtes vraiment est ce que l'ordre exige de chaque nouvel espoir qui souhaite rejoindre ses rangs. Être brave, ce n'est pas combattre un dragon, c'est combattre son dragon intérieur. C'est ce que nous faisons dans nos prières. Une fois que



vous aurez tué ce dragon, vous aurez vaincu les ténèbres qui se cachent en vous. Alors seulement vous aurez la capacité de connaître la vraie bonté. Alors seulement vous serez prêt à prendre l'épée et à porter l'insigne de notre ordre.

- Kajiso Maindacier

BUTS

- Être armés et vigilants face au Mal.
- Identifier les menaces maléfiques telles les puissances secrètes et les créatures foncièrement mauvaises.
- Appliquer la justice.
- Adopter des représailles contre les actions maléfiques - ne pas agir en prévention.

RANGS

- 1.Cavalier
- 2.Marcheon
- 3.Faucon blanc (niv 5 minimum)
- 4.Vindicateur (niv 11 minimum)
- 5.Main vertueuse (niv 17 minimum)

FORMATIONS

Voici les formations que cette organisation propose à ses agents :

- Instrument de musique
- Matériel de calligraphie
- Kit de déguisement

LE ZHENTARIM



Le Zhentarim, ou Réseau Noir, est une organisation de mercenaires bien formés, de roubards avertis et de sorciers rusés qui cherchent à étendre son influence et son pouvoir sur Faerûn. Les agents du Zhentarim pensent que s'ils respectent les règles, rien ne se fait. En fin de compte, ils veulent faire les règles et, dans certains cas, ils le font déjà. Ils marchent sur une ligne étroite quand il s'agit de la loi, et n'ont pas peur de faire occasionnellement des affaires douteuses ou des activités illégales pour obtenir ce qu'ils veulent.

Pour le Zhentarim, la richesse est le pouvoir. Ses agents savent que rien d'autre n'inspire une telle confiance et ne dissipe aussi bien le doute. En un instant, la richesse parle plus fort que mille bardes. Les agents du Zhentarim portent souvent de belles armes et armures, sans regarder à la dépense. Quand un marchand a besoin d'une escorte pour une caravane, quand une famille noble nécessite des gardes du corps pour protéger ses biens, ou quand une ville est désespérée pour former des soldats à défendre ses murs, le Zhentarim fournit les meilleurs guerriers que l'argent peut acheter.

L'organisation encourage l'ambition individuelle et récompense les innovateurs qui prennent les choses en mains. Les résultats sont tout ce qui compte. Ceux qui intègrent le Réseau Noir sans rien peuvent devenir des acteurs majeurs

dans l'organisation, s'ils ont du cran et fournissent un travail acharné.

L'adhésion au Zhentarim est comme la clé d'un millier de portes, chacune d'elles étant une passerelle vers la réalisation d'un désir personnel. La plupart des gens répugnent à ce genre de liberté. Ils aiment leurs contraintes, les lois, et l'emmaillotage. Cela leur donne l'illusion de la sécurité.

Le Réseau Noir fournit ce dont j'ai besoin pour explorer des royaumes et des dimensions qui déchirent les esprits habitués aux limites. Il n'y a que dans ces endroits que je peux trouver une magie assez puissante pour vaincre des êtres qui ne connaissent pas ce que sont le temps, la peur et la pitié. Vous pouvez ne pas apprécier les méthodes du Zhentarim, mais si un démon sort des Abysses pour aller chercher votre famille, vous seriez heureux de savoir que je suis allé dans le plus sombre des royaumes chercher la réponse à votre problème.

- Ianna Asterion

BUTS

- Amasser des richesses.
- Dénicher des occasions de prendre le pouvoir.
- Gagner de l'influence auprès de personnes et organisations importantes.
- Dominer Faerûn.

RANGS

- 1.Croc
- 2.Loup
- 3.Vipère (niv 5 minimum)
- 4.Ardragon (niv 11 minimum)
- 5.Seigneur d'effroi (niv 17 minimum)

FORMATIONS

Voici les formations que cette organisation propose à ses agents :

- Kit d'empoisonneur
- Kit de contrefaçon
- Kit de déguisement
- Outils de voleur

LE CULTE DU DRAGON

Plusieurs religions affirment que les dragons sont destinés à gouverner le monde, mais aucune ne pousse cette croyance à l'extrême comme le fait le culte du Dragon. Bien que pour ce dernier, seuls les dragons morts-vivants sont vraiment immortels et méritent ce destin. Alors, afin d'aider un peu le sort, le culte tente d'influencer certains dragons de se convertir en dracoliches, que la secte appelle les Sacrées. Les adeptes vénèrent les dragons comme des dieux, et plus d'un dragon a déjà accepté la proposition d'immortalité qui lui était proposée.

Cette page présente le culte du Dragon AVANT l'événement de la Tyrannie des Dragons.

LE CULTE

Un demi millénaire s'est écoulé depuis que le culte du Dragon a été fondé par l'archimage dément Sammaster. Celui-ci a d'abord rassemblé de nombreux fidèles attirés par ses visions illusoires qui prophétisaient la domination éternelle des dragons morts-vivants sur terre. Puis il trouva la formule pour créer sa première dracoliche, formule qu'il consigna dans son ouvrage intitulé le Livre des Dragons. Sammaster est aujourd'hui mort, mais son sinistre héritage perdure.



Le culte du Dragon nécessite de nombreux biens exotiques pour réaliser ses sombres rituels, ce qui en d'autres termes signifie qu'il a constamment besoin d'argent. Aussi, le culte peut autant être considéré comme une organisation criminelle marchande que comme une cabale de magiciens. Certains de ses membres sont de respectables commerçants qui utilisent leur argent pour financer les projets du culte, d'autres s'engagent dans des activités criminelles allant de la prostitution et des jeux clandestins à la contrebande, en passant par le chantage, l'extorsion et l'enlèvement. Certaines cellules se spécialisent dans le banditisme et l'espionnage.

ORGANISATION

Extrêmement secret, le culte du Dragon maintient une toile vaguement connectée de cellules autonomes. Ses convictions et ses méthodes étant mal vues dans la plupart des nations civilisées, le culte utilise ordinairement des couvertures et des dupes pour détourner l'attention de ses vrais objectifs.

Dirigeant. Le culte n'a plus de vrai dirigeant, mais une dracoliche nommée Anabraxis la Griffe Noire est vénérée comme l'autorité ultime du groupe. Le repaire d'Anabraxis se trouve dans l'abîme sans fond de Lorosfyr, dans les profondeurs de l'Outreterre.

Siège principal. Le poste avancé le plus connu du culte est la Maison du Dragon dans le Murghôm. Il existe aussi une forteresse au Puits des Dragons (voir ci-dessous). Le culte recrute également pour son académie des Wyrms, cachée dans les ruines d'Unthalass en Tymanter. Il maintient aussi Redhorn, une place forte dans les montagnes de l'Échine du Dragon.

Hierarchie. La plupart des membres de la secte fondent leur position sur les buts et les objectifs de leur propre cellule. Peu se réfèrent entre eux par des titres religieux. Quelques cellules ne confèrent qu'un seul titre aux membres dirigeants. Ce sont les Porteurs du Pourpre, nom qui provient de la couleur des robes de cérémonies. Plus une cellule est petite, moins elle possède de Porteurs du Pourpre, certaines n'en possédant même qu'un seul. La plupart de ces dirigeants

possèdent le secret de la création des dracoliches. Ils contrôlent également le trésor de la cellule, dirigent la récollection des richesses et créent des objets magiques, tout ceci dans le but de soudoyer les dragons. Si la taille d'une cellule diminue trop, les Porteurs du Pourpre coordonnent alors le recrutement. Ce sont également eux qui dirigent la cellule lors des affrontements avec les ennemis.

Membres. Malgré son goût du secret, le culte du Dragon a toujours besoin des nouveaux membres pour exécuter ses projets. Il recrute la plupart de ceux-ci parmi les parents et les connaissances des membres actuels, mais va également silencieusement dénicher des candidats idéaux qu'il formera patiemment durant l'initiation. Le culte recherche des individus capables dans tous les domaines, mais préfère ceux qui possèdent un talent dans le secteur financier. Il tient par ailleurs en haute estime ceux qui ont le pouvoir de maîtriser et exécuter les rituels exigés pour créer une dracoliche. Le culte soudoie ces potentiels Porteurs du Pourpre en leur donnant accès aux légendaires travaux de Sammaster. En fait, de nombreux membres de la secte joignent l'organisation seulement pour le pouvoir et l'or. D'autres sont juste moralement laxistes ou apprécient les rites macabres. Ceux qui ont la chance de voir une dracoliche ou d'en observer une deviennent souvent de vrais croyants fanatiques.

LE PUITS DES DRAGONS

Au nord des montagnes du Couchant, dans les contrées du Mitan occidentales, se trouve un volcan éteint connu comme le Puits des Dragons. La légende dit que c'était autrefois le cimetière des dragons, là où les vieux dragons venaient mourir. Cette histoire est vraie. Le culte du Dragon a trouvé le Puits des Dragons et libéré son ancien gardien, une ombre dragon morte-vivante. Et malgré la résistance de nombreuses factions, le culte a construit une forteresse sur ce site, gardant l'entrée souterraine laissée par le volcan. Bien que la plupart des vieux dragons aillent maintenant ailleurs rendre leur dernier souffle, quelques-uns viennent toujours au Puits des Dragons, négocier leur immortalité.

A l'intérieur de la citadelle et de ses niveaux souterrains, le culte a amassé de nombreux trésors abandonnés par des dragons mourants. Il maintient également une vaste pièce appelée la Chambre d'Ascension, où le rituel pour transformer un dragon en dracoliche est exécuté. Le Puits des Dragons est lourdement gardé, car il subit les assauts continus de la part de chasseurs de trésors, d'espions et de dragons outragés. Éminents parmi les sentinelles du culte on trouve Arsekaslyx (une femelle dragon rouge adulte), Amnemis (une femelle dragon noir adulte) et Enixtryx (un mâle dragon noir adulte). Le seigneur du Puits des Dragons est Naergoth Bladelord, un humain chevalier de la mort. Son égal, et maître de cérémonie du Puits des Dragons, est la liche Vargo l'Anonyme. Quand il était humain, Vargo a exécuté un rituel pour s'insuffler le sang d'un dragon noir. Ses pouvoirs résultants se basent sur l'acide, et les dragons noirs du Puits des Dragons lui sont entièrement dévoués et loyaux.

Le culte peut se prévaloir d'une alliance effrayante avec les êtres draconiques. Bien qu'en fait peu de cellules soient centrées autour d'une Sacrée, de fréquents accords avec le culte peuvent finalement mener à une dracoliche. Quelques dragons vivants s'allient avec le culte, intéressés par sa philosophie et son pouvoir, et les membres de la secte qui cherchent à les recruter leur servent volontiers d'agents. Le culte du Dragon possède un nombre sans fin d'alliés morts-vivants, et quelques Porteurs du Pourpre sont eux-même des morts-vivants doués de sensations.

FEUILLE DE PERSONNAGE

DUNGEONS & DRAGONS

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE & NIVEAU	HISTORIQUE	NOM DU JOUEUR
PEUPLE	ALIGNEMENT	POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE	INSPIRATION	CA	INITIATIVE	VITESSE
DEXTÉRITÉ	BONUS DE MAÎTRISE			
CONSTITUTION	JETS DE SAUVEGARDE	Points de vie max _____		
INTELLIGENCE	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Force <input type="radio"/> Dextérité <input type="radio"/> Constitution <input type="radio"/> Intelligence <input type="radio"/> Sagesse <input type="radio"/> Charisme 	POINTS DE VIE ACTUELLES		
SAGESSE	COMPÉTENCES	POINTS DE VIE TEMPORAIRES		
CHARISME	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Acrobaties (DEX) <input type="radio"/> Arcanes (INT) <input type="radio"/> Athlétisme (FOR) <input type="radio"/> Discrétion (DEX) <input type="radio"/> Dressage (SAG) <input type="radio"/> Escamotage (DEX) <input type="radio"/> Histoire (INT) <input type="radio"/> Intimidation (CHA) <input type="radio"/> Intuition (SAG) <input type="radio"/> Investigation (INT) <input type="radio"/> Médecine (SAG) <input type="radio"/> Nature (INT) <input type="radio"/> Perception (SAG) <input type="radio"/> Persuasion (CHA) <input type="radio"/> Religion (INT) <input type="radio"/> Représentation (CHA) <input type="radio"/> Survie (SAG) <input type="radio"/> Tromperie (CHA) 	DÉS DE VIE	SUCCÈS	ÉCHECS
		Total	_____	_____
		JETS CONTRE LA MORT		
PERCEPTION PASSIVE (SAGESSE)				
ARMES MAÎTRISÉES		ATTaques		
ARMURES MAÎTRISÉES		NOM	BONUS ATT	DECATS / TYPE
Outils maîtrisés				
LANGUES CONNUES				
ARMURE PORTÉE				

TRAITS DE PERSONNALITÉ

IDÉAUX

RELATIONS

DÉFAUTS

CAPACITÉS SPÉCIALES

D&D			
NOM DU PERSONNAGE	ÂGE	TAILLE	Poids
	YEUX	PEAU	CHEVEUX
AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES			
PORTRAIT			
PASSÉ DU PERSONNAGE			
ÉQUIPEMENT			
PC			
PA			
PE			
PO			
PP			



D&D

CLASSE DE LANCEUR DE SORTS

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE DD DE SAUVEGARDE DES SORTS BONUS D'ATTAQUE DES SORTS

0 SORTS MINEURS

NIVEAU DE SORT
EMPLACEMENTS
1

1 PREPARED
NOM DU SORT

SORTS CONNUX

2

3

4

5

6

7

8

9

NOTES

