

Informations légales

Le System Reference Document 5.2.1 (ci-après « SRD 5.2.1 ») vous est fourni à titre gratuit par Wizards of the Coast LLC (ci-après « Wizards ») en vertu des termes de la [Licence Creative Commons Attribution 4.0 International](#) (ci-après « CC-BY-4.0 »). Vous êtes libre d'utiliser le contenu de ce document de toute manière autorisée par la licence CC-BY-4.0, sous réserve d'inclure la déclaration d'attribution suivante dans vos œuvres :

Cette œuvre inclut du matériel issu du System Reference Document 5.2.1 (« SRD 5.2.1 ») de Wizards of the Coast LLC, disponible à l'adresse <https://www.dndbeyond.com/srd>. Le SRD 5.2.1 est régi par la Licence Creative Commons Attribution 4.0 International, disponible à l'adresse <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

Veillez n'inclure aucune autre attribution à Wizards, sa société mère ou ses sociétés affiliées que celle fournie ci-dessus. Vous pouvez cependant faire figurer sur votre œuvre une mention indiquant qu'elle est « compatible avec la cinquième édition » ou « compatible 5E ».

L'article 5 de la licence CC-BY-4.0 contient une clause d'exclusion de garanties et de limitation de responsabilité qui limite notre responsabilité envers vous.

Contenu

Informations légales	1
Comment jouer	5
Rythme de jeu.....	5
Les six caractéristiques	5
Tests d20.....	6
Tests de caractéristique.....	6
Jets de sauvegarde	7
Jets d'attaque	7
Avantage et Désavantage	8
Maîtrise	8
Actions	10
Actions Bonus.....	10
Réactions	11
Interactions sociales.....	11
Exploration.....	11
Vision et éclairage.....	11
Se cacher	12
Interagir avec des objets.....	12
Dangers.....	13
Voyage.....	13
Combat.....	13
L'ordre du combat.....	13
Déplacement et position	14
Effectuer une attaque.....	15
Attaques à distance.....	16
Attaques de corps à corps	16
Combat monté	16
Combat subaquatique.....	17
Dégâts et soins	17
Points de vie	17
Jets de dégâts.....	17
Coups critiques.....	17
Jets de sauvegarde et dégâts.....	17
Types de dégâts	17
Résistances et Vulnérabilités.....	18
Immunité	18
Soins	18
Tomber à 0 point de vie	18
Points de vie temporaires	19
Création de personnage.....	20
Choix d'une fiche de personnage	20
Création de votre personnage.....	20
Progression en niveaux.....	24
Commencer à plus haut niveau.....	25
Multiclassage	26
Babioles	28
Classes.....	30
Barbare.....	30
Sous-classe de Barbare :	
Voie du Berserker.....	32
Barde.....	33
Liste des sorts de Barbare.....	35
Sous-classe de Barbare :	
Collège du Savoir.....	37
Clerc.....	38
Liste des sorts de Clerc.....	40
Sous-classe de Clerc : Domaine	
de la Vie	42
Druide.....	43
Liste des sorts de Druide.....	46

Sous-classe de Druide :	
Cercle de la Terre.....	48
Ensorcelleur	49
Options de Métamagie	52
Liste des sorts d'Ensorcelleur	53
Sous-classe d'Ensorcelleur :	
Sorcellerie draconique	55
Guerrier.....	56
Sous-classe de Guerrier :	
Champion	58
Magicien	58
Liste des sorts de Magicien	61
Sous-classe de Magicien :	
Évocateur	64
Moine	65
Sous-classe de Moine : Credo de	
la Paume	67
Occultiste.....	68
Options de Manifestation	
occulte	70
Liste des sorts d'Occultiste	73
Sous-classe d'Occultiste :	
Protecteur Fiélon.....	74
Paladin	75
Liste des sorts de Paladin	78
Sous-classe de Paladin :	
Serment de Dévotion.....	79
Rôdeur.....	80
Liste des sorts de Rôdeur	82
Sous-classe de Rôdeur :	
Chasseur.....	83
Roublard	84
Sous-classe de Roublard : Voleur.....	86
Origines des personnages.....	87
Historiques de personnage.....	87
Acolyte.....	87
Criminel.....	87
Sage.....	87
Soldat.....	87
Espèces des personnages	87
Drakéide.....	88
Elfe	88
Gnome.....	89
Goliath.....	89
Halfelin	90
Humain	90
Nain	90
Orc.....	90
Tieffelin	91
Dons	92
Description des dons.....	92
Dons d'origines.....	92
Dons généraux	92
Dons de Style de combat	93
Dons de faveur épique.....	93
Équipement.....	95
Pièces de monnaie.....	95
Armes	95
Propriétés.....	95
Propriétés botte.....	96
Armures.....	98
Outils.....	99
Matériel d'aventurier.....	100
Montures et véhicules.....	106

Train de vie.....	107
Repas, boisson et hébergement.....	108
Employés.....	108
Sorts	108
Objets magiques.....	108
Fabrication d'objets non	
magiques.....	109
Préparer des potions de guérison.....	110
Écrire des parchemins de sort.....	110
Sorts.....	111
Acquisition de sorts	111
Incantation	111
Description des sorts.....	114
Glossaire de règles.....	187
Boîte à outils ludique	203
Allure de voyage.....	203
Conception d'historique.....	203
Malédiction et contagions	
magiques.....	204
Effets environnementaux.....	206
Terreur et grand stress	207
Poison	208
Pièges.....	210
Rencontres de combat.....	213
Objets magiques.....	215
Catégories d'objets magiques.....	215
Rareté d'un objet magique.....	216
Activation d'un objet magique.....	217
« L'aube suivante »	217
Objets maudits.....	217
Résilience des objets magiques.....	217
Fabrication d'objets magiques.....	217
Objets magiques intelligents	218
Objets magiques de A à Z	220
Monstres	267
Aperçu du profil de jeu	267
Entrées d'un profil	267
Le monstre en jeu	268
Monstres de A à Z.....	272
Animaux.....	360

Index des profils de jeu

Abattis de troll.....	355
Aboleth.....	272
Acolyte.....	342
Aigle.....	360
Aigle géant	360
Allosaure.....	360
Âme-en-peine	272
Ankheg.....	273
Ankylosaure.....	361
Araignée.....	361
Araignée de phase.....	273
Araignée géante	361
Araignée-loup géante.....	361
Arbre éveillé.....	341
Arbuste éveillé.....	341

Archélon.....	362	Diable gelé.....	283	Gargouille.....	312
Archimage.....	329	Diable osseux.....	284	Géant des collines.....	312
Armure animée.....	337	Diablotin.....	284	Géant des nuages.....	312
Assassin.....	273	Diantrefosse.....	284	Géant des pierres.....	313
Autrache.....	274	Djinn.....	285	Géant des tempêtes.....	313
Babélien.....	274	Doppelganger.....	286	Géant du feu.....	313
Babouin.....	362	Dragon blanc adulte.....	287	Géant du givre.....	314
Balor.....	275	Dragon blanc vénérable.....	287	Gelée ocre.....	314
Bandit.....	275	Dragon bleu adulte.....	288	Glabrezu.....	314
Basilic.....	276	Dragon bleu vénérable.....	289	Gladiateur.....	315
Béhir.....	276	Dragon d'airain adulte.....	290	Golem d'argile.....	317
Belette.....	362	Dragon d'airain vénérable.....	290	Golem de chair.....	317
Belette géante.....	362	Dragon d'argent adulte.....	292	Golem de fer.....	318
Berserker.....	276	Dragon d'argent vénérable.....	292	Golem de pierre.....	318
Blaireau.....	362	Dragon d'or adulte.....	294	Gorgone.....	319
Blaireau géant.....	363	Dragon d'or vénérable.....	294	Goule.....	319
Blême.....	276	Dragon de bronze adulte.....	296	Grand cervidé.....	367
Bulette.....	277	Dragon de bronze vénérable.....	296	Grand singe.....	368
Capitaine de la garde.....	312	Dragon de cuivre adulte.....	297	Grenouille.....	368
Capitaine hobgobelin.....	323	Dragon de cuivre vénérable.....	298	Grenouille géante.....	368
Capitaine pirate.....	340	Dragonnet blanc.....	286	Grick.....	319
Cervidé géant.....	363	Dragonnet bleu.....	288	Griffon.....	320
Chacal.....	363	Dragonnet d'airain.....	289	Gros-bras.....	320
Chameau.....	363	Dragonnet d'argent.....	291	Guenaude marine.....	320
Chat.....	363	Dragonnet d'or.....	293	Guenaude nocturne.....	321
Chauve-souris.....	363	Dragonnet de bronze.....	295	Guenaude verte.....	321
Chauve-souris géante.....	364	Dragonnet de cuivre.....	297	Guêpe géante.....	368
Chef de bande.....	275	Dragonnet noir.....	299	Harpie.....	322
Chef gobelin.....	316	Dragonnet rouge.....	300	Hezrou.....	322
Chef gros-bras.....	320	Dragonnet vert.....	302	Hibours.....	323
Cheval de selle.....	364	Dragon noir adulte.....	299	Hippocampe.....	369
Cheval de trait.....	364	Dragon noir vénérable.....	300	Hippocampe géant.....	369
Chevalier.....	278	Dragon rouge adulte.....	301	Hippogriffe.....	323
Chèvre.....	364	Dragon rouge vénérable.....	301	Hippopotame.....	369
Chèvre géante.....	364	Dragon-tortue.....	304	Homoncule.....	324
Chien du trépas.....	278	Dragon vert adulte.....	303	Horriflamme.....	324
Chien esquivé.....	278	Dragon vert vénérable.....	303	Hydre.....	324
Chimère.....	279	Dretch.....	304	Hyène.....	369
Chouette.....	364	Drider.....	304	Hyène géante.....	370
Chouette géante.....	365	Druide.....	305	Incube.....	325
Chtuul.....	279	Dryade.....	305	Jeune dragon blanc.....	286
Cockatrice.....	279	Éclaireur.....	305	Jeune dragon bleu.....	288
Combattant gnoll.....	315	Éfrit.....	306	Jeune dragon d'airain.....	289
Combattant gobelin.....	316	Élémentaire de l'air.....	306	Jeune dragon d'argent.....	291
Combattant goblours.....	316	Élémentaire de la terre.....	307	Jeune dragon d'or.....	293
Combattant hobgobelin.....	323	Élémentaire de l'eau.....	307	Jeune dragon de bronze.....	295
Combattant kobold.....	325	Élémentaire du feu.....	307	Jeune dragon de cuivre.....	297
Combattant sahuagin.....	345	Éléphant.....	367	Jeune dragon noir.....	299
Corbeau.....	365	Enlaceur.....	308	Jeune dragon rouge.....	301
Couatl.....	280	Épaulard.....	367	Jeune dragon vert.....	302
Crabe.....	365	Épée volante.....	337	Kraken.....	325
Crabe géant.....	365	Érinye.....	308	Lamie.....	326
Crapaud géant.....	366	Espion.....	309	Lémure.....	326
Criard.....	277	Esprit follet.....	309	Lézard.....	370
Crocodile.....	366	Ettercap.....	309	Lézard géant.....	370
Crocodile géant.....	366	Ettin.....	310	Liche.....	327
Cube gélatineux.....	280	Familier de vampire.....	356	Licorne.....	327
Demi-dragon.....	281	Fanatisme de secte.....	347	Lion.....	370
Destrier.....	366	Fantassin.....	348	Loup.....	370
Destrier squelette.....	351	Fantôme.....	310	Loup arctique.....	328
Déva.....	281	Faucon.....	367	Loup-garou.....	328
Diable barbelé.....	281	Faucon de sang.....	367	Loup sanguinaire.....	371
Diable barbu.....	282	Feu follet.....	310	Mage.....	329
Diable cornu.....	282	Garde.....	311	Magmatique.....	329
Diable des chaînes.....	283	Garde animé.....	311	Mammouth.....	371

Manteleur.....	330	Roturier.....	345
Mante obscure.....	330	Rukh.....	345
Manticore.....	331	Salamandre.....	346
Marilith.....	331	Sanglier.....	377
Méduse.....	331	Sanglier-garou.....	346
Méphite gelé.....	332	Sanglier géant.....	377
Méphite magmatique.....	332	Satyre.....	347
Méphite poussièreux.....	332	Sbire gobelin.....	315
Méphite vaporeux.....	333	Scarabée de feu géant.....	377
Merrow.....	333	Scorpion.....	378
Mille-pattes géant.....	371	Scorpion géant.....	378
Mimique.....	333	Sectateur.....	347
Minotaure de Baphomet.....	334	Sentinelle azer.....	274
Minotaure squelette.....	351	Serpent constricteur.....	378
Molosse.....	371	Serpent constricteur géant.....	378
Molosse infernal.....	334	Serpent venimeux.....	378
Momie.....	334	Serpent venimeux géant.....	379
Momie auguste.....	334	Serpent volant.....	379
Mule.....	371	Singe géant.....	379
Naga corrupteur.....	335	Solar.....	348
Naga gardien.....	336	Soldat centaure.....	277
Nalfeshnie.....	336	Spectre.....	349
Nécronte.....	336	Sphinx érudit.....	350
Noble.....	337	Sphinx merveilleux.....	349
Nuée de chauves-souris.....	372	Sphinx valeureux.....	350
Nuée de corbeaux.....	372	Squelette.....	351
Nuée de piranhas.....	373	Strige.....	352
Nuée de rats.....	373	Succube.....	352
Nuée de sénestres.....	347	Sylvanien.....	352
Nuée de serpents venimeux.....	373	Tapis étrangleur.....	338
Nuée d'insectes.....	372	Tarasque.....	353
Ogre.....	338	Terre errant.....	353
Ogre zombi.....	360	Thallophyte violette.....	278
Ombre.....	338	Tigre.....	379
Oni.....	338	Tigre à dents de sabre.....	379
Otyugh.....	339	Tigre-garou.....	354
Ours brun.....	373	Tirailleur thalasséen.....	354
Ours-garou.....	339	Torve.....	354
Ours noir.....	374	Traqueur gobelours.....	317
Ours polaire.....	374	Traqueur invisible.....	355
Oxydeur.....	340	Tricératops.....	380
Panthère.....	374	Troll.....	355
Pégase.....	340	Tyrannosaure.....	380
Petit cervidé.....	374	Vampire.....	357
Pieuvre.....	374	Vampirien.....	356
Pieuvre géante.....	375	Vase grise.....	358
Piranha.....	375	Vautour.....	380
Pirate.....	340	Vautour géant.....	380
Planétar.....	341	Ver pourpre.....	358
Plésiosaure.....	375	Vétéran.....	349
Poney.....	375	Vouivre.....	358
Pouding noir.....	342	Vrock.....	359
Prêtre.....	342	Worg.....	359
Pseudodragon.....	343	Xorn.....	359
Ptéranodon.....	375	Zombi.....	360
Quasit.....	343		
Rakshasa.....	344		
Rat.....	376		
Rat-garou.....	344		
Rat géant.....	376		
Remorhaz.....	344		
Requin-chasseur.....	377		
Requin de récif.....	376		
Requin géant.....	376		
Rhinocéros.....	377		

Comment jouer

Rythme de jeu

Les trois piliers du jeu sont les suivants : interactions sociales, exploration et combat. Pour chacun de ces trois aspects, le jeu se déroule selon le modèle suivant :

- 1. Le maître de jeu brosse le tableau.** Le MJ décrit aux joueurs le lieu où se trouvent les aventuriers et ce qui les entoure (le nombre d'issues d'une salle, ce qui est posé sur une table, etc.).
- 2. Les joueurs décrivent ce que font leurs personnages.** Généralement, les personnages restent groupés lorsqu'ils explorent un donjon ou tout autre environnement. Parfois, ils se répartissent les tâches : un premier aventurier examine un coffre tandis qu'un deuxième inspecte un symbole mystérieux sur le mur et qu'un troisième monte la garde. Hors des situations de combat, le MJ veille à ce que chaque personnage ait l'occasion d'agir et il gère la résolution de leurs activités respectives. Au combat, les personnages jouent tour à tour.
- 3. Le MJ relate le déroulement des tâches entreprises par les aventuriers.** Certaines tâches se résolvent facilement. Quand un aventurier traverse une pièce pour ouvrir une porte, le MJ peut se contenter d'annoncer que la porte s'ouvre et ce qu'elle révèle. Mais cette porte peut être verrouillée ou le sol qui y mène peut cacher un piège (ou autre situation particulière compliquant la tâche). Dans un tel cas, le MJ peut demander au joueur de lancer un dé pour mieux déterminer ce qui se passe. Cette description entraîne souvent de nouvelles décisions, qui nous ramènent à l'étape 1.

Ce modèle est valable pour chaque séance de jeu (chaque fois que vous vous réunissez pour jouer à D&D), que les aventuriers conversent avec un aristocrate, explorent des ruines ou affrontent un dragon.

LES EXCEPTIONS S'IMPOSENT SUR LA RÈGLE GÉNÉRALE

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

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

Dans certaines situations, notamment au combat, l'action est plus structurée et chacun joue tour à tour.

Les six caractéristiques

Toutes les créatures, personnages comme monstres, sont dotées de six caractéristiques représentant leurs attributs physiques et mentaux, comme indiqué sur la table Description des caractéristiques.

Description des caractéristiques

Caractéristique	Valeur représentant...
Force	La puissance physique
Dextérité	L'agilité, les réflexes et l'équilibre
Constitution	La santé et l'endurance
Intelligence	Les capacités de raisonnement et la mémoire
Sagesse	Le discernement et la fermeté mentale
Charisme	La confiance en soi, l'aplomb et le charme naturel

Valeurs de caractéristique

Chaque caractéristique est représentée par une valeur allant de 1 à 20 (ce maximum peut monter jusqu'à 30 dans le cas de certains monstres). Cette valeur est un ordre de grandeur relatif. La table Valeurs de caractéristique résume la signification de ces valeurs.

Valeurs de caractéristique

Valeur	Signification
1	Il s'agit de la valeur minimale en conditions normales. Quand un effet réduit une valeur à 0, la description de l'effet explique ce qui se passe.
2–9	Capacités faibles.
10–11	Moyenne humaine.
12–19	Capacités remarquables.
20	Valeur maximale pour un aventurier, sauf mention contraire d'une aptitude.
21–29	Capacités extraordinaires.
30	Valeur théorique maximale.

Modificateurs de caractéristique

Chaque caractéristique s'accompagne d'un modificateur qui s'applique chaque fois que vous effectuez

ARRONDIS À L'INFÉRIEUR

Chaque fois que vous divisez ou multipliez un nombre dans le jeu et que vous obtenez une fraction, arrondissez à l'entier inférieur même si cette fraction est d'un demi ou plus. Certaines règles constituent une exception en vous indiquant d'arrondir à l'entier supérieur.

un Test d20 associé à cette caractéristique (voir « Tests d20 »). Le modificateur d'une caractéristique dérive de sa valeur, comme le montre la table Modificateurs de caractéristique.

Modificateurs de caractéristique

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

Tests d20

Quand le résultat d'une action est incertain, le jeu s'appuie sur le jet d'un d20 pour déterminer si la tâche est couronnée de succès ou si elle échoue. Ces jets appelés « Tests d20 » se présentent sous trois formes : tests de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde. Ils passent par les étapes suivantes :

- 1. Lancez 1d20.** Plus le résultat est élevé, plus il est favorable. Si le jet s'effectue avec l'Avantage ou le Désavantage (voir plus loin dans « Comment jouer »), vous lancez deux d20, mais ne gardez qu'un résultat ; le plus élevé si vous avez l'Avantage, le plus faible si vous avez le Désavantage.
- 2. Ajoutez les modificateurs.** Ajoutez les modificateurs suivants au nombre obtenu sur le d20 :
 - **Le modificateur de caractéristique concerné.** « Comment jouer » et « Glossaire de règles » précisent quels modificateurs de caractéristique s'appliquent aux divers Tests d20.
 - **Votre bonus de maîtrise si la situation le justifie.** Chaque créature est dotée d'un bonus de maîtrise, nombre qu'elle ajoute à tout Test d20 faisant intervenir quelque chose, comme une compétence, dont elle a la maîtrise. Voir « Maîtrise », plus loin dans « Comment jouer ».
 - **Appliquez les bonus et malus liés aux circonstances.** Certaines aptitudes de classe, sorts ou autres éléments de jeu peuvent conférer un bonus ou imposer un malus au jet.
- 3. Comparez le total au nombre cible.** Si la somme du résultat du d20 et des modificateurs appliqués égale ou dépasse le nombre cible, le Test d20 est réussi. Dans le cas contraire, il est raté. Le maître de jeu fixe le nombre cible et annonce aux joueurs si leurs jets sont réussis ou non. Dans le cas des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde, le nombre cible est appelé degré de difficulté (DD). Dans le cas des jets d'attaque, on parle pour le

nombre cible de classe d'armure (CA), celle-ci apparaissant sur la fiche de personnage ou le profil de jeu (cf. « Glossaire de règles »).

Tests de caractéristique

Un test de caractéristique intervient quand une créature puise dans son talent ou sa formation pour surmonter une épreuve, comme forcer une porte bloquée, crocheter une serrure, divertir une foule ou décrypter un code. Le MJ et les règles font généralement appel à ces tests lorsque ce que tente une créature a une probabilité d'échouer et qu'il ne s'agit pas d'une attaque. Lorsque l'issue de la tâche est incertaine et intéressante sur le plan narratif, les dés la déterminent.

Modificateur de caractéristique

Un test de caractéristique tire son nom de la caractéristique à laquelle il est associé : un test de Force, un test d'Intelligence, etc. La caractéristique associée se décide selon la situation. La table « Tests de caractéristique typiques » fournit de tels exemples.

Tests de caractéristique typiques

Caractéristique	Effectuez un test pour...
Force	Soulever, pousser, tirer ou briser quelque chose
Dextérité	Vous déplacer avec agilité, vivacité ou furtivité
Constitution	Repousser les limites ordinaires de votre organisme
Intelligence	Mettre votre raison ou votre mémoire à l'épreuve
Sagesse	Observer l'environnement ou les comportements
Charisme	Influencer, divertir ou tromper autrui

Bonus de maîtrise

Votre bonus de maîtrise s'ajoute à un test de caractéristique lorsque le MJ statue qu'une maîtrise de compétence ou d'outil s'y applique et que vous disposez de cette maîtrise. Ainsi, quand une règle indique un test de Force (Acrobaties ou Athlétisme), vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise au test si vous disposez de la maîtrise de la compétence Acrobaties ou Athlétisme. Pour plus de détails sur les maîtrises de compétence et d'outil, reportez-vous à « Maîtrise », voir plus loin dans « Comment jouer ».

Degré de difficulté

Le degré de difficulté d'un test de caractéristique représente la difficulté de la tâche. Plus une tâche est ardue, plus le DD est élevé. Les règles fournissent les DD de certains tests, mais c'est toujours le MJ qui tranche. La table « Degrés de difficulté courants » propose une estimation des DD de tests de caractéristique.

Degrés de difficulté courants

La tâche est...	DD	La tâche est...	DD
Très facile	5	Difficile	20
Facile	10	Très difficile	25
Modérée	15	Presque impossible	30

Jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde, souvent abrégé en JS, représente une tentative d'échapper ou de résister à un danger, tel qu'une déflagration, une bouffée de vapeurs toxiques ou un sort qui menace d'envahir votre esprit. On ne choisit généralement pas d'effectuer un JS ; vous devez vous y soumettre lorsque votre personnage ou un monstre (dans le cas du MJ) est en danger. Le résultat du jet de sauvegarde est détaillé par l'effet qui l'a provoqué.

Si vous ne comptez pas résister à l'effet, vous pouvez rater volontairement votre JS sans lancer le dé.

Modificateur de caractéristique

Un jet de sauvegarde tire son nom de la caractéristique à laquelle il est associé : un JS Constitution, un JS Sagesse, etc. La caractéristique associée dépend du type d'effet auquel on tente de résister, comme le montre la table « Jets de sauvegarde typiques ».

Jets de sauvegarde typiques

Caractéristique	Effectuez un JS pour...
Force	Vous opposer à une force physique
Dextérité	Esquiver un danger physique
Constitution	Supporter un danger toxique
Intelligence	Percer une illusion
Sagesse	Résister à un assaut mental
Charisme	Affirmer votre identité

Bonus de maîtrise

Vous ajoutez votre bonus de maîtrise à un JS si vous disposez de la maîtrise de ce type de jet de sauvegarde. Voir « Maîtrise », plus loin dans « Comment jouer ».

Degré de difficulté

Le degré de difficulté d'un jet de sauvegarde est déterminé par l'effet qui le provoque ou par le MJ. Exemple : quand un sort vous impose un JS, le DD est fixé par la caractéristique d'incantation du lanceur et son bonus de maîtrise. Les aptitudes de monstre qui engendrent des JS en spécifient le DD.

Jets d'attaque

Un jet d'attaque permet de déterminer si une attaque touche sa cible. Le jet d'attaque touche si son résultat est supérieur ou égal à la classe d'armure de la cible. Les jets d'attaque interviennent généralement lors d'affrontements, selon les règles de la section « Combat », plus loin dans « Comment jouer », mais le

MJ peut également y faire appel en d'autres circonstances, comme lors d'un concours de tir à l'arc.

Modificateur de caractéristique

La table « Caractéristiques de jet d'attaque » indique quel modificateur de caractéristique s'applique selon le type de jet d'attaque.

Caractéristiques de jet d'attaque

Caractéristique	Type d'attaque
Force	Attaque de corps à corps avec une arme ou attaque à mains nues (cf. « Glossaire de règles »)
Dextérité	Attaque à distance avec une arme
Variable	Attaque de sort (la caractéristique est déterminée par l'aptitude Sorts de l'incantateur, comme expliqué à « Sorts »)

Certaines aptitudes vous permettent de recourir à d'autres modificateurs de caractéristique que ceux indiqués. Ainsi, la propriété Finesse (cf. « Équipement ») permet de choisir entre Force et Dextérité lorsqu'on utilise une arme qui est dotée de cette propriété.

Bonus de maîtrise

Vous ajoutez votre bonus de maîtrise au jet d'attaque lorsque vous attaquez avec une arme dont vous avez la maîtrise, ainsi que lorsque vous attaquez avec un sort. Pour plus de détails sur les maîtrises d'arme, reportez-vous à « Maîtrise », plus loin dans « Comment jouer ».

Classe d'armure

La classe d'armure (ou CA) d'une créature représente sa capacité à éviter les blessures au combat. La CA d'un personnage se détermine à sa création (cf. « Création de personnage »), tandis que celle d'un monstre apparaît dans son profil de jeu.

Calcul de la CA. Toutes les créatures débutent avec le même calcul pour la CA de base :

$$\text{CA de base} = 10 + \text{modificateur de Dextérité de la créature}$$

La CA d'une créature peut ensuite être modifiée par l'armure, des objets magiques, des sorts et autres éléments.

Une seule CA de base. Certains sorts et aptitudes de classe fournissent aux personnages une autre méthode de calcul pour la CA. Un personnage doté de plusieurs aptitudes qui lui offrent diverses méthodes de calcul de la CA doit en choisir une ; une même créature ne peut pas être affectée par plus d'une méthode de calcul.

Résultat de 20 ou 1 sur le dé

Si vous obtenez un 20 sur le d20 (on dit aussi « 20 naturel ») d'un jet d'attaque, l'attaque touche quels que soient les modificateurs engagés et la CA

INSPIRATION HÉROÏQUE

Il arrive que le MJ ou une règle vous octroie l'Inspiration héroïque. Si vous disposez de l'Inspiration héroïque, vous pouvez la dépenser pour rejouer aussitôt tout dé que vous venez de lancer, à condition de conserver ce nouveau jet.

Une seule à la fois. Vous ne pouvez en aucun cas disposer de plus d'une Inspiration héroïque à la fois. Si, pour une raison quelconque, vous recevez l'Inspiration héroïque alors que vous en disposez déjà, vous pouvez la confier à un personnage-joueur de votre groupe qui n'en est pas pourvu.

Recevoir l'Inspiration héroïque. Votre MJ peut vous octroyer l'Inspiration héroïque pour diverses raisons. En général, il l'accorde lorsque vous accomplissez un geste héroïque, incarnez remarquablement votre personnage ou que votre prestation s'avère particulièrement divertissante. C'est une sorte de récompense pour celles et ceux qui contribuent activement au plaisir de jeu de toute la table.

D'autres règles permettent à votre aventurier d'acquérir l'Inspiration héroïque, indépendamment de la décision du MJ. Les personnages humains commencent ainsi chaque journée avec l'Inspiration héroïque.

de la cible. C'est ce que l'on appelle un Coup critique (cf. « Combat », plus loin dans « Comment jouer »).

Si vous obtenez un 1 sur le d20 (on dit aussi « 1 naturel ») d'un jet d'attaque, l'attaque rate, quels que soient les modificateurs engagés et la CA de la cible.

Avantage et Désavantage

Il arrive qu'un Test d20 soit modifié par l'Avantage ou le Désavantage. L'Avantage reflète des circonstances favorables autour d'un jet de d20, tandis que le Désavantage représente des conditions défavorables.

C'est généralement par l'intermédiaire d'aptitudes ou d'actions spéciales que l'on reçoit l'Avantage ou le Désavantage. Le MJ peut aussi statuer que les circonstances octroient l'Avantage ou imposent le Désavantage.

Lancez deux d20

Lorsque vous effectuez un jet avec l'Avantage ou le Désavantage, vous lancez un second d20 avec le premier. Vous ne retenez que le plus élevé des deux dés si vous avez l'Avantage, que le plus faible si vous avez le Désavantage. Si vous avez le Désavantage et obtenez par exemple 18 et 3 sur les dés, vous gardez le 3. Si vous avez au contraire l'Avantage, c'est le 18 que vous retenez avec ces mêmes jets.

Non cumulables

Quand plusieurs circonstances s'appliquent à un jet de dés et que chacune octroie l'Avantage, vous ne lancez pas plus de deux d20. De même, quand plusieurs circonstances imposent le Désavantage, vous ne lancez que deux d20.

Si les circonstances vous octroient l'Avantage tout en vous imposant le Désavantage, le jet n'a en définitive ni l'un ni l'autre, et vous lancez donc un seul d20. Cela reste vrai même si plusieurs conditions vous imposent le Désavantage et qu'une seule vous octroie l'Avantage, ou inversement. Dans une telle situation, vous ne recevez ni Avantage ni Désavantage.

Cas des jets qu'on rejoue

Lorsque vous avez l'Avantage ou le Désavantage et qu'un élément du jeu vous permet de relancer le d20 ou de le remplacer, vous ne pouvez relancer ou remplacer qu'un seul dé. Vous choisissez lequel.

Exemple : si vous avez l'Inspiration héroïque (cf. encadré ci-après) et obtenez 3 et 18 sur les d20 d'un test de caractéristique effectué avec Avantage ou Désavantage, vous pouvez dépenser votre Inspiration héroïque pour relancer l'un de ces dés, mais pas les deux.

Maîtrise

Les personnages et monstres se distinguent dans divers domaines. Certains excellent avec de nombreuses armes, d'autres ne savent en manier que quelques-unes. Certains brillent pour cerner les motivations d'autrui, d'autres pour percer les mystères du multivers. Toutes les créatures sont dotées d'un bonus de maîtrise, qui reflète l'impact de l'apprentissage sur leurs capacités. Le bonus de maîtrise d'un personnage augmente au gré de son acquisition de niveaux (cf. « Création de personnage »). Le bonus de maîtrise d'un monstre découle de son facteur de puissance (cf. « Glossaire de règles »). La table « Bonus de maîtrise » montre comment se détermine ce bonus.

Ce bonus s'applique à un Test d20 lorsque la créature est dotée de la maîtrise d'une compétence, d'un jet de sauvegarde ou d'un objet dont elle se sert pour le Test d20. Le bonus est également employé pour les attaques de sort et pour le calcul du DD de sauvegarde des sorts.

Bonus de maîtrise

Niveau ou FP	Bonus	Niveau ou FP	Bonus
Jusqu'à 4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

Le bonus ne se cumule pas

Votre bonus de maîtrise ne peut pas s'ajouter plus d'une fois à un jet de dé ou à un nombre. Ainsi, quand une règle vous permet d'effectuer un test de Charisme (Persuasion ou Tromperie), vous ajoutez votre bonus de maîtrise si vous maîtrisez l'une de ces compétences, mais ne l'appliquez pas deux fois si vous maîtrisez les deux compétences.

Compétences

Compétence	Caractéristique	Exemples d'application
Acrobaties	Dextérité	Rester debout lorsque l'équilibre est précaire ou accomplir un exercice acrobatique.
Arcanes	Intelligence	Se souvenir de détails concernant des sorts, des objets magiques ou les plans d'existence.
Athlétisme	Force	Sauter plus loin que la normale, garder la tête hors de l'eau dans des flots violents ou briser quelque chose.
Discrétion	Dextérité	Se soustraire à l'attention en se déplaçant sans faire de bruit et en se cachant.
Dressage	Sagesse	Apaiser ou dresser un animal, ou lui faire adopter un certain comportement.
Escamotage	Dextérité	Faire les poches, dissimuler un petit objet ou exécuter un tour de passe-passe.
Histoire	Intelligence	Se souvenir de détails historiques (événements, peuples, nations et cultures).
Intimidation	Charisme	Impressionner ou menacer quelqu'un pour qu'il obtempère.
Intuition	Sagesse	Reconnaître l'humeur et les intentions des gens.
Investigation	Intelligence	Retrouver des informations obscures dans des ouvrages ou déduire le fonctionnement des choses à partir d'indices.
Médecine	Sagesse	Diagnostiquer une maladie ou déterminer les causes de morts récentes.
Nature	Intelligence	Se souvenir de détails sur l'environnement, le relief, la faune, la flore et le climat.
Perception	Sagesse	Par l'intermédiaire d'un ou plusieurs sens, détecter ce qui peut échapper à d'autres.
Persuasion	Charisme	Convaincre autrui sans le brusquer, en toute sincérité.
Religion	Intelligence	Se souvenir de détails sur les dieux, les rituels religieux et les symboles sacrés.
Représentation	Charisme	Jouer la comédie ou de la musique, conter une histoire ou danser.
Survie	Sagesse	Remonter une piste, trouver de la nourriture, s'orienter dans la nature et éviter les dangers sauvages.
Tromperie	Charisme	Mentir de manière convaincante ou se déguiser sans éveiller les soupçons.

Il peut en revanche arriver que le bonus de maîtrise soit multiplié ou divisé (doublé ou réduit de moitié, par exemple) avant son application. Ainsi l'aptitude Expertise (cf. « Glossaire de règles ») double-t-elle le bonus de maîtrise pour certains tests de caractéristique. Chaque fois que le bonus est employé, on ne peut le multiplier ou le diviser qu'une seule fois.

Maîtrises de compétence

La plupart des tests de caractéristique font intervenir une compétence, associée à un ensemble de choses que les créatures peuvent tenter par un tel test. Les descriptions des actions que vous entreprenez (cf. « Actions », plus loin dans « Comment jouer ») spécifient la compétence appliquée si cette action est assortie d'un test de caractéristique, et bien d'autres règles indiquent si une compétence est en jeu. C'est toujours le MJ qui tranche pour savoir si une compétence s'applique à une situation donnée.

Si une créature maîtrise une compétence, elle applique son bonus de maîtrise aux tests de caractéristique qui font intervenir cette compétence. Sans cette maîtrise, la créature peut effectuer des tests de caractéristique associés à la compétence, mais elle n'applique pas son bonus de maîtrise. Exemple : si un personnage tente de gravir une falaise, le MJ peut lui demander un test de Force (Athlétisme). Si l'aventurier a la maîtrise d'Athlétisme, il applique son bonus de

maîtrise au test de Force. S'il n'en est pas doté, il effectue son test sans ajouter son bonus de maîtrise.

Liste des compétences

Les compétences figurent sur la table « Compétences », qui fournit pour chacune des exemples d'utilisation ainsi que le test de caractéristique le plus souvent associé.

Détermination de la compétence

Les maîtrises de compétence de départ d'un personnage sont déterminées à sa création, et les maîtrises de compétence des monstres apparaissent dans leur profil.

Maîtrise des jets de sauvegarde

La maîtrise d'un jet de sauvegarde permet au personnage d'ajouter son bonus de maîtrise aux JS correspondants. Si vous avez par exemple la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse, vous pouvez appliquer votre bonus de maîtrise aux JS Sagesse. Certains monstres disposent également de maîtrises de jet de sauvegarde, comme l'indique leur profil.

Chaque classe dispose de la maîtrise d'au moins deux jets de sauvegarde, pour illustrer comment la classe forme à se soustraire ou à résister à certaines menaces. Ainsi, les Magiciens maîtrisent les JS Intelligence et Sagesse ; ils ont appris à résister aux attaques mentales.

Maîtrises d'équipement

Un personnage acquiert la maîtrise de divers outils et armes, par le biais de sa classe et de son historique. On compte deux catégories de maîtrises d'équipement :

Armes. N'importe qui peut tenir une arme, mais la maîtrise vous rend plus efficace dans son manie-ment. Si vous avez la maîtrise d'une arme, vous ajoutez votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque correspondants.

Outils. Si vous avez la maîtrise d'un outil, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique correspondants. Si vous avez la maîtrise de la compétence également associée à ce test, vous avez aussi l'Avantage au test. Ainsi, vous pouvez conjointement tirer profit d'une maîtrise de compétence et d'une maîtrise d'outil à un même test de caractéristique.

Actions

Lorsque votre activité ne se limite pas à un déplacement ou une simple communication, vous entreprenez généralement une action. La table « Actions » dresse la liste des actions principales du jeu, mieux détaillées dans « Glossaire de règles ».

Actions

Action	Résumé
Attaque	Effectuer une attaque avec une arme ou à mains nues.
Désengagement	Votre déplacement ne provoque pas d'attaques d'Opportunité pour le reste du tour.
Esquive	Jusqu'au début de votre tour suivant, les jets d'attaque vous visant ont le Désavantage et vous avez l'Avantage aux JS Dextérité. Vous perdez ce bénéfice si vous subissez l'état Neutralisé ou si votre Vitesse tombe à 0.
Étude	Effectuer un test d'Intelligence (Arcanes, Histoire, Investigation, Nature ou Religion).
Furtivité	Effectuer un test de Dextérité (Discrétion).
Influence	Effectuer un test de Charisme (Intimidation, Persuasion, Représentation ou Tromperie) ou de Sagesse (Dressage) pour influencer sur l'attitude d'une créature.
Intention	Se préparer à entreprendre une action en réaction au déclencheur que vous définissez.
Magie	Lancer un sort, utiliser un objet magique ou une aptitude magique.

Action	Résumé
Observation	Effectuer un test de Sagesse (Intuition, Médecine, Perception ou Survie).
Pointe	Pour le reste du tour, vous bénéficiez d'un déplacement supplémentaire égal à votre Vitesse.
Soutien	Aider une autre créature dans le cadre d'un test de caractéristique ou d'un jet d'attaque, ou lui administrer les premiers soins.
Utilisation	Utiliser un objet non magique.

Personnages-joueurs et monstres peuvent tenter d'autres activités que celles couvertes par ces actions. De nombreuses aptitudes de classe et autres capacités vous fournissent d'autres options d'action, et vous pouvez en improviser d'autres. Lorsque vous décrivez une action non détaillée dans les règles, le MJ vous dira si elle est possible et quel genre de Test d20 effectuer, le cas échéant.

Une chose à la fois

Le jeu recourt aux actions pour gérer ce que vous pouvez faire à un instant donné. Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action à la fois. Ce principe est primordial au combat, comme le décrit la section « Combat », plus loin dans « Comment jouer ».

Les actions peuvent toutefois intervenir dans d'autres contextes : lors d'une interaction sociale, vous pouvez tenter d'influencer une créature ou de recourir à l'action Observation pour interpréter son langage corporel, mais vous ne pouvez pas accomplir les deux en même temps. Et lorsque vous explorez un donjon, vous ne pouvez pas simultanément entreprendre l'action Observation pour chercher les pièges et l'action Soutien pour aider un autre personnage à débloquer une porte (via l'action Utilisation).

Actions Bonus

Divers sorts, aptitudes de classe et autres capacités vous permettent d'entreprendre une action supplémentaire à votre tour, ce qu'on appelle une action Bonus. L'aptitude Ruse du Roublard, par exemple, lui permet d'entreprendre une action Bonus. Vous ne pouvez entreprendre une action Bonus que si une aptitude spéciale, un sort ou autre élément du jeu spécifie que vous pouvez accomplir quelque chose par une action Bonus. Sans cela, vous n'avez tout bonnement pas d'action Bonus à entreprendre.

Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action Bonus, toujours à votre tour, si bien qu'il vous faut choisir laquelle dans le cas où vous auriez accès à plusieurs actions Bonus.

Vous choisissez à quel moment de votre tour entreprendre une action Bonus, sauf mention contraire dans la description de celle-ci. Tout ce qui vous prive

de la capacité à entreprendre des actions vous empêche également d'entreprendre une action Bonus.

Réactions

Certaines aptitudes spéciales et situations, ainsi que certains sorts vous permettent d'effectuer une action spéciale appelée Réaction. Une Réaction est une réponse instantanée à un déclencheur, qui peut intervenir à votre tour ou à celui de quelqu'un d'autre. L'attaque d'Opportunité, décrite plus loin dans « Comment jouer », est la Réaction la plus courante.

Lorsque vous jouez votre Réaction, vous devez attendre le début de votre tour suivant pour en jouer une nouvelle. Si la Réaction interrompt le tour d'une autre créature, celle-ci peut reprendre son tour juste après la Réaction.

En termes de séquence, une Réaction intervient aussitôt après son déclencheur, sauf mention contraire dans la description de la Réaction.

Interactions sociales

Au fil de leurs aventures, les personnages-joueurs rencontrent des gens très divers et font face à des monstres plus bavards que bagarreurs. C'est dans ces situations qu'interviennent les interactions sociales, qui peuvent prendre bien des formes. Vous pouvez ainsi tenter de convaincre un cambrioleur de confesser ses méfaits ou chercher à amadouer un garde. Le maître de jeu assume le rôle de tous les personnages non-joueurs participant à ces échanges.

L'attitude d'un PNJ vis-à-vis de votre aventurier peut être Amicale, Indifférente ou Hostile (définitions dans « Glossaire de règles »). Les PNJ Amicaux sont enclins à vous aider, tandis que les PNJ Hostiles seront plutôt des obstacles sur votre chemin.

Les interactions sociales se gèrent sur deux axes : l'interprétation et les tests de caractéristique.

Interprétation

Le « roleplay », ou l'interprétation, revient tout bonnement à jouer son rôle. Dans ces scènes, c'est vous, en tant que joueur, qui décidez comment votre personnage pense, agit et s'exprime. Le roleplay fait partie intégrante du jeu dans sa globalité, mais les interactions sociales lui donnent la part belle.

Quand vous interprétez ainsi votre PJ, vous choisirez entre l'approche active et l'approche descriptive.

Le MJ se base sur la personnalité des PNJ et le comportement de votre aventurier pour définir comment réagissent les interlocuteurs PNJ. Un bandit couard cèdera plus facilement à la menace d'un emprisonnement. Une marchande rétive ne daignera pas aider les personnages s'ils l'importunent. Un dragon vaniteux boira du petit lait si on le flatte.

Lorsque le MJ interprète un PNJ, notez bien comment il campe sa personnalité. Vous pourriez en apprendre plus sur ses desseins et profiter de ces renseignements pour mieux l'influencer.

Si vous offrez à un PNJ ce qu'il désire ou savez jouer avec ses goûts, ses craintes ou ses ambitions, vous pourrez nouer des liens, éviter de recourir à la violence ou obtenir une information cruciale. À l'inverse, si vous offensez un fier combattant ou médisez sur les alliés d'un aristocrate, vous aurez grand mal à convaincre ou duper ceux qui vous écoutent.

Tests de caractéristique

Les tests de caractéristique jouent parfois un rôle clé dans la résolution d'un échange avec des PNJ. Vos efforts d'interprétation peuvent influencer sur l'attitude d'un PNJ, mais il peut rester une part d'aléatoire si le MJ souhaite que les dés interviennent dans la résolution de vos échanges avec le PNJ. Dans une telle situation, le MJ vous demandera généralement d'entreprendre l'action Influence.

Penchez-vous sur vos maîtrises de compétence lorsqu'il s'agit de préparer un échange avec un PNJ ; privilégiez les approches qui tirent profit des maîtrises de votre groupe. Si le groupe a par exemple besoin de tromper un garde pour avoir accès à un château, le Roublard qui a la maîtrise de Tromperie est censé mener les débats.

Exploration

L'exploration consiste à prospecter des lieux sombres et dangereux qui regorgent de mystères. Les règles de cette section détaillent la manière dont les aventuriers interagissent avec l'environnement de tels sites.

Matériel d'aventure

Quand les aventuriers explorent, leur équipement leur est utile de bien des façons. Ils peuvent ainsi atteindre des endroits peu accessibles avec une échelle, percevoir ce qui leur échapperait grâce à une torche ou autre source de lumière, crocheter les portes et coffres verrouillés avec des outils de voleur, et ralentir leurs poursuivants avec des chausse-trappes.

Vous trouverez les règles sur les nombreux objets utiles en aventure à « Équipement ». Les objets des sections « Outils » et « Matériel d'aventurier » sont particulièrement intéressants. Les armes présentées à « Équipement » ne se limitent pas aux batailles ; un bâton de combat, par exemple, peut servir à appuyer sur un poussoir peu engageant dont vous préférez éviter le contact.

Vision et éclairage

Certaines tâches d'aventurier, telles que détecter le danger, frapper l'ennemi et désigner la cible d'un sort, dépendent de la vision, c'est pourquoi les effets qui limitent la Visibilité peuvent vous gêner.

Visibilité

Certaines zones sont à Visibilité nulle ou réduite. Dans une zone à Visibilité réduite, comme en conditions de Lumière faible, dans un brouillard léger ou une végétation modérée, les créatures ont le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Dans une zone à Visibilité nulle, comme dans les Ténèbres, dans un brouillard épais ou une végétation très dense, tout est opaque. Vous subissez alors l'état Aveuglé (cf. « Glossaire de règles ») lorsque vous tentez d'y voir quelque chose.

Éclairage

La présence ou l'absence de lumière détermine la catégorie d'éclairage d'une zone, comme définie ci-après.

Lumière vive. Une Lumière vive permet à la plupart des créatures de voir normalement. Un ciel chargé suffit à produire une Lumière vive, de même que les torches, lanternes, flammes et autres sources de lumière, du moins dans un certain rayon.

Lumière faible. Une Lumière faible, ou pénombre, produit une zone à Visibilité réduite. Une zone de Lumière faible fait souvent la transition entre la Lumière vive et les Ténèbres environnantes. La douce lueur du crépuscule et de l'aube compte aussi comme Lumière faible. De même, la pleine lune peut baigner le paysage de Lumière faible.

Ténèbres. Les Ténèbres créent une zone à Visibilité nulle. En extérieur et de nuit, les personnages sont exposés aux Ténèbres (même avec du clair de lune), comme c'est le cas au fond d'un donjon non éclairé, ou dans une zone de Ténèbres magiques.

Sens spéciaux

Certaines créatures sont pourvues de sens spéciaux qui favorisent leur perception dans certaines situations. La section « Glossaire de règles » définit les sens spéciaux suivants :

Perception des vibrations

Vision aveugle

Vision dans le noir

Vision lucide

Se cacher

Il n'est pas rare qu'aventuriers et monstres se cachent, que ce soit pour s'épier, se glisser dans le dos d'un gardien ou tendre une embuscade. C'est le maître de jeu qui décide quand les circonstances permettent de se cacher. Lorsque vous tentez de vous cacher, vous entreprenez l'action Furtivité.

Interagir avec des objets

Les interactions avec des objets se résolvent souvent simplement. Le joueur indique au MJ ce que son personnage fait, comme actionner un levier ou ouvrir une porte, et le MJ lui décrit ce qui se passe. Certaines règles encadrent toutefois ce qu'il est

possible de faire avec un objet, comme détaillé ci-après.

Qu'est-ce qu'un objet ?

Dans le cadre de ces règles, nous ne traitons que des objets inanimés et distincts tels que fenêtres, portes, épées, livres, tables, chaises et pierres. Un bâtiment ou un véhicule entier, composé de nombreux objets, n'est pas considéré comme un objet.

Interactions passagères

Quand le temps manque, comme c'est le cas au combat, les interactions avec les objets sont limitées : une interaction gratuite par tour. Celle-ci doit intervenir durant le déplacement ou l'action de la créature. Pour toute interaction additionnelle, il faut entreprendre l'action Utilisation, comme expliqué dans la section « Combat », plus loin dans « Comment jouer ».

Trouver un objet caché

Lorsque votre personnage cherche ce qui peut être caché, comme un passage secret ou un piège, le MJ vous demande généralement d'effectuer un test de Sagesse (Perception), à condition que l'endroit où vous précisez que votre PJ fouille soit à proximité de ce qui est caché. En cas de réussite, vous trouvez cette chose ou remarquez des détails décisifs, voire les deux.

Si la zone de fouille que vous spécifiez pour votre PJ n'est nullement proche de ce qui est caché, aucun test de Sagesse (Perception) ne le révélera, quel qu'en soit le résultat.

Transport des objets

Vous pouvez généralement porter votre équipement et votre trésor sans vous soucier du poids de tous ces objets. Si vous tentez de transporter un objet particulièrement lourd ou un grand nombre d'objets plus légers, le MJ peut vous soumettre aux règles de capacité de charge de « Glossaire de règles ».

Bris des objets

Au prix d'une action, vous pouvez briser ou détruire automatiquement un objet non magique fragile tel qu'un récipient en verre ou un morceau de papier. Si vous comptez endommager un objet plus robuste, le MJ peut recourir aux règles de bris des objets de « Glossaire de règles ».

ORDRE DE MARCHÉ

Les aventuriers sont censés fixer un ordre de marche pour leurs trajets, que ce soit en extérieur ou en intérieur. L'ordre de marche permet de déterminer facilement quels personnages sont affectés par les pièges, lesquels sont susceptibles de détecter l'ennemi et lesquels sont les plus proches de ces adversaires quand un combat éclate. Vous pouvez modifier l'ordre de marche hors des combats et le consigner à votre guise : sur un bout de papier, par exemple, ou en disposant des figurines.

Dangers

Les monstres constituent les principaux périls des personnages, mais d'autres menaces les attendent. La section « Glossaire de règles » définit les dangers suivants :

Asphyxie	Chutes	Malnutrition
Brûlures	Déshydratation	

Voyage

Au fil d'une aventure, les personnages seront parfois amenés à couvrir de longues distances dans le cadre de voyages pouvant durer des heures, voire des jours. Le MJ peut résumer un tel voyage sans devoir calculer précisément les distances et les temps de trajet, ou bien recourir scrupuleusement aux règles d'allure de voyage.

Quand chaque seconde compte et que la précision est de mise, reportez-vous aux règles de déplacement de la section « Combat », plus loin dans « Comment jouer ».

Allure de voyage

Quand il se déplace hors des combats, un groupe peut évoluer à allure rapide, normale ou lente, comme indiqué sur la table « Allure de voyage ». La table indique la distance que le groupe peut couvrir dans un certain intervalle ; si le groupe est à dos de cheval ou d'une autre monture, il peut couvrir le double de cette distance en une heure, après quoi les montures doivent prendre un Repos court ou long pour pouvoir reprendre à une allure si soutenue (la section « Équipement » propose une sélection de montures et leurs prix de vente). La section « Boîte à outils ludique » propose des règles qui limitent ces choix selon le type de terrain.

Allure de voyage

Distance parcourue par...			
Allure	Minute	Heure	Jour
Rapide	120 m	6 km	45 km
Normale	90 m	4,5 km	36 km
Lente	60 m	3 km	27 km

Chaque allure de voyage s'accompagne d'effets mécaniques, comme indiqué ci-après.

Rapide. Un voyageur qui évolue à allure rapide a le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception ou Survie) et Dextérité (Discrétion).

Normale. Un voyageur qui évolue à allure normale a le Désavantage aux tests de Dextérité (Discrétion).

Lente. Un voyageur qui évolue à allure lente a l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception ou Survie).

Véhicules

Celles et ceux qui voyagent en chariot, en calèche ou à bord d'un autre véhicule terrestre doivent opter pour l'allure normale. À bord d'un bateau, c'est l'embarcation qui détermine la vitesse ;

les passagers ne choisissent par leur allure de voyage. Si la taille du navire et celle de l'équipage le permettent, il est dans certains cas possible de voguer jusqu'à 24 heures par jour. La section « Équipement » propose des véhicules avec leurs prix de vente.

Combat

Les aventuriers font face à de nombreux monstres redoutables et d'infâmes adversaires. C'est dans ces moments qu'un combat éclate souvent.

L'ordre du combat

Le combat classique est un affrontement entre deux camps, qui se traduit par des coups portés avec diverses armes, des feintes, des parades, des déplacements tactiques et des incantations de sorts. Le jeu structure le combat en cycles faits de rounds et de tours. Un round représente un intervalle d'environ 6 secondes dans l'univers de jeu. Au cours d'un round, chaque participant à la bataille joue un tour. L'ordre des tours est déterminé au début du combat, lorsque chacun lance le dé d'Initiative. Une fois que tout le monde a joué son tour, l'affrontement se prolonge par un round supplémentaire si aucun des camps n'est vaincu.

Combat étape par étape

Le combat se déroule selon ces étapes :

- 1. Définir les positions.** Le maître de jeu détermine où se trouvent les différents personnages et monstres. Prenant en compte l'ordre de marche des aventuriers ou les positions que leurs joueurs ont annoncées dans la zone, le MJ fixe le positionnement de leurs adversaires, en décidant à quelle distance ils sont et dans quelle direction.
- 2. Jouer l'Initiative.** Tous les participants au combat jouent l'Initiative, pour déterminer l'ordre des tours des combattants.
- 3. Séquence des tours.** Chaque participant au combat joue son tour, selon l'ordre d'Initiative. Une fois que tous les participants ont joué leur tour, le round prend fin. Répétez cette étape jusqu'à ce que l'affrontement cesse.

Initiative

L'Initiative détermine la séquence des tours durant un combat. Lorsque le combat commence, chaque participant joue l'Initiative : chacun effectue un test de Dextérité qui détermine son rang dans l'ordre d'Initiative. Le MJ joue l'Initiative des monstres. Dans le cas d'un groupe de créatures identiques, le MJ peut se contenter d'un seul jet, chaque membre de ce groupe ayant le même rang d'Initiative.

Surprise. Si un combattant est surpris quand le combat s'engage, il subit le Désavantage à son jet d'Initiative. Exemple : une créature embusquée engage le combat contre un adversaire qui ne se doute de rien. Dans ce cas, cet adversaire est surpris.

Ordre d'Initiative. Le total du test d'un combattant est appelé rang d'Initiative ou tout simplement Initiative. Le MJ classe les combattants par ordre décroissant de leur Initiative. Il définit ainsi l'ordre dans lequel les participants vont agir round après round. L'ordre d'Initiative reste inchangé d'un round à l'autre.

Égalité. En cas d'égalité, le MJ décide dans quel ordre agissent les monstres en question, tandis que les joueurs décident de l'ordre pour les PJ *ex aequo*. Dans le cas d'une égalité entre un monstre et un personnage-joueur, le MJ tranche.

Votre tour

À votre tour, vous pouvez vous déplacer d'une distance n'excédant pas votre Vitesse et entreprendre une action. Vous décidez ce qui intervient en premier entre votre déplacement et votre action.

Les principales actions possibles figurent à « Actions », plus haut dans « Comment jouer ». Les aptitudes de personnage et les profils de monstre fournissent en outre d'autres options. La section « Déplacement et position », plus loin dans « Comment jouer », détaille les règles de déplacement.

Communiquer. Vous pouvez communiquer par les moyens disponibles, que ce soit par quelques mots

JEU SUR QUADRILLAGE

Si vous jouez en vous servant de plans quadrillés et de figurines ou de jetons, respectez ces règles.

Cases. Chaque case représente un carré de 1,50 m de côté.

Vitesse. Plutôt que de vous déplacer mètre par mètre ou pas à pas, déplacez-vous case par case, en segmentant votre déplacement par tranches de 1,50 m. Pour savoir combien votre Vitesse représente de cases, divisez-la par 3 puis doublez ce résultat. Ainsi, une Vitesse de 9 m correspond à 6 cases. Si vous recourez souvent aux quadrillages, n'hésitez pas à convertir votre Vitesse en cases sur votre fiche de personnage.

Entrer dans une case. Pénétrer dans une case vous demande un « droit d'entrée » en termes de déplacement. Il vous faut acquitter 1 case de déplacement pour entrer dans une case inoccupée adjacente (orthogonalement ou diagonalement) à votre espace. Pénétrer dans une case de Terrain difficile vous coûte 2 cases de déplacement. D'autres effets peuvent faire grimper encore ce droit d'entrée.

Angles. Un déplacement en diagonale ne permet pas de traverser l'angle d'un mur, un gros arbre ou un autre élément de l'environnement qui remplit son propre espace.

Distances. Pour déterminer la distance qui sépare deux choses sur un plan quadrillé, qu'il s'agisse de créatures ou d'objets, comptez les cases à partir d'une case adjacente à l'une de ces choses en arrêtant le compte dans l'espace de l'autre chose. Tout cela en empruntant le chemin le plus court.

ou par gestes brefs, lorsque vous jouez votre tour. Cela ne dépense ni votre action ni votre déplacement.

Les échanges plus longs, explications détaillées ou négociations avec l'ennemi, demandent une action. C'est par l'action Influence qu'on tentera le plus souvent d'influencer un monstre.

Interagir avec des objets ou l'environnement.

Vous pouvez interagir avec un objet ou un élément de l'environnement, gratuitement, durant votre déplacement ou votre action (mais pas les deux). Vous pouvez ainsi ouvrir une porte en plein déplacement pour venir à portée d'un adversaire.

Si vous souhaitez interagir avec un second objet, il vous faut entreprendre l'action Utilisation. L'utilisation de certains objets magiques et autres objets spéciaux vous demande d'y consacrer votre action, comme indiqué dans leur description.

Le MJ peut vous demander de consacrer une action à ces tâches lorsqu'un soin particulier est demandé ou lorsqu'elles présentent une difficulté inhabituelle. Ainsi le MJ peut-il exiger que vous entrepreniez l'action Utilisation pour ouvrir une porte coincée ou pour actionner la manivelle d'un pont-levis.

Ne rien faire à votre tour. Vous pouvez parfaitement renoncer à votre déplacement ou à votre action, et même ne rien faire du tout à votre tour. Si vous n'arrivez pas à vous décider, rabattez-vous sur l'action Esquive ou l'action Intention (pour agir plus tard).

Fin du combat

Le combat prend fin lorsque l'un des camps est vaincu, que les créatures qui le composent aient trouvé la mort, perdu connaissance, pris la fuite ou se soient rendues. La fin des hostilités peut aussi intervenir si les deux camps s'accordent pour y mettre un terme.

Déplacement et position

À votre tour, vous pouvez vous déplacer d'une distance n'excédant pas votre Vitesse. Vous pouvez aussi décider de ne pas vous déplacer.

Votre déplacement peut inclure des portions d'escalade, de nage, de reptation et de saut (cf. « Glossaire de règles »). Ces différents modes de déplacement peuvent s'associer avec votre déplacement de base ou constituer l'intégralité de votre déplacement.

Quels que soient ces modes, vous déduisez la distance couverte par chacune de ces parties de votre Vitesse, jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus ou que vous ayez terminé votre déplacement, selon ce qui se produit en premier.

La Vitesse d'un personnage se détermine à sa création. La Vitesse d'un monstre est indiquée dans son profil. Reportez-vous à « Glossaire de règles » pour plus de détails sur la Vitesse et les vitesses spéciales telles que Vitesse d'escalade, Vitesse de nage et Vitesse de vol.

Terrain difficile

Les combattants sont souvent ralentis par un Terrain difficile. Les meubles bas, les gravats, les taillis, les escaliers raides, la neige et la boue sont autant d'exemples de Terrain difficile.

Toute distance parcourue sur un Terrain difficile vous coûte le double en termes de déplacement, même quand plusieurs critères de la zone en font un Terrain difficile.

Scinder son déplacement

Vous pouvez scinder votre déplacement à votre tour, en le répartissant à votre guise avant et après toute action, action Bonus et Réaction que vous entreprenez à ce tour. Si vous disposez par exemple d'une Vitesse de 9 m, vous pouvez vous déplacer de 3 m, entreprendre une action, puis vous déplacer encore de 6 m.

Plonger à terre

À votre tour, vous pouvez vous octroyer l'état À terre (cf. « Glossaire de règles ») sans dépenser d'action ni le moindre déplacement, à condition que votre Vitesse soit supérieure à 0.

Cat. de taille de la créature

Toute créature se classe dans une catégorie de taille, qui détermine la largeur de l'espace carré qu'elle occupe sur un plan, comme indiqué sur la table « Tailles et espaces des créatures ». Les catégories de taille vont de la plus petite (TP) à la plus grande (Gig). L'espace d'une créature correspond à la zone qu'elle contrôle au combat et dont elle a besoin pour combattre efficacement.

La taille d'un personnage est déterminée par son espèce, tandis que celle d'un monstre figure sur son profil de jeu.

Tailles et espaces des créatures

Cat. de taille	Espace (mètres)	Espace (cases)
Très petite (TP)	75 cm de côté	4 par case
Petite (P)	1,50 m de côté	1 case
Moyenne (M)	1,50 m de côté	1 case
Grande (G)	3 m de côté	4 cases (2 sur 2)
Très grande (TG)	4,50 m de côté	9 cases (3 sur 3)
Gigantesque (Gig)	6 m de côté	16 cases (4 sur 4)

Se déplacer au milieu d'autres créatures

Au cours de votre déplacement, vous pouvez traverser l'espace d'un allié, d'une créature dotée de l'état Neutralisé (cf. « Glossaire de règles »), d'une créature de taille TP ou d'une créature dont la catégorie de taille est supérieure ou inférieure à la vôtre d'au moins deux crans.

L'espace d'une autre créature est considéré pour vous comme Terrain difficile, sauf si elle est votre alliée ou de taille TP.

Vous ne pouvez pas terminer volontairement votre déplacement dans un espace occupé par une autre

créature. Si, pour une raison quelconque, vous terminez un tour dans un espace où se trouve une autre créature, vous subissez l'état À terre (cf. « Glossaire de règles ») sauf si vous êtes de taille TP ou d'une catégorie de taille supérieure à celle de l'autre créature.

Effectuer une attaque

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous effectuez une attaque. Certaines autres actions, actions Bonus et Réactions vous permettent aussi d'effectuer une attaque. Que vous utilisiez une arme de corps à corps ou une arme à distance, ou effectuiez votre jet d'attaque dans le cadre d'un sort, toute attaque obéit à la structure suivante :

- 1. Choisissez une cible.** Désignez une cible à portée de votre attaque : une créature, un objet ou un lieu.
- 2. Déterminez les modificateurs.** Le MJ détermine si la cible dispose d'un abri (voir section suivante) et si un Avantage ou un Désavantage s'applique contre elle. Par ailleurs, des sorts, capacités spéciales et autres effets peuvent entraîner des malus ou bonus à votre jet d'attaque.
- 3. Résolvez l'attaque.** Vous effectuez le jet d'attaque, comme décrit plus haut dans « Comment jouer ». S'il touche, vous déterminez les dégâts, sauf si l'attaque concernée est assortie de règles qui spécifient autre chose. Certaines attaques entraînent des effets spéciaux en plus des dégâts ou à leur place.

Abri

Les murs, arbres, créatures et autres obstacles peuvent fournir un abri, qui protège la cible. Comme détaillé dans la table Abris, il existe trois degrés d'abris qui octroient chacun un bénéfice différent aux cibles.

Une cible ne peut profiter d'un abri qu'en cas d'attaque ou d'effet provenant de l'autre côté de l'abri. Quand une cible se trouve derrière plusieurs éléments d'abri, seul celui qui fournit le niveau de protection le plus élevé est pris en compte ; les degrés ne se cumulent pas. Exemple : si une cible se trouve derrière une créature qui lui donne un abri partiel et un arbre qui lui donne un abri supérieur, elle ne bénéficie que d'un abri supérieur.

ASSAILLANTS ET CIBLES NON VISIBLES

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque contre une cible que vous ne voyez pas, vous avez le Désavantage au jet. Cela reste vrai que vous tentiez de deviner la position de la cible ou que vous cibliez une créature que vous entendez, mais ne voyez pas. Si la cible ne se trouve pas à l'endroit que vous visez, votre attaque rate.

Lorsqu'une créature ne vous voit pas, vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre elle.

Si vous êtes caché quand vous effectuez un jet d'attaque, votre position est révélée lorsque votre attaque touche ou rate.

Abris

Degré	Bénéfice pour la cible	Octroyé par
Partiel	+2 à la CA et aux JS Dextérité	Une autre créature ou un objet qui protège au moins la moitié du corps de la cible
Supérieur	+5 à la CA et aux JS Dextérité	Un objet qui abrite au moins les trois quarts du corps de la cible
Total	Ne peut être directement ciblée	Un objet qui abrite intégralement la cible

Attaques à distance

Lorsque vous effectuez une attaque à distance, vous tirez à l'arc, lancez une hache ou des projectiles vers un adversaire distant. De nombreux sorts font également intervenir une attaque à distance.

Portée

Vous ne pouvez effectuer une attaque à distance que si votre cible se situe à une portée spécifiée. Quand une attaque à distance, comme celle qu'on effectue avec un sort, n'indique qu'une seule portée, vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de cette portée.

Certaines attaques à distance, comme celles qu'on effectue avec un arc long, présentent deux portées. Le nombre le plus petit représente la portée normale, tandis que le plus grand correspond à la portée longue. Votre jet d'attaque subit le Désavantage lorsque votre cible se situe au-delà de la portée normale ; en outre, vous ne pouvez pas attaquer une cible située au-delà de la portée longue.

Attaques à distance en combat rapproché

La visée d'une attaque à distance s'avère plus compliquée quand un adversaire se tient près de vous. Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme, un sort ou autre moyen, vous avez le Désavantage au jet d'attaque si vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 m d'un ennemi qui vous voit et qui ne subit pas l'état Neutralisé (cf. « Glossaire de règles »).

Attaques de corps à corps

Une attaque de corps à corps vous permet d'attaquer une cible à portée d'allonge. Elle fait généralement intervenir une arme tenue en main ou une attaque à mains nues. De nombreux monstres effectuent des attaques de corps à corps avec leurs griffes, leurs crocs et autres parties du corps. Quelques sorts font aussi intervenir des attaques de corps à corps.

Allonge

La plupart des créatures ont une allonge de 1,50 m et peuvent donc attaquer des cibles situées à 1,50 m ou moins lorsqu'elles effectuent une attaque de corps à corps. Certaines créatures disposent d'attaques de

corps à corps dont l'allonge est supérieure à 1,50 m, comme l'indique leur description.

Attaques d'Opportunité

Les combattants restent à l'affût des erreurs de l'ennemi. Si vous vous éloignez de l'ennemi sans prendre garde, vous risquez de provoquer une attaque d'Opportunité.

Éviter les attaques d'Opportunité. Vous pouvez éviter de provoquer une attaque d'Opportunité en entreprenant l'action Désengagement. Lorsque vous vous téléportez ou que l'on vous déplace sans que vous y consacriez de déplacement, ni votre action, action Bonus ou Réaction, vous ne provoquez pas d'attaque d'Opportunité. Ainsi, vous ne provoquez pas d'attaque d'Opportunité quand une explosion vous projette hors de la zone d'allonge d'un ennemi ou quand une chute vous éloigne d'un adversaire.

Effectuer une attaque d'Opportunité. Vous pouvez effectuer une attaque d'Opportunité lorsqu'une créature que vous voyez quitte votre zone d'allonge. Vous devez alors jouer votre Réaction pour effectuer une attaque de corps à corps avec une arme ou une attaque à mains nues, contre cette créature. L'attaque intervient juste avant que la créature ait quitté votre zone d'allonge.

Combat monté

Une créature consentante dont la catégorie de taille est au moins d'un cran supérieure à un cavalier peut lui servir de monture si son anatomie le lui permet, en accord avec les règles suivantes.

Monter et descendre

Durant un déplacement, vous pouvez monter sur une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous ou en descendre. Il vous faut consacrer la moitié de votre Vitesse (arrondie à l'inférieur) pour ce faire. Par exemple, si votre Vitesse est de 9 m, vous devez consacrer 4,50 m de déplacement à monter sur un cheval.

Contrôler une monture

Vous ne pouvez contrôler une monture que si elle est formée à recevoir un cavalier. Les chevaux domestiques, mules et créatures assimilées ont été dressés de la sorte.

L'Initiative d'une monture contrôlée est la même que la vôtre quand vous la montez. Elle se déplace selon vos instructions à votre tour, durant lequel elle n'a que trois options d'action : Désengagement, Esquive et Pointe. Une monture contrôlée peut se déplacer et agir, y compris au tour où vous grimpez sur son dos.

À l'inverse, une monture indépendante (qui vous accepte comme cavalier, mais ne se laisse pas contrôler), garde son propre rang d'Initiative, et agit et se déplace comme bon lui semble.

Chuter de monture

Si un effet est sur le point de déplacer votre monture contre sa volonté alors que vous la montez, vous devez réussir un JS Dextérité DD 10 sous peine d'en tomber et de subir l'état À terre (cf. « Glossaire de règles ») dans un espace inoccupé à 1,50 m ou moins de la monture.

En combat monté, vous effectuez ce même JS si vous-même ou votre monture êtes jetés À terre.

Combat subaquatique

Sous l'eau, les combats obéissent aux règles suivantes.

Combat laborieux

Lorsqu'elle effectue un jet d'attaque de corps à corps sous l'eau avec une arme, une créature qui n'est pas dotée d'une Vitesse de nage a le Désavantage au jet d'attaque, sauf si l'arme inflige des dégâts perforants.

Sous l'eau, un jet d'attaque à distance avec une arme rate automatiquement sa cible si celle-ci se trouve au-delà de la portée normale ; le jet d'attaque a le Désavantage contre une cible à portée normale.

Résistance au feu

Tout ce qui se trouve sous l'eau reçoit la Résistance aux dégâts de feu (voir « Dégâts et soins »).

Dégâts et soins

Les blessures et la mort constituent une menace récurrente. Elles sont gérées par les règles suivantes.

Points de vie

Les points de vie (ou simplement pv) représentent la robustesse et l'envie de vivre. Les créatures dotées de beaucoup de points de vie sont plus difficiles à tuer. Votre maximum de points de vie correspond au nombre de points de vie dont vous disposez quand vous êtes indemne. Vos points de vie actuels sont compris entre ce maximum et 0, valeur minimale absolue.

Chaque fois que vous subissez des dégâts, ceux-ci sont déduits de vos points de vie. La perte de points de vie n'a aucun effet sur vos capacités jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie.

Si vos points de vie sont inférieurs ou égaux à la moitié de votre maximum, vous êtes En péril, ce qui n'a pas d'effet mécanique en soi, mais peut en activer d'autres.

REPOS

Les aventuriers ne peuvent consacrer chaque instant à l'aventure. Ils doivent aussi se reposer. Toute créature peut prendre des Repos courts d'une heure en pleine journée ou un Repos long de 8 heures pour la clôturer. La récupération de points de vie constitue l'un des principaux bénéfices des Repos. La section « Glossaire de règles » fournit les règles propres aux Repos courts et longs.

Jets de dégâts

Chaque arme, chaque sort ou capacité de monstre qui cause des dommages spécifie les dégâts infligés. Vous lancez le ou les dés de dégâts, ajoutez les éventuels modificateurs, puis infligez les dégâts totaux à la cible. Si un malus s'applique aux dégâts, il est possible d'infliger 0 dégât, mais pas des dégâts négatifs.

Lorsque vous attaquez avec une arme, vous ajoutez aux dégâts votre modificateur de caractéristique, le même que celui du jet d'attaque. Les sorts indiquent quels dés lancer pour les dégâts et spécifient quels éventuels modificateurs ajouter. Sauf mention contraire, vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique à des dégâts fixes non issus d'un jet, comme c'est le cas des dégâts d'une sarbacane. La section « Équipement » indique les dés de dégâts des armes et la section « Sorts » ceux des sorts.

Coups critiques

Lorsque vous obtenez un Coup critique, vous infligez des dégâts supplémentaires. Lancez deux fois les dés de dégâts, ajoutez-les, puis ajoutez normalement les modificateurs qui s'appliquent. Exemple : si vous obtenez un Coup critique avec une dague, vous lancez 2d4 pour les dégâts au lieu de 1d4, puis vous ajoutez les modificateurs applicables. Si l'attaque fait intervenir d'autres dés de dégâts, comme ceux de l'aptitude Attaque sournoise du Roublard, vous lancez également ceux-ci deux fois.

Jets de sauvegarde et dégâts

Les dégâts infligés dans le cadre d'un jet de sauvegarde obéissent à ces règles.

Dégâts contre plusieurs cibles

Lorsque vous produisez un effet infligeant des dégâts, qui impose simultanément un jet de sauvegarde à plus d'une cible, vous ne jouez qu'une seule fois les dégâts ; le résultat s'applique à toutes les cibles concernées. Ainsi, quand un Magicien lance *boule de feu*, les dés de dégâts ne sont lancés qu'une seule fois pour toutes les créatures prises dans la déflagration.

Réduction de moitié

De nombreux effets à jet de sauvegarde infligent des dégâts réduits de moitié (arrondis à l'inférieur) aux cibles qui réussissent leur JS. Ces « demi-dégâts » sont égaux à la moitié des dégâts qui seraient infligés en cas de JS raté.

Types de dégâts

Chaque fois que des dégâts s'appliquent, ils ont un type : feu ou tranchants, par exemple. Les types de dégâts, énumérés dans le « Glossaire de règles », n'ont pas de règle en soi, mais d'autres éléments de règle, comme la Résistance, font appel aux types de dégâts.

Résistances et Vulnérabilités

Certains objets et créatures présentent une Résistance ou une Vulnérabilité à certains types de dégâts. Si vous bénéficiez de la Résistance à un type de dégâts, ces dégâts sont réduits de moitié contre vous. Si vous présentez une Vulnérabilité à un type de dégâts, ils sont doublés contre vous. Exemple : si vous avez la Résistance aux dégâts de froid, ces dégâts sont réduits de moitié contre vous, et si vous avez la Vulnérabilité aux dégâts de feu, ceux-ci sont doublés contre vous.

Pas de cumul

Si plusieurs Résistances ou Vulnérabilités affectent un même type de dégâts, une seule Résistance ou Vulnérabilité est prise en compte. Exemple : si vous avez la Résistance aux dégâts nécrotiques ainsi que la Résistance à tous les dégâts, les dégâts nécrotiques sont simplement réduits de moitié contre vous.

Ordre d'application

Les modificateurs aux dégâts s'appliquent dans l'ordre suivant : ajustements (bonus, malus, multiplieurs, etc.) en premier ; Résistance en deuxième ; Vulnérabilité en troisième.

Exemple : une créature dotée de la Résistance à tous les dégâts et de la Vulnérabilité aux dégâts de feu se situe dans une aura magique qui réduit tous les dégâts de 5. Si on lui inflige 28 dégâts de feu, ceux-ci sont d'abord réduits de 5 (à 23 donc), puis réduits de moitié en raison de la Résistance de la créature (ce qui, arrondi à l'inférieur, donne 11), avant d'être doublés par sa Vulnérabilité (pour un total de 22).

Immunité

Divers objets et créatures bénéficient de l'Immunité contre certains types de dégâts et certains états. L'Immunité contre un type de dégâts signifie que vous ne subissez jamais de dégâts de ce type ; contre un état, elle indique que celui-ci ne peut pas vous affecter.

Soins

Les points de vie se récupèrent par magie (le sort *soins*, par exemple, ou une *potion de guérison*), ou par l'intermédiaire d'un Repos court ou long (cf. « Glossaire de règles »).

ASSOMMER UNE CRÉATURE

Lorsque vous êtes censé faire tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps, vous pouvez à la place la réduire à 1 point de vie en lui imposant l'état Inconscient. Elle entame alors un Repos court, à la fin duquel cet état prend fin. L'état prend également fin si elle récupère au moins 1 point de vie, ou si quelqu'un consacre une action à lui administrer les premiers secours et réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Lorsqu'une telle guérison opère sur vous, ajoutez les points de vie restitués à vos points de vie actuels. Vos points de vie ne peuvent pas dépasser votre maximum de points de vie, si bien que tous les points de vie récupérés en excédent sont perdus. Exemple : si vous recevez 8 points de vie de guérison alors que vous en avez actuellement 14 et que votre maximum de points de vie est de 20, vous n'en récupérez en fait que 6, pas 8.

Tomber à 0 point de vie

Quand une créature tombe à 0 point de vie, soit elle meurt sur le coup soit elle perd connaissance, comme expliqué ci-après.

Mort sur le coup

Une créature peut mourir sur-le-champ de plusieurs façons, notamment les suivantes.

Mort des monstres. Un monstre meurt dès qu'il tombe à 0 point de vie, mais le maître de jeu peut faire abstraction de cette règle pour un monstre donné et le traiter comme un personnage.

Maximum de points de vie de 0. Une créature meurt si son maximum de points de vie atteint 0. Certains effets absorbent l'énergie vitale, ce qui réduit le maximum de points de vie des créatures.

Dégâts massifs. Lorsque des dégâts font tomber un personnage à 0 point de vie et qu'il reste un excédent après cette réduction, il meurt sur le coup si cet excédent est au moins égal à son maximum de points de vie. Exemple : si le maximum de points de vie de votre personnage est de 12, qu'il a actuellement 6 points de vie et qu'il subit 18 dégâts, il tombe à 0 point de vie, mais avec un excédent de 12 dégâts. Il meurt dans ce cas, car 12 correspond à son maximum de points de vie.

Trépas d'un personnage

Si votre personnage meurt, d'autres personnes pourraient trouver un moyen magique de le ramener d'entre les morts, avec le sort *rappel à la vie*, par exemple. Vous pouvez également discuter avec le MJ de la possibilité de créer un nouveau personnage qui rejoindra le groupe. La section « Glossaire de règles » fournit plus de détails sur la mort.

Perte de connaissance

Si vous tombez à 0 point de vie sans mourir sur le coup, vous recevez l'état Inconscient (cf. « Glossaire de règles ») jusqu'à ce que vous regagniez au moins 1 point de vie, et vous êtes soumis aux jets de sauvegarde contre la mort (voir ci-après).

Jets de sauvegarde contre la mort

Chaque fois que vous commencez votre tour avec 0 point de vie, vous effectuez un JS spécial appelé jet de sauvegarde contre la mort, afin de déterminer si vous glissez vers le trépas ou si vous vous accrochez à la vie. Contrairement à d'autres jets de sauvegarde, celui-ci n'est lié à aucune valeur de caractéristique. Votre destin ne vous appartient plus.

Trois réussites/échecs. Lancez 1d20. Si le dé donne un résultat de 10 ou plus, c'est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec. Cet échec ou cette réussite n'a pas d'effet en soi. À la troisième réussite, vous êtes Stabilisé (voir « Stabiliser un personnage », plus loin). Au troisième échec, vous mourez.

Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que vous atteigniez un total de trois pour l'un ou l'autre. Ces compteurs sont remis à zéro pour les deux lorsque vous récupérez au moins un point de vie ou êtes Stabilisé.

Résultat de 1 ou 20. Lorsque vous obtenez un 1 sur le d20 d'un jet de sauvegarde contre la mort, cela vaut deux échecs. Si vous obtenez un 20 sur le d20, en revanche, vous récupérez 1 point de vie.

Dégâts subis à 0 point de vie. Si vous subissez des dégâts alors que vous êtes à 0 point de vie, vous subissez un échec de jet de sauvegarde contre la mort. Si ces dégâts correspondent à un Coup critique, vous subissez en fait deux échecs. Si les dégâts sont au moins égaux à votre maximum de points de vie, vous mourez.

Stabiliser un personnage

Vous pouvez entreprendre l'action Soutien pour tenter de stabiliser une créature à 0 point de vie, ce qui demande de réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Une créature Stabilisée n'est pas soumise aux jets de sauvegarde contre la mort, bien qu'étant à 0 point de vie, mais elle garde l'état Inconscient. Si elle subit le moindre dégât, elle n'est plus Stabilisée et se retrouve à nouveau soumise aux JS contre la mort. Une créature Stabilisée qui n'est pas soignée récupère 1 point de vie au bout de 1d4 heures.

Points de vie temporaires

Certains sorts et effets octroient des points de vie temporaires, sorte de matelas de sécurité contre la perte de véritables points de vie, comme détaillé ci-après.

Priorité des points de vie temporaires

Si vous disposez de points de vie temporaires et que vous subissez des dégâts, ce sont d'abord ces points qui sont perdus, tout excédent éventuel étant alors soustrait à vos véritables points de vie. Exemple : si vous disposez de 5 points de vie temporaires et subissez 7 dégâts, vous perdez vos points de vie temporaires, puis subissez 2 dégâts.

Durée

Les points de vie temporaires persistent jusqu'à ce qu'ils soient dépensés ou que vous terminiez un Repos long (cf. « Glossaire de règles »).

Non cumulables

Les points de vie temporaires ne se cumulent pas.

Si vous disposez de points de vie temporaires et que vous en recevez d'autres, c'est à vous de décider si vous gardez les vôtres ou si vous les remplacez par les nouveaux. Exemple : si un sort vous octroie 12 points de vie temporaires alors que vous en avez déjà 10, vous pouvez en avoir 12 ou 10, mais pas 22.

Ni points de vie ni soins

Les points de vie temporaires ne s'ajoutent pas à vos points de vie, les soins ne permettent pas de les récupérer, et leur acquisition n'est pas considérée comme une forme de guérison. Les points de vie temporaires n'étant pas des points de vie, une créature peut tout à fait être à son maximum de points de vie et recevoir des points de vie temporaires.

Si vous êtes à 0 point de vie, l'acquisition de points de vie temporaires ne vous fait pas reprendre connaissance. Seule la guérison peut vous sauver.

Création de personnage

Choix d'une fiche de personnage

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

Création de votre personnage

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

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

Étape 1. Choisissez une classe

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

Aperçu des classes

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

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

Notez votre niveau

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

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

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

Notez les formations aux armures

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

Étape 2. Origines du personnage

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

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

Choisissez un historique

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

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

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

Valeurs de caractéristique et historiques

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

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

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

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

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

Choisissez un équipement de départ

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

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

Choisissez une espèce

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

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

Imaginez son passé et son présent

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

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

Choisissez vos langues

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

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

Langues courantes

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

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

Langues rares

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

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

Étape 3. Valeurs de caractéristique

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

Générez vos valeurs

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

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

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

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

Coût des valeurs de caractéristique

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

Attribuez les valeurs

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

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

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

Valeurs standard par classe

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

Ajustez les valeurs

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

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

Déterminez les modificateurs

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

Valeurs et modificateurs de caractéristique

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

Étape 4. Alignement

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

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

CRÉATURES NON ALIGNÉES

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

Les neuf alignements

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Étape 5. Détails du personnage

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

Consignez les aptitudes de classe

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

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

Valeurs à noter

Consignez les valeurs suivantes sur votre fiche de personnage.

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

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

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

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

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

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

Points de vie au niveau 1 par classe

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Progression en niveaux

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

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

Progression des personnages

Niveau	Points d'expérience	Bonus de maîtrise
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2 700	+2
5	6 500	+3
6	14 000	+3
7	23 000	+3
8	34 000	+3
9	48 000	+4
10	64 000	+4
11	85 000	+4
12	100 000	+4
13	120 000	+5
14	140 000	+5
15	165 000	+5
16	195 000	+5
17	225 000	+6
18	265 000	+6
19	305 000	+6
20	355 000	+6

Acquisition d'un niveau

Lorsque vous gagnez un niveau, respectez les étapes suivantes :

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

Points de vie fixes par classe

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

- 3. Consignez les nouvelles aptitudes de classe.** Consultez la table « Aptitudes » de votre classe à la section « Classes » et notez les aptitudes acquises par votre nouveau niveau dans cette classe. Si une nouvelle aptitude vous offre des choix, faites votre sélection.
- 4. Ajustez le bonus de maîtrise.** Le bonus de maîtrise d'un personnage augmente à certains niveaux, comme indiqué sur la table « Progression des personnages » et la table « Aptitudes » de votre classe (section « Classes »). Chaque fois que votre bonus de maîtrise augmente, ajustez en conséquence tous les nombres de votre fiche qui intègrent votre bonus de maîtrise.
- 5. Ajustez les modificateurs de caractéristique.** Si vous optez pour un don qui augmente au moins une de vos valeurs de caractéristique, votre modificateur de caractéristique évolue également si la nouvelle valeur est un nombre pair. Quand cela se produit, ajustez tous les nombres de votre fiche de personnage qui intègrent ce modificateur de caractéristique. Lorsque votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre maximum de points de vie augmente de 1 par niveau dont vous disposez. Exemple : si un personnage atteint le niveau 8 et que sa valeur de Constitution passe de 17 à 18, son modificateur de Constitution passe à +4. Le maximum de points de vie du PJ augmente alors de 8, en plus des points de vie acquis par l'acquisition du niveau 8.

Échelons de jeu

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

Échelon 1 (niveaux 1 à 4)

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

Échelon 2 (niveaux 5 à 10)

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

Échelon 3 (niveaux 11 à 16)

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

Échelon 4 (niveaux 17 à 20)

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

Commencer à plus haut niveau

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

Créer votre personnage

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

Équipement de départ

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

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

Multiclassage

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

Prérequis

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

Points d'expérience

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

Équipement de départ à plus haut niveau

Niveau de départ	Équipement et fonds	Objets magiques
2–4	Équipement de départ standard	1 courant
5–10	500 po plus 1d10 × 25 po, plus l'équipement de départ standard	1 courant, 1 peu courant
11–16	5 000 po plus 1d10 × 250 po, plus l'équipement de départ standard	2 courants, 3 peu courants, 1 rare
17–20	20 000 po plus 1d10 × 250 po, plus l'équipement de départ standard	2 courants, 4 peu courants, 3 rares, 1 très rare

DONS SUPPLÉMENTAIRES AU NIVEAU 20

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

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

Points de vie et dés de vie

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

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

Bonus de maîtrise

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

Maîtrises

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

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

Aptitudes de classe

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

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

Classe d'armure

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

Attaque supplémentaire

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

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

Sorts

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Incantateurs multiclassés :

Emplacements par niveau de sort

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

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

Babioles

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

Babioles

IdI00	Babiole
01	Main momifiée de gobelin
02	Cristal qui luit faiblement au clair de lune
03	Pièce d'or frappée dans une contrée inconnue
04	Journal intime dans une langue que vous ignorez
05	Bague en laiton qui ne ternit pas
06	Vieille pièce d'échecs en verre
07	Deux osselets qui servent de dés, avec un crâne à la place des six points
08	Petite idole de créature effroyable, qui provoque des cauchemars quand vous dormez à côté
09	Mèche de cheveux
10	Titre de propriété terrestre dans un royaume qui vous est inconnu
11	Bloc de 30 g d'un matériau inconnu
12	Poupée de chiffon hérissée d'aiguilles
13	Dent issue d'une bête inconnue
14	Énorme écaille, peut-être issue d'un dragon
15	Plume d'un vert très vif
16	Vieille carte divinatoire à votre effigie
17	Globe de verre empli de fumée mouvante
18	Œuf de 500 g à la coquille rouge vif
19	Pipe qui fait des bulles

IdI00	Babiole
20	Bocal de verre renfermant un morceau de chair flottant dans la saumure
21	Boîte à musique de facture gnome qui produit une mélodie évoquant votre enfance
22	Statuette en bois représentant un halfelin arrogant
23	Globe en laiton gravé d'étranges runes
24	Disque de pierre multicolore
25	Symbole en argent représentant un corbeau
26	Bourse contenant quarante-sept dents, dont l'une est pourrie
27	Fragment d'obsidienne au contact toujours chaud
28	Griffe de dragon enfilée sur un collier de cuir
29	Paire de vieilles chaussettes
30	Livre vierge dont les pages refusent toute inscription, à l'encre, à la craie, au fusain ou autre
31	Insigne en argent représentant une étoile à cinq branches
32	Couteau ayant appartenu à un parent
33	Fiole de verre remplie de rognures d'ongles
34	Dispositif métallique rectangulaire avec deux minuscules coupelles métalliques à une extrémité, qui projette des étincelles lorsqu'on le mouille
35	Gant blanc à paillettes taillé pour un humain
36	Gilet pourvu de cent poches minuscules
37	Pierre qui ne pèse rien
38	Ébauche de portrait de gobelin
39	Fiole de verre vide qui sent le parfum
40	Gemme qui apparaît comme un simple morceau de charbon, pour tous hormis vous
41	Lambeau de vieille bannière
42	Insigne militaire d'un légionnaire disparu
43	Cloche en argent sans battant
44	Canari mécanique dans une lampe
45	Coffre miniature dont la base est sculptée à l'image de nombreuses pattes
46	Esprit follet mort dans une bouteille en verre translucide
47	Boîte métallique sans ouverture qui sonne comme si elle était remplie de liquide, de sable, d'araignées ou de verre brisé (choisissez)
48	Globe de verre rempli d'eau dans lequel nage un poisson rouge mécanique
49	Cuillère en argent dont le manche est gravé d'un M
50	Sifflet en bois de teinte dorée

IdI00 Babiole

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

IdI00 Babiole

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

Classes

Barbare

Traits de base du Barbare

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

Devenir Barbare...

En tant que personnage de niveau 1

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

Aptitudes du Barbare

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Rages	Dégâts de Rage	Bottes d'arme
1	+2	Rage, Bottes d'arme, Défense sans armure	2	+2	2
2	+2	Sens du danger, Témérité	2	+2	2
3	+2	Savoir primal, Sous-classe de Barbare	3	+2	2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	+2	3
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2	3
6	+3	Aptitude de sous-classe	4	+2	3
7	+3	Bond agressif, Instinct sauvage	4	+2	3
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	+2	3
9	+4	Coup brutal	4	+3	3
10	+4	Aptitude de sous-classe	4	+3	4
11	+4	Rage implacable	4	+3	4
12	+4	Amélioration de caractéristique	5	+3	4
13	+5	Coup brutal amélioré	5	+3	4
14	+5	Aptitude de sous-classe	5	+3	4
15	+5	Rage persistante	5	+3	4
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	+4	4
17	+6	Coup brutal amélioré	6	+4	4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4	4
19	+6	Faveur épique	6	+4	4
20	+6	Champion primitif	6	+4	4

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe du Barbare

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

Niveau 1 : Rage

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 1 : Défense sans armure

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

Niveau 1 : Bottes d'arme

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

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

Niveau 2 : Sens du danger

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

Niveau 2 : Témérité

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

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

Niveau 3 : Sous-classe de Barbare

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

Niveau 3 : Savoir primal

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

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

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

Niveau 5 : Déplacement rapide

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

Niveau 7 : Instinct sauvage

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

Niveau 7 : Bond instinctif

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

Niveau 9 : Coup brutal

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

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

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

Niveau 11 : Rage implacable

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

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

Niveau 13 : Coup brutal amélioré

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

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

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

Niveau 15 : Rage persistante

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

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

Niveau 17 : Coup brutal amélioré

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

Niveau 18 : Puissance indomptable

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

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Champion primitif

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

Sous-classe de Barbare : Voie du Berserker

Convertissez la Rage en déchaînement de violence

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

Niveau 3 : Frénésie

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

Niveau 6 : Rage aveugle

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

Niveau 10 : Représailles

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

Niveau 14 : Présence intimidante

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

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

Barde

Traits de base du Barde

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

Aptitudes du Barde

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

Devenir Barde...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe du Barde

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

Niveau 1 : Inspiration bardique

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

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

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

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

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

Niveau 1 : Sorts

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 2 : Expertise

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

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

Niveau 2 : Touche-à-tout

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

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

Niveau 3 : Sous-classe de Barde

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 5 : Source d'inspiration

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

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

Niveau 7 : Contre-charme

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

Niveau 10 : Secrets magiques

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

Niveau 18 : Inspiration supérieure

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

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Verbe de la création

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

Liste des sorts de Barde

Cette section présente la liste de sorts du Barde.

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

Sorts mineurs (sorts de Barde du niveau 0)

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

Sorts de Barde du 1^{er} niveau

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

Sorts de Barde du 2^e niveau

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

Sorts de Barde du 3^e niveau

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

Sorts de Barde du 4^e niveau

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

Sorts de Barde du 5^e niveau

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

Sorts de Barde du 6^e niveau

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

Sorts de Barde du 7^e niveau

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

Sorts de Barde du 8^e niveau

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

Sorts de Barde du 9^e niveau

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

Sous-classe de Barde : Collège du Savoir

Sondez les profondeurs du savoir magique

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

Niveau 3 : Maîtrises supplémentaires

Vous recevez la maîtrise de trois compétences, au choix.

Niveau 3 : Mots cinglants

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

Niveau 6 : Découvertes magiques

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

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

Niveau 14 : Compétence hors pair

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

Clerc

Traits de base du Clerc

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

Devenir Clerc...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe du Clerc

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

Aptitudes du Clerc

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

Niveau 1 : Sorts

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 1 : Ordre divin

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

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

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

Niveau 2 : Conduit divin

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

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

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

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

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

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

Niveau 3 : Sous-classe de Clerc

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 5 : Calcination de Mort-vivant

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

Niveau 7 : Impacts bénis

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

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

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

Niveau 10 : Intervention divine

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

Niveau 14 : Impacts bénis améliorés

L'option retenue pour Impacts bénis se renforce.

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

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

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Intervention divine suprême

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

Liste des sorts de Clerc

Cette section présente la liste de sorts du Clerc.

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

Sorts mineurs (sorts de Clerc du niveau 0)

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

Sorts de Clerc du 1^{er} niveau

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

Sorts de Clerc du 2^e niveau

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

Sorts de Clerc du 3^e niveau

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

Sorts de Clerc du 4^e niveau

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

Sorts de Clerc du 5^e niveau

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

Sorts de Clerc du 6^e niveau

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

Sorts de Clerc du 7^e niveau

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

Sorts de Clerc du 8^e niveau

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

Sorts de Clerc du 9^e niveau

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

Sous-classe de Clerc : Domaine de la Vie

Apaisez les peines de ce monde

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

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

Niveau 3 : Disciple de la Vie

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

Niveau 3 : Sorts du Domaine de la Vie

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

Sorts du Domaine de la Vie

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

Niveau 3 : Survivance

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

Niveau 6 : Guérisseur béni

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

Niveau 17 : Guérison suprême

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

Druide

Traits de base du Druide

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

Devenir Druide...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe du Druide

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

Niveau 1 : Sorts

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

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

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

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

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

Sorts préparés du 1^{er} niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1^{er} niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez quatre sorts du 1^{er} niveau issus de la liste de sorts du Druide. *Amitié avec les animaux*, *leurs féériques*, *soins* et *vague tonnante* sont recommandés.

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

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

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

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

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

Niveau 1 : Druidique

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

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

Aptitudes du Druides

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

Niveau 1 : Ordre primitif

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

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

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

Niveau 2 : Forme sauvage

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

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

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

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

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

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

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

Formes de bête

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

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

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

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

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

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

Niveau 2 : Compagnon sauvage

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

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

Niveau 3 : Sous-classe de Druide

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 5 : Regain sauvage

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

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

Niveau 7 : Fureur élémentaire

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

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

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

Niveau 15 : Fureur élémentaire améliorée

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

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

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

Niveau 18 : Incantation animale

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

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Archidruide

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

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

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

Longévit . La magie primitive que vous pratiquez ralentit votre vieillissement. Votre corps ne vieillit que d'un an par d cennie.

Liste des sorts de Druid 

Cette section pr sente la liste de sorts du Druid . Les sorts sont class s par niveau, puis par ordre alphab tique, et l' cole de magie   laquelle ils appartiennent est indiqu e. En colonne Sp cial, *C* signifie que le sort n cessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il n cessite une composante mat rielle sp cifique.

Sorts mineurs (sorts de Druid  du niveau 0)

Sort	�cole	Sp�cial
<i>assistance</i>	Divination	C
<i>bouff�e de poison</i>	N�cromancie	—
<i>crosse des druides</i>	Transmutation	—
<i>druidisme</i>	Transmutation	—
<i>�l�mentalisme</i>	Transmutation	—
<i>flammes</i>	Invocation	—
<i>r�paration</i>	Transmutation	—
<i>message</i>	Transmutation	—
<i>poussiere d'�toile</i>	�vocation	—
<i>r�sistance</i>	Abjuration	C
<i>stabilisation</i>	N�cromancie	—

Sorts de Druid  du 1^{er} niveau

Sort	�cole	Sp�cial
<i>amiti� avec les animaux</i>	Enchantement	—
<i>baies nourrici�res</i>	Invocation	—
<i>charme-personne</i>	Enchantement	—
<i>communication avec les animaux</i>	Divination	R
<i>couteau de glace</i>	Invocation	—
<i>cr�ation ou destruction d'eau</i>	Transmutation	—
<i>d�tection de la magie</i>	Divination	C, R
<i>d�tection du poison et des maladies</i>	Divination	C, R
<i>enchev�trement</i>	Invocation	C
<i>grande foul�e</i>	Transmutation	—
<i>lueurs f�eriques</i>	�vocation	C
<i>mot de gu�rison</i>	Abjuration	—
<i>nappe de brouillard</i>	Invocation	C
<i>protection contre le mal et le bien</i>	Abjuration	C, M
<i>purification de la nourriture et de l'eau</i>	Transmutation	R
<i>saut</i>	Transmutation	—
<i>soins</i>	Abjuration	—
<i>vague tonnante</i>	�vocation	—

Sorts de Druid  du 2^e niveau

Sort	�cole	Sp�cial
<i>agrandissement/rapetissement</i>	Transmutation	C
<i>aide</i>	Abjuration	—
<i>am�lioration de caract�ristique</i>	Transmutation	C
<i>augure</i>	Divination	R, M
<i>bourrasque</i>	�vocation	C
<i>croissance d'�pines</i>	Transmutation	C
<i>d�tection des pi�ges</i>	Divination	—
<i>peau d'�corce</i>	Transmutation	—
<i>flamme �ternelle</i>	�vocation	M
<i>immobilisation de personne</i>	Enchantement	C
<i>lame de feu</i>	�vocation	C
<i>localisation d'animaux ou de plantes</i>	Divination	R
<i>localisation d'objet</i>	Divination	C
<i>m�ssager animal</i>	Enchantement	R
<i>m�tal br�lant</i>	Transmutation	C
<i>passage sans trace</i>	Abjuration	C

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

Sorts de Druides du 3^e niveau

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

Sorts de Druides du 4^e niveau

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

Sorts de Druides du 5^e niveau

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

Sorts de Druides du 6^e niveau

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

Sorts de Druides du 7^e niveau

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

Sorts de Druides du 8^e niveau

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

Sorts de Druides du 9^e niveau

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

Sous-classe de Druides : Cercle de la Terre

Glorifiez le lien avec le monde naturel

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

Niveau 3 : Sorts du Cercle de la Terre

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

Terres arides

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

Terres polaires

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

Terres tempérées

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

Terres tropicales

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

Niveau 3 : Aval de la terre

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

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

Niveau 6 : Ressourcement

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

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

Niveau 10 : Protégé de dame Nature

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

Protégé de dame Nature

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

Niveau 14 : Sanctuaire de dame Nature

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

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

Ensorceleur

Traits de base de l'Ensorceleur

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

Devenir Ensorceleur...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe de l'Ensorceleur

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

Niveau 1 : Sorts

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

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

Aptitudes de l'Ensorceleur

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

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

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

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

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

1^{er} niveau. *Détection de la magie et mains brûlantes* sont recommandés.

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

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

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

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

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

Niveau 1 : Sorcellerie innée

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

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

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

Niveau 2 : Réserve arcanique

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

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

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

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

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

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

Création d'emplacements de sort

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

Niveau 2 : Métamagie

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

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

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

Niveau 3 : Sous-classe d'Ensorcelleur

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 5 : Restauration ensorcelée

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

Niveau 7 : Sorcellerie incarnée

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

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

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Apothéose arcanique

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

Options de Métamagie

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

Sort accéléré

Coût : 2 points de Sorcellerie

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

Sort ample

Coût : 1 point de Sorcellerie

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

Sort chercheur

Coût : 1 point de Sorcellerie

Si vous effectuez un jet d'attaque pour un sort et échouez, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour relancer le d20, auquel cas c'est le nouveau jet qui s'applique.

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

Sort étendu

Coût : 1 point de Sorcellerie

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

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

Sort intensifié

Coût : 2 points de Sorcellerie

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

Sort jumeau

Coût : 1 point de Sorcellerie

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

Sort prévenant

Coût : 1 point de Sorcellerie

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

Sort renforcé

Coût : 1 point de Sorcellerie

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

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

Sort subtil

Coût : 1 point de Sorcellerie

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

Sort transmuté

Coût : 1 point de Sorcellerie

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

Liste des sorts d'Ensorceleur

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

Sorts mineurs (sorts d'Ensorceleur du niveau 0)

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

Sorts d'Ensorceleur du 1^{er} niveau

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

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

Sorts d'Ensorceleur du 2^e niveau

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

Sorts d'Ensorcelleur du 3^e niveau

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

Sorts d'Ensorcelleur du 4^e niveau

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

Sorts d'Ensorcelleur du 5^e niveau

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

Sorts d'Ensorcelleur du 6^e niveau

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

Sorts d'Ensorcelleur du 7^e niveau

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

Sorts d'Ensorceleur du 8^e niveau

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

Sorts d'Ensorceleur du 9^e niveau

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

Sous-classe d'Ensorceleur : Sorcellerie draconique

Respirez la magie des dragons

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

Niveau 3 : Résistance draconique

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

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

Niveau 3 : Sorts draconiques

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

Sorts draconiques

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

Niveau 6 : Affinité élémentaire

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

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

Niveau 14 : Ailes draconiques

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

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

Niveau 18 : Compagnon draconique

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

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

Guerrier

Traits de base du Guerrier

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

Devenir Guerrier...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe du Guerrier

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

Niveau 1 : Style de combat

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

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

Aptitudes du Guerrier

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

Niveau 1 : Second souffle

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

Vous pouvez recourir deux fois à cette aptitude.

Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez tout le quota en terminant un Repos long.

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

Niveau 1 : Bottes d'arme

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

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

Niveau 2 : Fougue

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

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

Niveau 2 : Sens tactique

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

Niveau 3 : Sous-classe de Guerrier

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

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

Niveau 5 : Décalage tactique

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

Niveau 9 : Inflexible

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

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

Niveau 9 : Botte tactique

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

Niveau 11 : Double attaque supplémentaire

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

Niveau 13 : Attaques avisées

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

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Triple attaque supplémentaire

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

Sous-classe de Guerrier : Champion

Visez l'excellence physique au combat

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

Niveau 3 : Critique amélioré

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

Niveau 3 : Athlète accompli

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

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

Niveau 7 : Style de combat supplémentaire

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

Niveau 10 : Héros du champ d'honneur

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

Niveau 15 : Critique supérieur

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

Niveau 18 : Survivant

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

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

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

Magicien

Traits de base du Magicien

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

Devenir Magicien...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe du Magicien

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

Niveau 1 : Sorts

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

Aptitudes du Magicien

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2^e niveau choisis dans votre grimoire, répartis à votre guise.

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

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

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

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

Niveau 1 : Savoir rituel

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

Niveau 1 : Restauration magique

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

ÉTOFFER ET REMPLACER SON GRIMOIRE

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

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

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

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

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

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

Niveau 2 : Érudition

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

Niveau 3 : Sous-classe de Magicien

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 5 : Mémorisation de sort

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

Niveau 18 : Maîtrise des sorts

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

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

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Sorts de prédilection

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

Liste des sorts de Magicien

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

Sorts mineurs (sorts de Magicien du niveau 0)

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

Sorts de Magicien du 1^{er} niveau

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

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

Sorts de Magicien du 2^e niveau

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

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

Sorts de Magicien du 3^e niveau

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

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

Sorts de Magicien du 4^e niveau

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

Sorts de Magicien du 5^e niveau

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

Sorts de Magicien du 6^e niveau

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

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

Sorts de Magicien du 7^e niveau

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

Sorts de Magicien du 8^e niveau

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

Sorts de Magicien du 9^e niveau

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

Sous-classe de Magicien : Évocateur

Créez des effets élémentaires détonants

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

Niveau 3 : Évocateur érudit

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

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

Niveau 3 : Sort mineur appuyé

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

Niveau 6 : Façonneur de sorts

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

Niveau 10 : Évocation améliorée

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

Niveau 14 : Surcharge magique

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

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

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

Moine

Traits de base du Moine

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

Aptitudes du Moine

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

Devenir Moine...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe du Moine

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

Niveau 1 : Arts martiaux

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

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

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

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

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

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

Niveau 1 : Défense sans armure

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

Niveau 2 : Credo du Moine

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 2 : Déplacement sans armure

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

Niveau 2 : Métabolisme surnaturel

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

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

Niveau 3 : Déviation d'assaut

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

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

Niveau 3 : Sous-classe de Moine

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 4 : Chute ralentie

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

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

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

Niveau 5 : Frappe étourdissante

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

Niveau 6 : Frappes renforcées

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

Niveau 7 : Esquive totale

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

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

Niveau 9 : Mouvement acrobatique

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

Niveau 10 : Credo accru

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

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

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

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

Niveau 10 : Autosubsistance

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

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

Niveau 13 : Parade énergétique

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

Niveau 14 : Survivant discipliné

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

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

Niveau 15 : Credo parachevé

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

Niveau 18 : Défense supérieure

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

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Esprit et corps

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

Sous-classe de Moine : Credo de la Paume

Maîtrisez les techniques du combat à mains nues

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

Niveau 3 : Technique de la Paume

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

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

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

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

Niveau 6 : Plénitude physique

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

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

Niveau 11 : Foulée preste

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

Niveau 17 : Paume vibratoire

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

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

Occultiste

Traits de base de l'Occultiste

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

Devenir Occultiste...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe de l'Occultiste

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

Niveau 1 : Manifestations occultes

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

Aptitudes de l'Occultiste

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

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

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

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

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

Niveau 1 : Magie de pacte

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 2 : Rouerie magique

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

Niveau 3 : Sous-classe d'Occultiste

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 9 : Communication avec le protecteur

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

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

Niveau 11 : Arcanum mystique

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

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

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

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

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Maître de l'occulte

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

Options de Manifestation occulte

Les options de Manifestation occulte sont listées par ordre alphabétique.

Armure d'ombres

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

Buveuse de vie

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

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

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

Décharge déchirante

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

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

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

Décharge répulsive

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

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

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

Engagement du maître des chaînes

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

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

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

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

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

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

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

Enseignement des Premiers-Nés

Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+

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

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

Esprit occulte

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

Frappe occulte

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

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

Lame assoiffée

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

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

Lame dévorante

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

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

Lance occulte

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

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

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

Maître des formes

Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+

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

Maître des ombres

Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+

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

Mille visages

Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+

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

Murmures de la tombe

Prérequis : Niveau d'Occultiste 7+

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

Pacte de la chaîne

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

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

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

Pacte de la lame

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

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

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

Pacte du grimoire

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

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

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

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

Pas aérien

Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+

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

Perception transférée

Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+

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

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

Présent des profondeurs

Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+

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

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

Présent des sauveurs

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

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

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

Au prix de l'action Magie, vous pouvez effacer un nom figurant sur la page, d'un simple contact.

Royaumes lointains

Prérequis : Niveau d'Occultiste 9+

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

Saut d'outre-monde

Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+

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

Vigueur fiélonne

Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+

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

Vision du diable

Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+

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

Vision sorcière

Prérequis : Niveau d'Occultiste 15+

Vous disposez de la Vision lucide sur 9 m.

Visions embrumées

Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+

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

Liste des sorts d'Occultiste

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

Sorts mineurs (sorts d'Occultiste du niveau 0)

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

Sorts d'Occultiste du 1^{er} niveau

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

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

Sorts d'Occultiste du 2^e niveau

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

Sorts d'Occultiste du 3^e niveau

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

Sorts d'Occultiste du 4^e niveau

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

Sorts d'Occultiste du 5^e niveau

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

Sorts d'Occultiste du 6^e niveau

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

Sorts d'Occultiste du 7^e niveau

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

Sorts d'Occultiste du 8^e niveau

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

Sorts d'Occultiste du 9^e niveau

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

Sous-classe d'Occultiste : Protecteur Fiélon

Concluez un accord avec les Plans Inférieurs

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

Niveau 3 : Bénédiction du ténébreux

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

Niveau 3 : Sorts du Fiélon

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

Sorts du Fiélon

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

Niveau 6 : Chance du ténébreux

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

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

Niveau 10 : Résistance fiélonne

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

Niveau 14 : Traversée des enfers

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

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

Paladin

Traits de base du Paladin

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

Devenir Paladin...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe du Paladin

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

Niveau 1 : Imposition des mains

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

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

Aptitudes du Paladin

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

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

Niveau 1 : Sorts

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 1 : Bottes d'arme

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

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

Niveau 2 : Style de combat

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

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

Niveau 2 : Châtiment de paladin

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

Niveau 3 : Conduit divin

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

ROMPRE VOTRE SERMENT

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 3 : Sous-classe de Paladin

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

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

Niveau 5 : Fidèle destrier

Vous pouvez faire appel à un destrier d'outre-monde. Le sort *appel de destrier* est toujours considéré comme préparé pour vous.

Vous pouvez en outre le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette faculté en terminant un Repos long.

Niveau 6 : Aura de protection

Vous diffusez une aura protectrice indiscernable sous forme d'Émanation dans un rayon de 3 m. Cette aura est inactive tant que vous subissez l'état Neutralisé.

Vous-même et vos alliés dans l'aura recevez un bonus aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme (bonus minimum de +1).

Si un autre Paladin est présent, une créature ne peut bénéficier que d'une seule Aura de protection à la fois ; la créature choisit l'aura dont elle bénéficie.

Niveau 9 : Abjuration d'ennemis

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser une utilisation de Conduit divin de cette classe afin de vous faire craindre de vos ennemis. Tout en brandissant votre symbole sacré ou votre arme, vous pouvez cibler un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum d'une créature) que vous voyez dans un rayon de 18 m. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant qu'elle subit cet état Effrayé, la cible ne peut faire qu'une seule des choses suivantes à son tour : se déplacer, entreprendre une action ou une action Bonus.

Niveau 10 : Aura de courage

Vous-même et vos alliés jouissez de l'Immunité contre l'état Effrayé au sein de votre Aura de protection. Si un allié Effrayé pénètre dans l'aura, cet état est réprimé sur cet allié tant qu'il s'y trouve.

Niveau 11 : Frappes radiantes

Vos frappes s'accompagnent désormais de puissance surnaturelle. Quand vous touchez une cible avec un jet d'attaque avec une arme de corps à corps ou à mains nues, cette cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

Niveau 14 : Toucher réparateur

Lorsque vous utilisez Imposition des mains sur une créature, vous pouvez également lui retirer un ou plusieurs des états ci-après : Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Étourdi ou Paralysé. Vous devez dépenser 5 points de vie de la réserve de soins d'Imposition des mains pour chacun des états que vous supprimez ; ces points ne rendent pas de pv à la créature.

Niveau 18 : Aura étendue

Votre Aura de protection est désormais une Émanation de 9 m.

Niveau 19 : Faveur épique

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

Liste des sorts de Paladin

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

Sorts de Paladin du 1^{er} niveau

Sort	École	Spécial
<i>bénédiction</i>	Enchantement	C, M
<i>bouclier de la foi</i>	Abjuration	C
<i>châtiment de fournaise</i>	Évocation	—
<i>châtiment divin</i>	Évocation	—
<i>détection de la magie</i>	Divination	C, R
<i>détection du mal et du bien</i>	Divination	C
<i>détection du poison et des maladies</i>	Divination	C, R
<i>faveur divine</i>	Transmutation	—
<i>héroïsme</i>	Enchantement	C
<i>injonction</i>	Enchantement	—
<i>protection contre le mal et le bien</i>	Abjuration	C, M
<i>purification de la nourriture et de l'eau</i>	Transmutation	R
<i>soins</i>	Abjuration	—

Sorts de Paladin du 2^e niveau

Sort	École	Spécial
<i>aide</i>	Abjuration	—
<i>appel de destrier</i>	Invocation	—
<i>arme magique</i>	Transmutation	—
<i>châtiment de révélation</i>	Transmutation	C
<i>doux repos</i>	Nécromancie	R, M
<i>lien de protection</i>	Abjuration	M
<i>localisation d'objet</i>	Divination	C
<i>prière de guérison</i>	Abjuration	—
<i>protection contre le poison</i>	Abjuration	—
<i>restauration partielle</i>	Abjuration	—
<i>zone de vérité</i>	Enchantement	—

Sorts de Paladin du 3^e niveau

Sort	École	Spécial
<i>cercle magique</i>	Abjuration	M
<i>création de nourriture et d'eau</i>	Invocation	—
<i>délivrance des malédictions</i>	Abjuration	—
<i>dissipation de la magie</i>	Abjuration	—
<i>lumière du jour</i>	Évocation	—
<i>retour à la vie</i>	Nécromancie	M

Sorts de Paladin du 4^e niveau

Sort	École	Spécial
<i>aura de vie</i>	Abjuration	C
<i>bannissement</i>	Abjuration	C
<i>localisation de créature</i>	Divination	C
<i>protection contre la mort</i>	Abjuration	—

Sorts de Paladin du 5^e niveau

Sort	École	Spécial
<i>dissipation du mal et du bien</i>	Abjuration	C
<i>quête</i>	Enchantement	—
<i>rappel à la vie</i>	Nécromancie	M
<i>restauration suprême</i>	Abjuration	M

Sous-classe de Paladin : Serment de Dévotion

Défendez les idéaux d'ordre et de justice

Le Serment de Dévotion lie les Paladins aux idéaux de justice et d'ordre. Ces Paladins sont la vivante incarnation du preux chevalier en armure rutilante. Ils respectent un code de conduite des plus rigoureux et certains, pour le meilleur ou le pire, imposent au reste du monde cette même rigueur.

Beaucoup de ceux qui prêtent ce serment sont les fidèles serviteurs d'une divinité Loyale Bonne et mesurent leur propre dévotion à l'aune des préceptes de ce dieu. Certains considèrent les anges comme leur idéal et intègrent des images d'ailes angéliques à leur casque ou à leurs armoiries.

Ces Paladins partagent les préceptes suivants :

- Faire en sorte que sa parole ait toujours valeur de promesse.
- Veiller sur les faibles et ne jamais avoir peur d'agir.
- Servir d'exemple en accomplissant des actes honorables.

Niveau 3 : Sorts du Serment de Dévotion

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

Sorts du Serment de Dévotion

Niveau de Paladin	Sorts
3	<i>bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien</i>
5	<i>aide, zone de vérité</i>
9	<i>dissipation de la magie, lueur d'espoir</i>
13	<i>gardien de la foi, liberté de mouvement</i>
17	<i>colonne de flamme, communion</i>

Niveau 3 : Arme sacrée

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous pouvez dépenser une utilisation de votre Conduit divin pour imprégner d'énergie positive une arme de corps à corps que vous brandissez. Pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous recouriez de nouveau à cette aptitude, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque effectués avec cette arme (bonus minimum de +1), et chaque fois que vous touchez avec elle, vous décidez si elle inflige son type de dégâts normal ou des dégâts radiants.

L'arme émet également une Lumière vive dans un rayon de 6 m, et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Vous pouvez mettre fin à cet effet de façon anticipée (pas d'action requise). L'effet cesse également si vous cessez de porter l'arme.

Niveau 7 : Aura de dévotion

Vous-même et vos alliés jouissez de l'Immunité contre l'état Charmé au sein de votre Aura de protection. Si un allié Charmé pénètre dans l'aura, cet état est réprimé sur cet allié tant qu'il s'y trouve.

Niveau 15 : Châtiment de protection

Votre châtiment magique rayonne désormais d'une énergie protectrice. Chaque fois que vous lancez *châtiment divin*, vous-même et vos alliés bénéficiez d'un Abri partiel dans votre Aura de protection. L'aura bénéficie de cette aptitude jusqu'au début de votre tour suivant.

Niveau 20 : Nimbe sacré

Par une action Bonus, votre Aura de protection est renforcée de puissance sacrée, ce qui octroie les bénéfices ci-après pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous décidiez d'y mettre fin (pas d'action requise). Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également retrouver son usage en dépensant un emplacement de sort du 5^e niveau (pas d'action requise).

Dégâts radiants. Chaque fois qu'un ennemi débute son tour dans l'aura, cette créature subit un total de dégâts radiants égal à votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise.

Lumière du soleil. L'aura est inondée d'une Lumière vive qui est la lumière du soleil.

Périmètre sacré. Vous bénéficiez de l'Avantage à tout jet de sauvegarde que vous contraind d'effectuer un Fiélon ou un Mort-vivant.

Rôdeur

Traits de base du Rôdeur

Caractéristique principale	Dextérité et Sagesse
Dé de vie	d10 par niveau de Rôdeur
Maîtrise des jets de sauvegarde	Force et Dextérité
Maîtrises de compétence	3 au choix parmi : Athlétisme, Discrétion, Dressage, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre
Formation aux armures	Armures légères, intermédiaires et boucliers
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Armure de cuir clouté, cimeterre, épée courte, arc long, 20 flèches, carquois, focaliseur druidique (branche de gui), paquetage d'explorateur et 7 po ; ou (B) 150 po

Devenir Rôdeur...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

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

Aptitudes de classe du Rôdeur

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

Aptitudes du Rôdeur

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Ennemi juré	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort—				
					1	2	3	4	5
1	+2	Sorts, Ennemi juré, Bottes d'arme	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Fin explorateur, Style de combat	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Rôdeur	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Arpenteur	3	6	4	2	—	—	—
7	+3	Aptitude de sous-classe	3	7	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	7	4	3	—	—	—
9	+4	Expertise	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Infatigable	4	9	4	3	2	—	—
11	+4	Aptitude de sous-classe	4	10	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	10	4	3	3	—	—
13	+5	Chasseur implacable	5	11	4	3	3	1	—
14	+5	Voile de la nature	5	11	4	3	3	1	—
15	+5	Aptitude de sous-classe	5	12	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	12	4	3	3	2	—
17	+6	Chasseur précis	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Sens sauvages	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Faveur épique	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur implacable	6	15	4	3	3	3	2

Niveau 1 : Sorts

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

Emplacements de sort. La table « Aptitudes du Rôdeur » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1^{er} niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

Sorts préparés du 1^{er} niveau et plus. Vous devez préparer la liste des sorts du 1^{er} niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez deux sorts du 1^{er} niveau du Rôdeur. *Frappe piégeuse* et *soins* sont recommandés.

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

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

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

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

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

Niveau 1 : Ennemi juré

Le sort *marque du chasseur* est toujours préparé pour vous. Vous pouvez le lancer deux fois sans dépenser d'emplacement de sort, et vous récupérez toutes les utilisations de cette aptitude en terminant un Repos long.

Le nombre de fois où vous pouvez lancer ce sort sans dépenser d'emplacement de sort augmente à mesure que vous gagnez des niveaux de Rôdeur, comme spécifié dans la colonne Ennemi juré de la table « Aptitudes du Rôdeur ».

Niveau 1 : Bottes d'arme

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

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

Niveau 2 : Fin explorateur

Vos voyages incessants vous ont permis de recevoir les bénéfices suivants.

Expertise. Choisissez l'une de vos maîtrises de compétence ne bénéficiant pas de l'Expertise. Vous recevez l'Expertise dans cette compétence.

Langues. Vous connaissez deux langues de votre choix dans les tables des langues de la section « Création de personnage ».

Niveau 2 : Style de combat

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

Combattant druidique. Vous apprenez deux sorts mineurs de Druides de votre choix (la liste des sorts de Druides est consultable dans la section de cette classe). *Assistance* et *poussière d'étoile* sont recommandés.

Les sorts mineurs choisis sont considérés pour vous comme des sorts de Rôdeur, et la Sagesse est la caractéristique d'incantation associée. Chaque fois que vous recevez un niveau de Rôdeur, vous pouvez remplacer l'un de ces sorts mineurs par un autre sort mineur de Druides.

Niveau 3 : Sous-classe de Rôdeur

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

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

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

Niveau 5 : Attaque supplémentaire

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

Niveau 6 : Arpenteur

Votre Vitesse augmente de 3 m tant que vous ne portez pas d'armure lourde. Vous disposez en outre d'une Vitesse d'escalade et de nage égales à votre valeur de Vitesse.

Niveau 9 : Expertise

Choisissez deux de vos maîtrises de compétence ne bénéficiant pas de l'Expertise. Vous recevez l'Expertise dans ces compétences.

Niveau 10 : Infatigable

Les forces primitives vous soutiennent désormais lors de vos périples, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

Points de vie temporaires. Au prix de l'action Magie, vous pouvez vous octroyer un nombre de points de vie temporaires égal à 1d8 + votre modificateur de Sagesse (minimum +1). Vous pouvez recourir à cette action autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Diminuer l'Épuisement. Chaque fois que vous terminez un Repos court, votre éventuel niveau d'Épuisement diminue de 1.

Niveau 13 : Chasseur implacable

Subir des dégâts ne peut pas briser votre Concentration sur *marque du chasseur*.

Niveau 14 : Voile de la nature

Vous invoquez les esprits de la nature afin de vous cacher magiquement. Par une action Bonus, vous pouvez vous octroyer l'état Invisible jusqu'à la fin de votre tour suivant.

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

Niveau 17 : Chasseur précis

Vous recevez l'Avantage à vos jets d'attaque contre la créature affectée par votre *marque du chasseur*.

Niveau 18 : Sens sauvages

Fort d'un lien étroit avec les forces de la nature, vous jouissez de la Vision aveugle dans un rayon de 9 m.

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Tueur implacable

Le dé de dégâts de votre *marque du chasseur* passe de d6 à d10.

Liste des sorts de Rôdeur

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

Sorts de Rôdeur du 1^{er} niveau

Sort	École	Spécial
<i>alarme</i>	Abjuration	R
<i>amitié avec les animaux</i>	Enchantement	—
<i>baies nourricières</i>	Invocation	—
<i>communication avec les animaux</i>	Divination	R
<i>détection de la magie</i>	Divination	C, R
<i>détection du poison et des maladies</i>	Divination	C, R
<i>enchevêtrement</i>	Invocation	C
<i>frappe piégeuse</i>	Invocation	C
<i>grande foulée</i>	Transmutation	—
<i>marque du chasseur</i>	Divination	C
<i>nappe de brouillard</i>	Invocation	C
<i>saut</i>	Transmutation	—
<i>soins</i>	Abjuration	—

Sorts de Rôdeur du 2^e niveau

Sort	École	Spécial
<i>aide</i>	Abjuration	—
<i>arme magique</i>	Transmutation	—
<i>bourrasque</i>	Évocation	C
<i>croissance d'épines</i>	Transmutation	C
<i>amélioration de caractéristique</i>	Transmutation	C
<i>détection des pièges</i>	Divination	—
<i>localisation d'animaux ou de plantes</i>	Divination	R
<i>localisation d'objet</i>	Divination	C
<i>messenger animal</i>	Enchantement	R
<i>passage sans trace</i>	Abjuration	C
<i>peau d'écorce</i>	Transmutation	—
<i>protection contre le poison</i>	Abjuration	—
<i>restauration partielle</i>	Abjuration	—
<i>silence</i>	Illusion	C, R
<i>vision dans le noir</i>	Transmutation	—

Sorts de Rôdeur du 3^e niveau

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

Sorts de Rôdeur du 4^e niveau

Sort	École	Spécial
domination de bête	Enchantement	C
invocation d'êtres sylvestres	Invocation	C
liberté de mouvement	Abjuration	—
localisation de créature	Divination	C
peau de pierre	Transmutation	C, M

Sorts de Rôdeur du 5^e niveau

Sort	École	Spécial
communion avec la nature	Divination	R
passage par les arbres	Invocation	C
restauration suprême	Abjuration	M

Sous-classe de Rôdeur : Chasseur

Protégez la nature et les braves gens de la destruction

Vous traquez des proies en pleine nature ou ailleurs, utilisant vos capacités de chasseur pour protéger la faune, la flore et les braves gens partout où menacent les forces de la destruction.

Niveau 3 : Savoir du Chasseur

Vous faites appel aux forces de la nature pour révéler les forces et faiblesses de votre proie. Lorsqu'une créature est marquée par votre *marque du chasseur*, vous savez si cette créature dispose d'Immunités, de Résistances ou de Vulnérabilités, et le cas échéant, vous en connaissez la teneur.

Niveau 3 : Proie du chasseur

Vous recevez l'une des aptitudes suivantes au choix. Chaque fois que vous terminez un Repos court ou long, vous pouvez remplacer l'option choisie par l'autre.

Briseur de hordes. Une fois à chacun de vos tours quand vous effectuez une attaque avec arme, vous pouvez effectuer une nouvelle attaque avec la même arme contre une créature différente dans un rayon de 1,50 m de la cible initiale et à portée de cette arme, à condition de ne pas l'avoir déjà attaquée ce tour-ci.

Goût du sang. Votre ténacité vient à bout des ennemis les plus robustes. Lorsque vous touchez une créature avec une arme, celle-ci inflige 1d8 dégâts supplémentaires à la cible s'il lui manque des points de vie. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une seule fois par tour.

Niveau 7 : Tactiques défensives

Vous recevez l'une des aptitudes suivantes au choix. Chaque fois que vous terminez un Repos court ou long, vous pouvez remplacer l'option choisie par l'autre.

Cauchemar de la horde. Les attaques d'Opportunité contre vous subissent le Désavantage.

Défense contre les attaques multiples. Lorsqu'une créature vous touche avec un jet d'attaque, cette créature subit le Désavantage à tous ses autres jets d'attaque contre vous pendant ce tour.

Niveau 11 : Proie du chasseur supérieure

Une fois par tour, lorsque vous infligez des dégâts à une créature marquée par votre *marque du chasseur*, vous pouvez également infliger les dégâts supplémentaires de ce sort à une créature différente que vous voyez dans un rayon de 9 m de la première.

Niveau 15 : Défense de chasseur supérieure

Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez jouer votre Réaction pour vous octroyer la Résistance aux éventuels autres dégâts du même type jusqu'à la fin de ce tour.

Roublard

Traits de base du Roublard

Caractéristique principale	Dextérité
Dé de vie	d8 par niveau de Roublard
Maîtrise des jets de sauvegarde	Dextérité et Intelligence
Maîtrises de compétence	4 au choix parmi : Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Intuition, Investigation, Perception, Persuasion et Tromperie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre dotées de la propriété Finesse ou Légère
Maîtrises d'outils	Outils de voleur
Formation aux armures	Armures légères
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Armure de cuir, 2 dagues, épée courte, arc court, 20 flèches, carquois, outils de voleur, paquetage de cambrioleur et 8 po ; ou (B) 100 po

Aptitudes du Roublard

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Attaque sournoise
1	+2	Argot des voleurs, Attaque sournoise, Bottes d'arme, Expertise	1d6
2	+2	Ruse	1d6
3	+2	Sous-classe de Roublard, Visée appliquée	2d6
4	+2	Amélioration de caractéristique	2d6
5	+3	Frappe malicieuse, Esquive instinctive	3d6
6	+3	Expertise	3d6
7	+3	Esquive totale, Savoir-faire	4d6
8	+3	Amélioration de caractéristique	4d6
9	+4	Aptitude de sous-classe	5d6
10	+4	Amélioration de caractéristique	5d6
11	+4	Frappe malicieuse améliorée	6d6
12	+4	Amélioration de caractéristique	6d6
13	+5	Aptitude de sous-classe	7d6
14	+5	Coups vicieux	7d6
15	+5	Esprit fuyant	8d6
16	+5	Amélioration de caractéristique	8d6
17	+6	Aptitude de sous-classe	9d6
18	+6	Insaisissable	9d6
19	+6	Faveur épique	10d6
20	+6	Coup de chance	10d6

Devenir Roublard...

En tant que personnage de niveau 1

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

En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Roublard : Dé de vie, maîtrise d'une compétence de votre choix dans la liste des compétences du Roublard, maîtrise des outils de voleur et formation aux armures légères.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Roublard, qui figurent dans la table « Aptitudes du Roublard ».

Aptitudes de classe du Roublard

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

Niveau 1 : Expertise

Vous recevez l'Expertise dans deux de vos maîtrises de compétence au choix. Escamotage et Discrétion sont recommandés si vous en avez la maîtrise.

Au niveau 6 de Roublard, vous recevez l'Expertise dans deux maîtrises de compétences supplémentaires au choix.

Niveau 1 : Attaque sournoise

Vous savez porter des attaques qui exploitent subtilement les baisses d'attention de l'adversaire. Une fois par tour et à condition que l'attaque soit portée avec une arme dotée de la propriété Finesse ou À distance, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec un jet d'attaque pour lequel vous avez l'Avantage. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que celui de l'arme.

Vous n'avez pas besoin d'avoir l'Avantage au jet d'attaque si au moins l'un de vos alliés se trouve dans un rayon de 1,50 m de la cible, à condition que cet allié ne subisse pas l'état Neutralisé et que vous ne soyez pas désavantagé au jet d'attaque.

Ces dégâts supplémentaires augmentent à mesure que vous gagnez des niveaux de Roublard, comme l'indique la colonne Attaque sournoise de la table « Aptitudes du Roublard ».

Niveau 1 : Argot des voleurs

Vous avez appris diverses langues auprès des communautés dans lesquelles vous avez fait vos armes de Roublard. Vous connaissez l'argot des voleurs et une autre langue, que vous choisissez dans les tables des langues de la section « Création de personnage ».

Niveau 1 : Bottes d'arme

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

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

Niveau 2 : Ruse

Votre esprit vif et votre agilité vous permettent d'agir et de filer promptement. À votre tour, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes par une action Bonus : Désengagement, Furtivité ou Pointe.

Niveau 3 : Sous-classe de Roublard

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

Niveau 3 : Visée appliquée

Par une action Bonus, vous vous octroyez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque du tour. Vous ne pouvez recourir à cette aptitude que si vous ne vous êtes pas déplacé à ce tour, et votre Vitesse est réduite à 0 jusqu'à la fin du tour.

Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Roublard 8, 10, 12 et 16.

Niveau 5 : Frappe malicieuse

Vous avez mis au point des façons astucieuses d'utiliser votre Attaque sournoise. Lorsque vous infligez des dégâts d'Attaque sournoise, vous pouvez ajouter l'un des effets de Frappe malicieuse ci-après. Chaque effet présente un coût exprimé en dé, qui correspond au nombre de dés d'Attaque sournoise auquel vous renoncez pour ajouter cet effet. Vous retirez le ou les dés avant le lancer, et l'effet se produit immédiatement après que les dégâts de l'attaque ont été infligés. Si, par exemple, vous ajoutez l'effet Poison, retirez 1d6 aux dégâts d'Attaque sournoise avant le lancer.

Si un effet de Frappe malicieuse entraîne un jet de sauvegarde, le DD est égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise.

Croc-en-jambe (coût : 1d6). Si la cible est une de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre.

Poison (coût : 1d6). Vous ajoutez une toxine à votre coup, contraignant la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la cible subit l'état Empoisonné pendant 1 minute. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet Empoisonné sur elle-même en cas de réussite.

Pour recourir à cet effet, vous devez avoir un matériel d'empoisonneur sur vous.

Repli (coût : 1d6). Aussitôt après l'attaque, vous vous déplacez à concurrence de la moitié de votre Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

Niveau 5 : Esquive instinctive

Lorsqu'un assaillant que vous voyez vous touche avec un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre Réaction pour réduire de moitié les dégâts de cette attaque (arrondir à l'inférieur).

Niveau 7 : Esquive totale

Votre agilité vous permet d'esquiver certains dangers. Quand vous êtes soumis à un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec. Vous ne pouvez pas recourir à cette aptitude si vous subissez l'état Neutralisé.

Niveau 7 : Savoir-faire

Chaque fois que vous effectuez un test de caractéristique qui repose sur une compétence ou un outil dont vous avez la maîtrise, tout résultat inférieur ou égal à 9 sur le d20 est considéré comme un 10.

Niveau 11 : Frappe malicieuse améliorée

Vous pouvez utiliser jusqu'à deux effets de Frappe malicieuse lorsque vous infligez des dégâts d'Attaque sournoise, en acquittant le coût en dés pour chaque effet.

Niveau 14 : Coups vicieux

Vous avez appris de nouveaux coups bas pour « agrémenter » votre Attaque sournoise. Les effets ci-après figurent désormais dans vos options de Frappe malicieuse.

Assommer (coût : 6d6). La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, faute de quoi elle subit l'état Inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'état Inconscient sur elle-même en cas de réussite.

Aveugler (coût : 3d6). La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, faute de quoi elle subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Hébéter (coût : 2d6). La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution faute de quoi, à son tour suivant, elle ne pourra entreprendre que l'une des actions ci-après : déplacement, action ou action Bonus.

Niveau 15 : Esprit fuyant

Votre esprit retors est particulièrement difficile à contrôler. Vous recevez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme.

Niveau 18 : Insaisissable

Vous êtes tellement agile que vos assaillants ont rarement le dessus sur vous. Aucun jet d'attaque ne peut avoir l'Avantage contre vous si vous ne subissez pas l'état Neutralisé.

Niveau 19 : Faveur épique

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

Niveau 20 : Coup de chance

Vous avez le chic pour réussir quand l'enjeu est de taille. Si vous ratez un Test d20, vous pouvez transformer le résultat du jet en 20.

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

Sous-classe de Roublard : Voleur

Chassez les trésors dans la peau de l'aventurier classique

Mélange de cambrioleur, de chasseur de trésor et d'explorateur, vous êtes la parfaite incarnation de l'aventurier. En plus d'améliorer votre agilité et votre discrétion, vous recevez des aptitudes utiles pour l'exploration des ruines et tirer le meilleur parti des objets magiques que vous y trouvez.

Niveau 3 : Mains lestes

Par une action Bonus, vous effectuez l'une des choses suivantes :

Escamotage. Effectuez un test de Dextérité (Escamotage) pour crocheter une serrure, désamorcer un piège avec les outils de voleur ou faire les poches.

Utilisation d'objet. Effectuez l'action Utilisation ou Magie pour utiliser un objet magique qui nécessite cette action.

Niveau 3 : Monte-en-l'air

Rompue à l'accès aux endroits difficiles, vous recevez les bénéfices ci-après.

Escaladeur. Vous recevez une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse.

Sauteur. Vous pouvez déterminer votre distance de saut en utilisant votre Dextérité plutôt que votre Force.

Niveau 9 : Furtivité suprême

Vous recevez l'option de Frappe malicieuse suivante.

Attaque furtive (coût : 1d6). Si vous jouissez de l'état Invisible consécutif à l'action Furtivité, l'attaque ne met pas fin à cet état à condition que vous terminiez le tour derrière un Abri supérieur ou un Abri total.

Niveau 13 : Utilisation d'objets magiques

Vous avez appris à tirer le meilleur parti des objets magiques, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

Charges. Chaque fois que vous utilisez une propriété d'objet magique qui dépense des charges, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, vous utilisez la propriété sans dépenser la moindre charge.

Harmonisation. Vous pouvez être harmonisé avec un maximum de quatre objets à la fois.

Parchemins. Vous pouvez utiliser n'importe quel parchemin de sort, en recourant à l'Intelligence comme caractéristique d'incantation pour le sort qui y est inscrit. Si ce sort est un sort mineur ou un sort du 1^{er} niveau, vous le lancez à coup sûr. Si le parchemin contient un sort de niveau supérieur, vous devez au préalable réussir un test d'Intelligence (Arcanes) (DD 10 + le niveau du sort). En cas de réussite, vous lancez le sort inscrit sur le parchemin. En cas d'échec, le parchemin se désintègre.

Niveau 17 : Réflexes de voleur

Vous avez acquis l'art de tendre une embuscade et d'échapper au danger promptement. Vous pouvez jouer deux tours lors du premier round de chaque combat. Vous jouez votre premier tour à votre rang d'Initiative normal et votre deuxième tour à ce même rang moins 10.

Origines des personnages

Historiques de personnage

L'historique de votre personnage est un ensemble d'éléments disparates qui symbolise le lieu et l'occupation de votre héros en herbe avant qu'il embrasse la carrière d'aventurier.

Éléments d'historique

Chaque historique comprend les éléments ci-après.

Valeurs de caractéristique

L'historique répertorie trois des valeurs de caractéristique de votre personnage. Augmentez l'une d'elles de 2 et une autre de 1, ou augmentez les trois valeurs de 1. Ces augmentations ne peuvent en aucun cas porter une valeur au-dessus de 20.

Don

Chaque historique octroie à votre personnage un don d'origines spécifique (les dons sont détaillés à la section « Dons »).

Maîtrises de compétence

Chaque historique octroie à votre personnage la maîtrise de deux compétences.

Maîtrise d'outils

Chaque historique confère au personnage la maîtrise d'un outil : soit un outil spécifique, soit un outil choisi dans la panoplie des outils d'artisan. Les outils sont détaillés à la section « Équipement ».

Équipement

Chaque historique offre le choix entre un ensemble d'équipement ou 50 po.

Description des historiques

Acolyte

Valeurs de caractéristique : Intelligence, Sagesse, Charisme

Don : Initié à la magie (Clerc) (cf. « Dons »)

Maîtrises de compétence : Intuition et Religion

Maîtrise d'outils : matériel de calligraphe

Équipement : Choisissez A ou B : (A) Matériel de calligraphe, livre (de prières), symbole sacré, parchemin (10 feuilles), robe, 8 po ; ou (B) 50 po

Criminel

Valeurs de caractéristique : Dextérité, Constitution, Intelligence

Don : Vigilant (cf. « Dons »)

Maîtrises de compétence : Discrétion et Escamotage

Maîtrise d'outils : outils de voleur

Équipement : Choisissez A ou B : (A) 2 dagues, outils de voleur, 2 bourses, pied-de-biche, tenue de voyage, 16 po ; ou (B) 50 po

Sage

Valeurs de caractéristique : Constitution, Intelligence, Sagesse

Don : Initié à la magie (Magicien) (cf. « Dons »)

Maîtrises de compétence : Arcanes et Histoire

Maîtrise d'outils : matériel de calligraphe

Équipement : Choisissez A ou B : (A) Bâton de combat, matériel de calligraphe, livre (d'histoire), parchemin (8 feuilles), robe, 8 po ; ou (B) 50 po

Soldat

Valeurs de caractéristique : Force, Dextérité, Constitution

Don : Sauvagerie martiale (cf. « Dons »)

Maîtrises de compétence : Athlétisme et Intimidation

Maîtrise d'outils : Choisissez un type de boîte de jeux (cf. « Équipement »)

Équipement : Choisissez A ou B : (A) Arc court + 20 flèches, carquois, lance, boîte de jeux (du même type que ci-dessus), trousse de soins, tenue de voyage, 14 po ; ou (B) 50 po

Espèces des personnages

Lorsque vous choisissez l'espèce de votre personnage, vous déterminez s'il est humain ou appartient à une espèce fantastique, comme drakéide ou gnome.

Les peuples du multivers de proviennent de mondes très différents et comprennent maintes formes de vie intelligentes. L'espèce d'un personnage-joueur est l'ensemble des traits de jeu que l'aventurier reçoit en choisissant d'incarner l'une ou l'autre de ces formes de vie.

Certaines espèces puisent leurs origines dans un seul monde, plan d'existence ou dieu, tandis que d'autres sont apparues simultanément sur plusieurs mondes. Quelle que soit la genèse d'une espèce, ses membres se sont répandus dans le multivers et ont façonné des cultures distinctes.

Les membres de la plupart des espèces vivent environ 80 ans, sauf exceptions mentionnées dans le texte sur les espèces de la section « Origines des personnages ». Quelle que soit leur longévité, les membres de toutes les espèces atteignent la maturité physique à peu près au même âge. Votre personnage peut avoir n'importe quel âge pourvu qu'il ne dépasse pas l'espérance de vie propre à son espèce.

Éléments d'une espèce

Le fait d'appartenir à une espèce inclut les éléments ci-après.

Type de créature

L'espèce d'un personnage détermine son type de créature, qui est décrit dans « Glossaire de règles ». Toutes les espèces présentées dans « Origines des personnages » sont Humanoïdes ; des espèces non Humanoïdes jouables figurent dans d'autres ouvrages.

Cat. de taille

L'espèce de votre personnage détermine sa catégorie de taille. Les individus d'une même espèce couvrent un large éventail de tailles, et certaines présentent une telle diversité de gabarits que vous pouvez choisir si votre personnage est de taille P ou de taille M.

Vitesse

L'espèce de votre personnage détermine sa Vitesse.

Traits spéciaux

Chaque espèce confère au personnage des traits spéciaux : des caractéristiques uniques basées sur la physiologie ou la nature magique de l'espèce considérée. Lorsque vous choisissez une espèce, votre personnage reçoit tous les traits spéciaux indiqués pour celle-ci. Certains traits impliquent d'opérer un choix parmi plusieurs options.

Description des espèces

Drakéide

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,50 m et 2,10 m)

Vitesse : 9 m

En tant que drakéide, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Ascendance draconique. Votre lignée remonte à un géniteur dragon. Choisissez le type de dragon dans la table « Ancêtres draconiques ». Ce choix affecte vos traits Souffle et Résistance aux dégâts, ainsi que votre apparence.

Ancêtres draconiques

Dragon	Type de dégâts	Dragon	Type de dégâts
Airain	Feu	Cuivre	Acide
Argent	Froid	Noir	Acide
Blanc	Froid	Or	Feu
Bleu	Foudre	Rouge	Feu
Bronze	Foudre	Vert	Poison

Résistance aux dégâts. Vous bénéficiez de la résistance au type de dégâts déterminé par votre trait Ascendance draconique.

Souffle. Lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par une expiration d'énergie magique sous la forme d'un Cône de 4,50 m ou d'une Ligne de 9 m de long et 1,50 m de large (choisissez la forme à chaque

fois). Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la créature subit 1d10 dégâts du type déterminé par votre trait Ascendance draconique. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts. Les dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez les niveaux de personnage 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Vous pouvez recourir à ce Souffle autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Vol draconique. Lorsque vous atteignez le niveau de personnage 5, vous pouvez canaliser la magie draconique pour vous octroyer le vol de façon temporaire. Par une action Bonus, il vous pousse des ailes spectrales dans le dos qui persistent 10 minutes ou jusqu'à ce que vous rétractiez ces ailes (pas d'action requise) ou subissiez l'état Neutralisé. Pour toute la durée, vous disposez d'une Vitesse de vol égale à votre Vitesse. Ces ailes semblent être faites de la même énergie que votre souffle. Une fois ce trait utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Elfe

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,50 m et 1,80 m)

Vitesse : 9 m

En tant qu'elfe, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Ascendance féerique. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Charmé ou à y mettre un terme.

Lignage elfique. Vous appartenez à un lignage qui vous octroie des aptitudes surnaturelles. Choisissez-en un dans la table « Lignages elfiques ». Vous recevez le bénéfice du niveau 1 de ce lignage.

Lorsque vous atteignez les niveaux de personnage 3 et 5, vous apprenez un sort de niveau supérieur, comme indiqué sur la table. Ce sort est toujours considéré comme préparé pour vous. Vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long. Vous pouvez également le lancer avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat.

L'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts que vous lancez avec ce trait (décidez de la caractéristique lors de la sélection du lignage).

Sens aiguisés. Vous bénéficiez de la maîtrise de la compétence Intuition, Perception ou Survie au choix.

Transe. Vous vous passez de sommeil et la magie ne peut pas vous endormir. Vous pouvez terminer un Repos long en 4 heures si vous les passez en transe méditative durant laquelle vous restez en éveil.

Lignages elfiques

Lignage	Niveau 1	Niveau 3	Niveau 5
Drow	La portée de votre Vision dans le noir passe à 36 m. Vous connaissez également le sort mineur <i>lumières dansantes</i> .	<i>lueurs féeriques</i>	<i>ténèbres</i>
Elfe sylvestre	Votre Vitesse passe à 10,50 m. Vous connaissez également le sort mineur <i>druidisme</i> .	<i>grande foulée</i>	<i>passage sans trace</i>
Haut-elfe	Vous connaissez le sort mineur <i>prestidigitation</i> . Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer ce sort mineur par un autre sort mineur de la liste de sorts du Magicien.	<i>détection de la magie</i>	<i>foulée brumeuse</i>

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Gnome

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : P (petite, entre 90 cm et 1,20 m)

Vitesse : 9 m

En tant que gnome, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Lignage gnome. Vous appartenez à un lignage qui vous octroie des aptitudes surnaturelles. Choisissez l'une des options ci-après ; quelle que soit celle que vous choisissiez, l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts que vous lancez avec ce trait (décidez de la caractéristique lors de la sélection du lignage) :

Gnome des forêts. Vous connaissez le sort mineur *illusion mineure*. Le sort *communication avec les animaux* est en outre considéré pour vous comme toujours préparé. Vous pouvez le lancer sans emplacement de sort autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos long. Vous pouvez en outre dépenser les emplacements de sort adaptés dont vous disposez pour lancer ce sort.

Gnome des roches. Vous connaissez les sorts mineurs *prestidigitation* et *réparation*. Vous pouvez en outre consacrer 10 minutes à lancer *prestidigitation* pour créer un appareil mécanique de taille TP (CA 5, 1 pv) tel qu'un jouet, un allume-feu ou une boîte à musique. Lorsque vous créez l'appareil, vous déterminez sa fonction en choisissant un effet parmi ceux de *prestidigitation* ; l'appareil produit cet effet chaque fois que vous-même ou une autre créature entreprenez une action Bonus pour l'activer par simple contact. Lorsque l'effet choisi comporte des options, vous devez en choisir une pour l'appareil à sa création. Si vous choisissiez l'effet « allumage-extinction » du sort, par exemple, vous devez déterminer si l'appareil allume ou éteint le feu ; il ne peut pas faire les deux. Vous pouvez avoir trois appareils actifs de ce type à la fois, et chacun tombe en morceaux 8 heures après sa création ou lorsque vous le démontez par simple contact en entreprenant l'action Utilisation.

Ruse gnome. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Goliath

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 2,10 m et 2,40 m)

Vitesse : 10,50 m

En tant que goliath, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Ascendance gigante. Vous êtes un lointain descendant des géants. Choisissez l'un des bénéfices ci-après, une faveur surnaturelle liée à vos ancêtres ; vous pouvez recourir à ce bénéfice autant de fois que votre bonus de maîtrise et récupérez ce quota en terminant un Repos long :

Brûlure ignée (géants du feu). Lorsque vous touchez une cible avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez infliger 1d10 dégâts de feu supplémentaires à cette cible.

Endurance de la pierre (géants des pierres).

Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez jouer votre Réaction pour lancer 1d12. Ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat du dé et réduisez les dégâts de la somme obtenue.

Froid mordant (géants du givre). Lorsque vous touchez une cible avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez infliger 1d6 dégâts de froid supplémentaires à cette cible et réduire sa vitesse de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

Renversement des coteaux (géants des collines).

Lorsque vous touchez une créature de taille G ou inférieure avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez faire subir à cette cible l'état À terre.

Saut des nuées (géants des nuages). Par une action Bonus, vous pouvez vous téléporter magiquement d'un maximum de 9 m dans un espace inoccupé que vous voyez.

Tonnerre des cieux (géants des tempêtes). Lorsque vous subissez des dégâts de la part d'une créature dans un rayon de 18 m, vous pouvez jouer votre Réaction pour lui infliger 1d8 dégâts de tonnerre.

Forme de géant. À partir du niveau de personnage 5, vous pouvez changer de catégorie de taille et devenir de taille G par une action Bonus, à condition que l'espace que vous occupez soit suffisamment vaste. Cette transformation dure 10 minutes ou jusqu'à ce que vous y mettiez un terme (pas d'action requise). Pour toute la durée, vous avez l'Avantage aux tests de Force et votre Vitesse augmente de 3 m. Une fois ce trait utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Forte carrure. Vous avez l'Avantage à tous les tests de caractéristique que vous effectuez pour mettre un terme à l'état Agrippé. Votre catégorie de taille est en outre considérée comme du cran immédiatement supérieur pour ce qui est de définir votre capacité de charge.

Halfelin

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : P (petite, entre 60 cm et 90 cm)

Vitesse : 9 m

En tant que halfelin, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Agilité halfeline. Vous pouvez vous déplacer dans l'espace de toute créature d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre, mais ne pouvez pas vous arrêter dans le même espace que celle-ci.

Brave. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Effrayé ou à y mettre un terme.

Chance. Lorsque vous obtenez un 1 au d20 d'un Test d20, vous pouvez relancer le dé, mais devez utiliser le nouveau résultat.

Discrétion naturelle. Il vous suffit d'être dans l'ombre d'une créature dont la catégorie de taille est d'au moins un cran supérieure à la vôtre pour pouvoir entreprendre l'action Furtivité.

Humain

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,20 m et 2,10 m) ou P (petite, de 60 cm à 1,20 m), à choisir lors de la sélection de l'espèce

Vitesse : 9 m

En tant qu'humain, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Compétent. Vous recevez la maîtrise d'une compétence de votre choix.

Ingénieux. Vous recevez l'Inspiration héroïque chaque fois que vous terminez un Repos long.

Polyvalent. Vous recevez le don d'origines de votre choix (cf. « Dons »). Doué est recommandé.

Nain

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,20 m et 1,50 m)

Vitesse : 9 m

En tant que nain, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Connaissance de la pierre. Par une action Bonus, vous recevez la Perception des vibrations à 18 m pendant 10 minutes. Cette Perception des vibrations nécessite que vous soyez sur une surface en pierre ou en contact physique avec une telle surface. Cette pierre peut être naturelle ou façonnée.

Vous pouvez recourir à cette action Bonus autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

Résistance naine. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison. Vous avez en outre l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné ou à y mettre un terme sur vous-même.

Ténacité naine. Votre maximum de points de vie augmente de 1, et augmente encore de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 36 m.

Orc

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,80 m et 2,10 m)

Vitesse : 9 m

En tant qu'orc, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Acharnement. Si vous tombez à 0 point de vie sans être tué sur le coup, vous pouvez en fait vous retrouver à 1 point de vie. Une fois ce trait utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Poussée d'adrénaline. Vous pouvez entreprendre l'action Pointe par une action Bonus. Quand vous faites ainsi, vous recevez un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise.

Vous pouvez recourir à ce trait autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos court ou long.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 36 m.

Tieffelin

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,20 m et 2,10 m) ou P (petite, de 90 cm à 1,20 m), à choisir lors de la sélection de l'espèce

Vitesse : 9 m

En tant que tieffelin, vous disposez des traits spéciaux suivants.

Héritage fiélon. Votre héritage vous octroie des aptitudes surnaturelles. Choisissez un héritage dans la table Héritages fiélons. Vous recevez le bénéfice de niveau 1 de l'héritage choisi.

Lorsque vous atteignez les niveaux de personnage 3 et 5, vous apprenez un sort de niveau supérieur, comme indiqué sur la table. Ce sort est toujours

considéré comme préparé pour vous. Vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long. Vous pouvez également le lancer avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat.

L'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts que vous lancez avec ce trait (décidez de la caractéristique lors de la sélection de l'héritage).

Présence d'outre-monde. Vous connaissez le sort mineur *thaumaturgie*. Lorsque vous le lancez avec ce trait, le sort utilise la même caractéristique d'incantation que celle du trait Héritage fiélon.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Héritages fiélons

Héritage	Niveau 1	Niveau 3	Niveau 5
Abyssal	Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison. Vous connaissez en outre le sort mineur <i>bouffée de poison</i> .	<i>rayon empoisonné</i>	<i>immobilisation de personne</i>
Chthonien	Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts nécrotiques. Vous connaissez en outre le sort mineur <i>contact glacial</i> .	<i>simulacre de vie</i>	<i>rayon affaiblissant</i>
Infernal	Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de feu. Vous connaissez en outre le sort mineur <i>trait de feu</i> .	<i>représailles infernales</i>	<i>ténèbres</i>

Dons

Description des dons

Les dons qui suivent sont organisés par catégorie : Origines, Général, Style de combat et Faveur épique, et rangés par ordre alphabétique au sein de chaque catégorie.

Éléments d'un don

La description d'un don contient les éléments suivants, qui figurent après son intitulé.

Catégorie. Chaque don appartient à une catégorie, mentionnée dans le texte du don. S'il vous est demandé de choisir un don dans une catégorie spécifique, comme Origines, cette catégorie doit apparaître sous le nom du don choisi. S'il vous est demandé de choisir un don sans qu'une catégorie soit spécifiée, vous pouvez le choisir dans n'importe quelle catégorie.

Prérequis. Pour choisir un don, vous devez remplir les prérequis qui figurent dans sa description, sauf si une aptitude vous permet de choisir le don considéré sans conditions préalables. Si un prérequis fait mention d'une classe, vous devez avoir au moins 1 niveau dans cette classe pour sélectionner ce don.

Bénéfices. Les bénéfices d'un don sont passés en revue après la liste des prérequis. Si vous disposez d'un don, vous recevez ses bénéfices.

Répétable. Un don ne peut être sélectionné qu'une seule fois, sauf si la mention « Répétable » indique le contraire.

Dons d'origines

Doué

Don d'origines

Vous recevez la maîtrise d'une combinaison au choix de trois compétences ou outils.

Répétable. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois.

Initié à la magie

Don d'origines

Vous recevez les bénéfices suivants.

Deux sorts mineurs. Vous apprenez deux sorts mineurs de votre choix issus de la liste de sorts du Clerc, du Druide ou du Magicien. L'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts de ce don (décidez laquelle à l'acquisition du don).

Sort du 1^{er} niveau. Choisissez un sort du 1^{er} niveau dans la même liste de sorts où vous avez choisi les sorts mineurs de ce don. Ce sort est toujours considéré comme préparé pour vous. Vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long. Vous pouvez aussi lancer ce même sort avec vos éventuels emplacements de sort.

Changement de sort. Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez remplacer l'un des sorts choisis dans le cadre de ce don par un autre sort du même niveau figurant dans la liste de sorts choisie.

Répétable. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois, mais devez choisir une liste de sorts différente à chaque fois.

Sauvagerie martiale

Don d'origines

Vous êtes formé à porter des coups dévastateurs. Une fois par tour, lorsque vous touchez une cible avec une arme, vous pouvez lancer deux fois les dés de dégâts de l'arme et utiliser l'un ou l'autre résultat contre la cible.

Vigilant

Don d'origines

Vous recevez les bénéfices suivants.

Maîtrise de l'Initiative. Lorsque vous jouez l'Initiative, ajoutez votre bonus de maîtrise au jet.

Échange d'Initiative. Aussitôt après avoir joué l'Initiative, vous pouvez échanger votre Initiative avec celle d'un allié volontaire pour le combat à venir. Un tel échange est impossible si vous-même ou l'allié désigné subissez l'état Neutralisé.

Dons généraux

Amélioration de caractéristique

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)

Augmentez de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmentez de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Ce don ne peut pas porter une valeur de caractéristique au-delà de 20.

Répétable. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois.

Empoigneur

Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Force ou Dextérité 13 ou plus)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Frappe et empoignade. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues dans le cadre de l'action Attaque à votre tour, vous pouvez recourir simultanément aux options Dégâts et Lutte. Vous ne pouvez recourir à ce bénéfice qu'une seule fois par tour.

Attaque avec avantage. Vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre une créature à laquelle vous imposez l'état Agrippé.

Lutteur rapide. Votre Vitesse n'est pas réduite de moitié lorsque vous déplacez une créature à laquelle vous imposez l'état Agrippé, à condition que cette créature soit de votre taille ou d'une catégorie inférieure.

Dons de Style de combat

Archerie

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

Armes à deux mains

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Lorsque vous lancez les dégâts d'une attaque effectuée avec une arme de corps à corps tenue à deux mains, vous pouvez considérer tous les 1 et 2 obtenus aux dés de dégâts comme des 3. Pour que vous puissiez recevoir ce bénéfice, l'arme doit afficher la propriété Deux mains ou Polyvalente.

Combat à deux armes

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Lorsque vous effectuez une attaque supplémentaire résultant de l'emploi d'une arme avec la propriété Légère, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de cette attaque si vous ne l'ajoutiez pas déjà.

Défense

Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)

Tant que vous portez une armure légère, intermédiaire ou lourde, vous recevez un bonus de +1 à la Classe d'armure.

Dons de faveur épique

Faveur d'attaque irrésistible

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Défenses surmontées. Les dégâts contondants, perforants et tranchants que vous infligez ne sont pas affectés par la Résistance.

Frappe écrasante. Lorsque vous obtenez un 20 au d20 d'un jet d'attaque, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires à la cible à hauteur de la valeur de caractéristique augmentée par ce don. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que celui de l'attaque.

Faveur de déplacement dimensionnel

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Entrechats dimensionnels. Aussitôt après avoir effectué l'action Attaque ou Magie, vous pouvez vous téléporter d'un maximum de 9 m dans un espace inoccupé que vous voyez.

Faveur de l'esprit nocturne

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Fusion avec l'ombre. Tant vous êtes dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous pouvez vous octroyer l'état Invisible par une action Bonus. Cet état prend fin aussitôt après que vous avez entrepris une action, une action Bonus ou joué votre Réaction.

Forme ombreuse. Tant que vous êtes dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous avez la Résistance à tous les dégâts hormis les dégâts psychiques et radiants.

Faveur de prouesse martiale

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Visée infaillible. Lorsque vous échouez à un jet d'attaque, vous pouvez décider que cette attaque touche. Une fois ce bénéfice utilisé, vous ne pouvez plus y recourir jusqu'au début de votre tour suivant.

Faveur de mémoire magique

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur, aptitude Sorts)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Incantation gratuite. Chaque fois que vous lancez un sort avec un emplacement de sort du 1^{er} au 4^e niveau, lancez 1d4. Si le résultat obtenu est égal au niveau de l'emplacement, celui-ci n'est pas dépensé.

Faveur de Vision lucide

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Vision lucide. Vous disposez de la Vision lucide sur 18 m.

Faveur du destin

Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)

Vous recevez les bénéfices suivants.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

Destin aiguillé. Lorsque vous-même ou une autre créature dans un rayon de 18 m réussissez ou échouez à un Test d20, vous pouvez lancer 2d4 et appliquer le total obtenu comme bonus ou malus au résultat du d20. Une fois ce bénéfice utilisé, vous devez jouer l'Initiative ou terminer un Repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Équipement

Pièces de monnaie

Les personnages accumulent de la monnaie au fil de leurs aventures, qu'ils pourront dépenser dans les boutiques, auberges et autres commerces. Ces pièces portent des noms différents, selon la valeur relative des métaux qui les composent. La table « Monnaie et valeurs » dresse la liste des pièces et de leur valeur relative par rapport à la pièce d'or, base monétaire du jeu. 100 pièces de cuivre, par exemple, valent 1 pièce d'or.

Une pièce pèse environ 10 grammes, si bien que cent pièces font un kilogramme.

Monnaie et valeurs

Pièce	Valeur en po
Pièce de cuivre (pc)	1/100
Pièce d'argent (pa)	1/10
Pièce d'électrum (pe)	1/2
Pièce d'or (po)	1
Pièce de platine (pp)	10

Armes

Le tableau « Armes » de cette section présente les principales armes disponibles dans le jeu. Ce tableau énumère le prix et le poids des armes, ainsi que les détails suivants :

Catégorie. Toute arme appartient à l'une de ces catégories : arme courante ou arme de guerre. Les maîtrises d'armes sont généralement liées à l'une de ces catégories. Vous pourriez par exemple avoir la maîtrise des armes courantes.

Corps à corps ou à distance. Chaque arme est classée comme arme de corps à corps ou à distance. Une arme de corps à corps sert à attaquer une cible située à 1,50 m ou moins de soi, tandis qu'une arme à distance permet d'attaquer une cible plus lointaine.

Dégâts. La table énumère les dégâts infligés par chaque arme dans le cadre d'une attaque qui touche, ainsi que le type de dégâts qu'elle inflige.

Propriétés. Les propriétés éventuelles d'une arme apparaissent en colonne « Propriétés ». Chaque propriété est expliquée dans la section « Propriétés ».

Bottes d'arme. Chaque arme est dotée d'une propriété botte (ou simplement « botte »), qui est définie en

section « Propriétés botte ». Pour utiliser cette propriété, vous devez disposer d'une aptitude qui vous permet d'y recourir.

Maîtrise des armes

N'importe qui peut tenir une arme, mais vous devez en avoir la maîtrise pour ajouter votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque correspondants. Les aptitudes d'un personnage-joueur peuvent lui conférer des maîtrises d'armes. Un monstre maîtrise les armes qui figurent dans son profil de jeu.

Propriétés

Ci-après figurent les définitions des propriétés de la colonne Propriétés du tableau « Armes ».

Allonge

Une arme avec la propriété Allonge ajoute 1,50 m à votre allonge lorsque vous attaquez avec elle, ainsi qu'à l'allonge de vos attaques d'Opportunité.

Chargement

Vous ne pouvez tirer qu'un seul projectile lorsque vous consacrez une action, une action Bonus ou une Réaction à attaquer avec une arme dotée de la propriété Chargement, quel que soit le nombre d'attaques que vous pourriez normalement effectuer.

Deux mains

Une arme à Deux mains requiert vos deux mains lorsque vous l'utilisez pour attaquer.

Finesse

Lorsque effectuez une attaque avec une arme dotée de la propriété Finesse, vous choisissez entre le modificateur de Force et le modificateur de Dextérité celui qui s'applique aux jets d'attaque et de dégâts. Vous devez utiliser le même modificateur pour les deux jets.

Lancer

Quand une arme est dotée de la propriété Lancer, vous pouvez la lancer pour effectuer une attaque à distance, et la dégainer dans le cadre de l'attaque. S'il s'agit d'une arme de corps à corps, utilisez le même modificateur de caractéristique que pour les jets d'attaque et de dégâts de vos attaques de corps à corps avec cette arme.

Légère

Lorsque vous effectuez l'action Attaque à votre tour et attaquez avec une arme Légère, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par une action Bonus plus tard au cours de ce même tour. Cette attaque supplémentaire doit être effectuée avec une arme Légère différente et vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de l'attaque supplémentaire, sauf si ce modificateur est négatif. Vous pouvez par exemple attaquer avec une épée courte dans une main et une dague dans l'autre en utilisant l'action Attaque et une action Bonus, mais vous n'ajoutez votre modificateur de Force ou de Dextérité au jet de dégâts de l'action Bonus que si ce modificateur est négatif.

VENTE D'ÉQUIPEMENT

L'équipement est vendu à la moitié de son prix d'achat. Les biens commerciaux et objets de valeur, pierres précieuses et autres objets d'art, conservent quant à eux toute leur valeur sur le marché. La section « Objets magiques » propose des prix pour les objets magiques.

Lourde

Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque avec une arme Lourde s'il s'agit d'une arme de corps à corps et que votre valeur de Force est inférieure à 13, ou s'il s'agit d'une arme à distance et que votre valeur de Dextérité est inférieure à 13.

Munitions

Vous pouvez utiliser une arme dotée de la propriété Munitions pour effectuer une attaque à distance, à condition de disposer de ces munitions. Le type de munition nécessaire est indiqué avec la portée de l'arme. Chaque fois que vous attaquez avec cette arme, vous dépensez l'une de ces munitions. Saisir et charger un tel projectile fait partie de l'attaque (vous devez avoir une main libre pour charger une arme à une main). À l'issue d'un affrontement, vous pouvez consacrer 1 minute à récupérer la moitié de vos munitions utilisées pendant le combat (arrondir à l'inférieur) ; les autres sont perdues.

Polyvalente

Une arme dite Polyvalente peut s'utiliser à une ou deux mains. Une valeur de dégâts apparaît entre parenthèses avec la propriété. L'arme inflige ces dégâts lorsqu'elle est utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Portée

La portée d'une arme à distance figure entre parenthèses après la propriété Munitions ou Lancer. Cette portée se compose de deux nombres. Le premier correspond à la portée normale exprimée en mètres, le second à la portée longue. Lorsque vous attaquez une cible située au-delà de la portée normale, vous subissez le Désavantage au jet d'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de portée longue.

Propriétés botte

Chaque arme est dotée d'une botte, qui n'est utilisable que par un personnage disposant d'une aptitude, comme Bottes d'arme, qui déverrouille cette propriété pour le personnage. Les bottes sont définies ci-dessous.

ARMES IMPROVISÉES

Si vous utilisez un objet (pied de table, poêle à frire, bouteille) comme arme improvisée, veuillez vous référer à l'entrée « Armes improvisées » du « Glossaire de règles ». Consultez également ces règles si vous maniez une arme hors des sentiers battus, par exemple en employant une arme à distance pour effectuer une attaque de corps à corps.

Coup double

Lorsque vous effectuez l'attaque supplémentaire de la propriété Légère de l'arme, vous pouvez l'effectuer dans le cadre de l'action Attaque au lieu de devoir y consacrer votre action Bonus. Vous ne pouvez effectuer cette attaque supplémentaire qu'une seule fois par tour.

Écorchure

Si votre jet d'attaque avec cette arme rate une créature, vous pouvez lui infliger des dégâts égaux au modificateur de la caractéristique utilisée pour effectuer le jet d'attaque. Ces dégâts sont du même type que ceux infligés par l'arme, et ne peuvent être augmentés qu'en augmentant le modificateur de caractéristique.

Enchaînement

Si vous touchez une créature avec un jet d'attaque de corps à corps avec cette arme, vous pouvez effectuer un jet d'attaque de corps à corps avec cette arme contre une deuxième créature située dans un rayon de 1,50 m de la première, et qui est elle aussi à votre portée. Si l'attaque touche, la deuxième créature subit les dégâts de l'arme, mais sans ajouter votre modificateur de caractéristique à ces dégâts, sauf si ce modificateur est négatif. Vous ne pouvez effectuer cette attaque supplémentaire qu'une seule fois par tour.

Ouverture

Si vous touchez une créature avec cette arme et lui infligez des dégâts, vous avez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque contre cette créature avant la fin de votre tour suivant.

Poussée

Si vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez la repousser d'un maximum de 3 m en ligne droite pour peu qu'elle soit de taille G ou inférieure.

Ralentissement

Si vous touchez une créature avec cette arme et lui infligez des dégâts, vous pouvez réduire sa Vitesse de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant. Si la créature est touchée plus d'une fois par des armes dotées de cette propriété, la réduction de sa Vitesse n'excède pas 3 m.

Renversement

Si vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez la contraindre à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD égal à 8 + le modificateur de caractéristique utilisé pour le jet d'attaque + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la créature subit l'état À terre.

Sape

Si vous touchez une créature avec cette arme, cette créature subit le Désavantage à son prochain jet d'attaque avant le début de votre tour suivant.

Armes

Nom	Dégâts	Propriétés	Botte d'arme	Poids	Prix
<i>Armes courantes de corps à corps</i>					
Bâton de combat	Id6 contondants	Polyvalente (Id8)	Renversement	2 kg	2 pa
Dague	Id4 perforants	Finesse, Lancer (portée 6/18), Légère	Coup double	0,5 kg	2 po
Gourdin	Id4 contondants	Légère	Ralentissement	1 kg	1 pa
Hachette	Id6 tranchants	Lancer (portée 6/18), Légère	Ouverture	1 kg	5 po
Javeline	Id6 perforants	Lancer (portée 9/36)	Ralentissement	1 kg	5 pa
Lance	Id6 perforants	Lancer (portée 6/18), Polyvalente (Id8)	Sape	1,5 kg	1 po
Marteau léger	Id4 contondants	Lancer (portée 6/18), Légère	Coup double	1 kg	2 po
Masse d'armes	Id6 contondants	—	Sape	2 kg	5 po
Massue	Id8 contondants	Deux mains	Poussée	5 kg	2 pa
Serpe	Id4 tranchants	Légère	Coup double	1 kg	1 po
<i>Armes courantes à distance</i>					
Arbalète légère	Id8 perforants	Chargement, Deux mains, Munitions (portée 24/96 ; carreaux)	Ralentissement	2,5 kg	25 po
Arc court	Id6 perforants	Deux mains, Munitions (portée 24/96 ; flèches)	Ouverture	1 kg	25 po
Fléchette	Id4 perforants	Finesse, Lancer (portée 6/18)	Ouverture	125 g	5 pc
Fronde	Id4 contondants	Munitions (portée 9/36 ; billes)	Ralentissement	—	1 pa
<i>Armes de guerre de corps à corps</i>					
Cimeterre	Id6 tranchants	Finesse, Légère	Coup double	1,5 kg	25 po
Coutille	Id10 tranchants	Allonge, Deux mains, Lourde	Écorchure	3 kg	20 po
Épée à deux mains	2d6 tranchants	Deux mains, Lourde	Écorchure	3 kg	50 po
Épée courte	Id6 perforants	Finesse, Légère	Ouverture	1 kg	10 po
Épée longue	Id8 tranchants	Polyvalente (Id10)	Sape	1,5 kg	15 po
Fléau d'armes	Id8 contondants	—	Sape	1 kg	10 po
Fouet	Id4 tranchants	Allonge, Finesse	Ralentissement	1,5 kg	2 po
Hache à deux mains	Id12 tranchants	Deux mains, Lourde	Enchaînement	3,5 kg	30 po
Hache d'armes	Id8 tranchants	Polyvalente (Id10)	Renversement	2 kg	10 po
Hallebarde	Id10 tranchants	Allonge, Deux mains, Lourde	Enchaînement	3 kg	20 po
Lance d'arçon	Id10 perforants	Allonge, Deux mains (sauf à cheval), Lourde	Renversement	3 kg	10 po
Maillet d'armes	2d6 contondants	Deux mains, Lourde	Renversement	5 kg	10 po
Marteau de guerre	Id8 contondants	Polyvalente (Id10)	Poussée	2,5 kg	15 po
Morgenstern	Id8 perforants	—	Sape	2 kg	15 po
Pic de guerre	Id8 perforants	Polyvalente (Id10)	Sape	1 kg	5 po
Pique	Id10 perforants	Allonge, Deux mains, Lourde	Poussée	9 kg	5 po
Rapière	Id8 perforants	Finesse	Ouverture	1 kg	25 po
Trident	Id8 perforants	Lancer (portée 6/18), Polyvalente (Id10)	Renversement	2 kg	5 po
<i>Armes de guerre à distance</i>					
Arbalète de poing	Id6 perforants	Chargement, Légère, Munitions (portée 9/36 ; carreaux)	Ouverture	1,5 kg	75 po
Arbalète lourde	Id10 perforants	Chargement, Deux mains, Lourde, Munitions (portée 30/120 ; carreaux)	Poussée	9 kg	50 po
Arc long	Id8 perforants	Deux mains, Lourde, Munitions (portée 45/180 ; flèches)	Ralentissement	1 kg	50 po
Mousquet	Id12 perforants	Chargement, Deux mains, Munitions (portée 12/36 ; balles)	Ralentissement	5 kg	500 po
Pistolet	Id10 perforants	Chargement, Munitions (portée 9/27 ; balles)	Ouverture	1,5 kg	250 po
Sarbacane	1 perforant	Chargement, Munitions (portée 7,50/30 ; dards)	Ouverture	0,5 kg	10 po

Armures

Le tableau « Armures » répertorie les principales armures du jeu. Il passe en revue le prix et le poids des armures, ainsi que les détails ci-après :

Catégorie. Chaque type d'armure appartient à l'une des catégories suivantes : armures légères, intermédiaires ou lourdes. Cette catégorie définit le temps nécessaire pour enfiler ou retirer l'armure (indiqué sur la table).

Classe d'armure (CA). La colonne Classe d'armure de la table indique le calcul de la CA lorsque vous portez une telle armure. Ainsi, quand vous portez une armure de cuir, votre CA est de 11 + votre modificateur de Dextérité, tandis qu'elle est de 16 si vous portez une cotte de mailles.

Force. Si la table indique une valeur dans la colonne Force pour un type d'armure, l'armure correspondante réduit la vitesse du porteur de 3 m si celui-ci n'est pas doté d'une valeur de Force au moins égale au nombre indiqué.

Discrétion. Quand la table indique « Désavantage » en colonne Discrétion pour un type d'armure, le porteur subit le Désavantage à ses tests de Dextérité (Discrétion).

Formation aux armures

Si tout un chacun peut revêtir une armure ou tenir un bouclier, seules les personnes formées peuvent en faire un usage efficace, comme expliqué ci-après. La classe du personnage et d'autres aptitudes déterminent sa formation aux armures. Un monstre est considéré comme formé à l'armure qui figure dans son profil.

Armures légères, intermédiaires ou lourdes

Si vous portez une armure légère, intermédiaire ou lourde sans avoir été formé à la porter, vous subissez le Désavantage à tous les Tests d20 qui impliquent la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

Bouclier

Vous ne recevez le bénéfice Classe d'armure d'un bouclier que si vous êtes formé à son port.

Une seule à la fois

Une même créature ne peut pas porter plus d'une armure et un bouclier à la fois.

Armures

Armures	Classe d'armure (CA)	Force	Discrétion	Poids	Coût
<i>Armures légères (s'enfile ou se retire en 1 minute)</i>					
Armure matelassée	11 + modificateur de Dex	—	Désavantage	4 kg	5 po
Armure de cuir	11 + modificateur de Dex	—	—	5 kg	10 po
Armure de cuir clouté	12 + modificateur de Dex	—	—	6,5 kg	45 po
<i>Armures intermédiaires (s'enfile en 5 minutes, se retire en 1 minute)</i>					
Armure de peaux	12 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	6 kg	10 po
Chemise de mailles	13 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg	50 po
Armure d'écailles	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	22,5 kg	50 po
Cuirasse	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg	400 po
Demi-plate	15 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	20 kg	750 po
<i>Armures lourdes (s'enfile en 10 minutes, se retire en 5 minutes)</i>					
Broigne	14	—	Désavantage	20 kg	30 po
Cotte de mailles	16	For 13	Désavantage	27,5 kg	75 po
Clibanion	17	For 15	Désavantage	30 kg	200 po
Harnois	18	For 15	Désavantage	32,5 kg	1 500 po
<i>Bouclier (s'enfile ou se retire au prix de l'action Utilisation)</i>					
Bouclier	+2	—	—	3 kg	10 po

Outils

Un outil vous aide à effectuer certains tests de caractéristique particuliers, à fabriquer des objets, ou les deux. La description d'un outil comprend le coût et le poids de l'outil, ainsi que les entrées suivantes :

Caractéristique. Cette entrée indique quelle caractéristique employer lorsqu'un test de caractéristique est effectué avec l'outil.

Utilisation. Cette entrée énumère les choses que vous pouvez faire avec l'outil dans le cadre de l'action Utilisation. Vous pouvez faire l'une de ces choses chaque fois que vous effectuez cette action. Cette entrée fournit également le DD pour l'action.

Artisanat. Cette entrée indique ce que vous pouvez fabriquer avec l'outil, le cas échéant. Les sections « Fabrication d'objets non magiques », « Préparer des potions de guérison » et « Écrire des parchemins de sort », plus loin dans « Équipement », présentent les règles propres à diverses fabrications.

Variantes. Cette entrée apparaît si l'outil présente des variantes, qui sont répertoriées. Chacune nécessite une maîtrise distincte.

Maîtrise d'outils

Si vous avez la maîtrise d'un outil, ajoutez votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique correspondants. Si vous avez la maîtrise d'une compétence associée à ce test, vous avez en outre l'Avantage au test.

Vos aptitudes peuvent vous octroyer la maîtrise d'un outil. Un monstre a la maîtrise des outils qui figurent dans son profil.

Outils d'artisan

Les outils d'artisan sont tous axés sur la fabrication d'objets et l'exercice d'un métier. Chacun nécessite une maîtrise distincte.

Matériel d'alchimiste (50 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 4 kg

Utilisation : identifier une substance (DD 15), allumer un feu (DD 15)

Artisanat : acide, feu grégeois, huile, papier, parfum, sacoche à composantes

Matériel de brasseur (20 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 4,5 kg

Utilisation : détecter qu'une boisson est empoisonnée (DD 15), identifier un alcool (DD 10)

Artisanat : antidote

Matériel de calligraphe (10 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg

Utilisation : écrire des textes avec des fioritures impressionnantes qui le prémunissent contre la contrefaçon (DD 15)

Artisanat : encre, parchemin de sort

Matériel de peintre (10 po)

Caractéristique : Sagesse **Poids :** 2,5 kg

Utilisation : produire une image ressemblante de quelque chose que vous avez vu (DD 10)

Artisanat : focaliseur druidique, symbole sacré

Outils de bricoleur (50 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 5 kg

Utilisation : assembler un objet de taille TP composé de ferraille, qui se désagrège au bout de 1 minute (DD 20)

Artisanat : mousquet, pistolet, boîte à amadou, cloche, lanterne à capote, lanterne sourde, menottes, pelle, piège à mâchoires, serrure, sifflet

Outils de cartographe (15 po)

Caractéristique : Sagesse **Poids :** 3 kg

Utilisation : cartographier une petite région (DD 15)

Artisanat : carte

Outils de charpentier (8 po)

Caractéristique : Force **Poids :** 3 kg

Utilisation : sceller ou forcer une porte ou un contenant (DD 20)

Artisanat : bâton de combat, bélier portable, coffre, échelle, gourdin, massue, perche, tonneau, torche

Outils de cordonnier (5 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg

Utilisation : modifier des chaussures afin d'octroyer l'Avantage au prochain test de Dextérité (Acrobaties) de leur porteur (DD 10)

Artisanat : matériel d'escalade

Outils de forgeron (20 po)

Caractéristique : Force **Poids :** 4 kg

Utilisation : forcer une porte ou un contenant (DD 20)

Artisanat : toute arme de corps à corps (hormis bâton de combat, gourdin, massue et fouet), toute armure intermédiaire (hormis armure de peaux), toute armure lourde, balles pour arme à feu, billes, billes de fronde, chaîne, chausse-trappes, grappin, pied-de-biche, pointes en fer, pot en fer, seau

Outils de joaillier (25 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 1 kg

Utilisation : déterminer la valeur d'une gemme (DD 15)

Artisanat : focaliseur arcanique, symbole sacré

Outils de maçon (10 po)

Caractéristique : Force **Poids :** 4 kg

Utilisation : ciseler un symbole ou creuser un trou dans la pierre (DD 10)

Artisanat : palan

Outils de menuisier (1 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg

Utilisation : sculpter un motif dans le bois (DD 10)

Artisanat : armes à distance (sauf fronde, mousquet et pistolet), bâton de combat, carreaux d'arbalète, dards de sarbacane, flèches, focaliseur arcanique, focaliseur druidique, porte-plume

Outils de potier (10 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 1,5 kg
Utilisation : déterminer ce qu'a contenu un objet en céramique lors des dernières 24 heures (DD 15)
Artisanat : cruche, lampe

Outils de souffleur de verre (30 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : déterminer ce qu'a contenu un objet en verre lors des dernières 24 heures (DD 15)
Artisanat : bouteille en verre, fiole, longue-vue, loupe

Outils de tanneur (5 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : ajouter un motif à un objet en cuir (DD 10)
Artisanat : fouet, fronde, armure de cuir, armure de cuir clouté, armure de peaux, carquois, étui à carreaux d'arbalète, étui à cartes ou à parchemins, outre, parchemin, sacoche, sac à dos

Outils de tisserand (1 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : raccommode une déchirure dans un vêtement (DD 10), coudre un motif de taille TP (DD 10)
Artisanat : armure matelassée, beaux habits, corde, couverture, ficelle, filet, panier, robe, sac, sac de couchage, tente, tenue de voyage

Ustensiles de cuisinier (1 po)

Caractéristique : Sagesse **Poids :** 4 kg
Utilisation : améliorer la saveur des aliments (DD 10), détecter si un plat est avarié ou empoisonné (DD 15)
Artisanat : rations

Autres outils

Accessoires de déguisement (25 po)

Caractéristique : Charisme **Poids :** 1,5 kg
Utilisation : appliquer du maquillage (DD 10)
Artisanat : costume

Boîte de jeux (variable)

Caractéristique : Sagesse **Poids :** —
Utilisation : déterminer si quelqu'un triche (DD 10), gagner la partie (DD 20)
Variante : cartes à jouer (5 po), dés (1 po), échecs draconiques (1 po), jeu des dragons (1 po)

Instrument de musique (variable)

Caractéristique : Charisme **Poids :** variable
Utilisation : jouer un air connu (DD 10), improviser une chanson (DD 15)
Variante : chalemie (2 po, 0,5 kg), cor (3 po, 1 kg), cornemuse (30 po, 3 kg), flûte (2 po, 0,5 kg), flûte de pan (12 po, 1 kg), luth (35 po, 1 kg), lyre (30 po, 1 kg), tambour (6 po, 1,5 kg), tympanon (25 po, 5 kg), viole (30 po, 0,5 kg)

Instruments de navigateur (25 po)

Caractéristique : Sagesse **Poids :** 1 kg
Utilisation : tracer un cap (DD 10), déterminer sa position en observant les étoiles (DD 15)

Matériel d'empoisonneur (50 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 1 kg
Utilisation : déterminer qu'un objet est empoisonné (DD 10)
Artisanat : poison standard

Matériel d'herboriste (5 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 1,5 kg
Utilisation : identifier une plante (DD 10)
Artisanat : antidote, bougie, trousse de soins, potion de guérison

Matériel de contrefaçon (15 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg
Utilisation : imiter 10 mots ou moins de l'écriture d'autrui (DD 15), reproduire un cachet de cire (DD 20)

Outils de voleur (25 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 0,5 kg
Utilisation : crocheter une serrure (DD 15), désamorcer un piège (DD 15)

Matériel d'aventurier

Le tableau « Matériel d'aventurier » de cette section inclut du matériel que les aventuriers trouvent souvent utile. Ces objets sont décrits ci-après par ordre alphabétique, le prix de chaque objet figurant après son nom.

Acide (25 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une fiole d'acide. Ciblez une créature ou un objet que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 2d6 dégâts d'acide.

Antidote (50 po)

Par une action Bonus, vous pouvez boire le contenu d'une fiole d'antidote pour recevoir l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné pendant 1 heure ou à y mettre un terme.

Beaux habits (15 po)

Les beaux habits sont fabriqués dans des tissus coûteux et dotés d'ornements élaborés. Certains événements et lieux n'acceptent que les personnes portant de tels vêtements.

Bélier portable (4 po)

Vous pouvez utiliser un bélier portable pour enfoncer les portes. Vous recevez alors un bonus de +4 au test de Force associé. Si un autre personnage vous aide à utiliser le bélier, vous recevez l'Avantage à ce test.

Matériel d'aventurier

Objet	Poids	Prix
Acide	0,5 kg	25 po
Antidote	—	50 po
Beaux habits	3 kg	15 po
Bélier portable	17,5 kg	4 po
Billes	1 kg	1 po
Boîte à amadou	0,5 kg	5 pa
Bougie	—	1 pc
Bouteille, verre	1 kg	2 po
Cadenas	0,5 kg	10 po
Carquois	0,5 kg	1 po
Carte	—	1 po
Chaîne	5 kg	5 po
Chausse-trappes	1 kg	1 po
Cloche	—	1 po
Coffre	12,5 kg	5 po
Corde	2,5 kg	1 po
Costume	2 kg	5 po
Couverture	1,5 kg	5 pa
Cruche	2 kg	2 pc
Eau bénite	0,5 kg	25 po
Échelle	12,5 kg	1 pa
Encre	—	10 po
Étui à cartes ou à parchemins	0,5 kg	1 po
Étui pour carreaux d'arbalète	0,5 kg	1 po
Feu grégeois	0,5 kg	50 po
Ficelle	—	1 pa
Filet	1,5 kg	1 po
Fiole	—	1 po
Flasque	0,5 kg	2 pc
Focaliseur arcanique	Variable	Variable
Focaliseur druidique	Variable	Variable
Grappin	2 kg	2 po
Huile	0,5 kg	1 pa
Lampe	0,5 kg	5 pa
Lanterne à capote	1 kg	5 po
Lanterne sourde	1 kg	10 po
Livre	2,5 kg	25 po
Longue-vue	0,5 kg	1 000 po
Loupe	—	100 po
Matériel d'escalade	6 kg	25 po
Menottes	3 kg	2 po

Objet	Poids	Prix
Miroir	250 g	5 po
Munitions	Variable	Variable
Outre	2,5 kg (pleine)	2 pa
Palan	2,5 kg	1 po
Panier	1 kg	4 pa
Papier	—	2 pa
Paquetage d'artiste	29 kg	40 po
Paquetage d'ecclésiastique	14,5 kg	33 po
Paquetage d'érudit	11 kg	40 po
Paquetage d'explorateur	27,5 kg	10 po
Paquetage d'exploration souterraine	27,5 kg	12 po
Paquetage de cambrioleur	21 kg	16 po
Paquetage de diplomate	19,5 kg	39 po
Parchemin	—	1 pa
<i>Parchemin de sort</i> (1 ^{er} niveau)	—	50 po
<i>Parchemin de sort</i> (sort mineur)	—	30 po
Parfum	—	5 po
Pelle	2,5 kg	2 po
Perche	3,5 kg	5 pc
Pied-de-biche	2,5 kg	2 po
Piège à mâchoires	12,5 kg	5 po
Pointes en fer	2,5 kg	1 po
Poison standard	—	100 po
Porte-plume	—	2 pc
Pot en fer	5 kg	2 po
<i>Potion de guérison</i>	250 g	50 po
Rations	1 kg	5 pa
Robe	2 kg	1 po
Sac	250 g	1 pc
Sac à dos	2,5 kg	2 po
Sac de couchage	3,5 kg	1 po
Sacoche	0,5 kg	5 pa
Sacoche à composantes	1 kg	25 po
Seau	1 kg	5 pc
Sifflet	—	5 pc
Symbole sacré	Variable	Variable
Tente	10 kg	2 po
Tenue de voyage	2 kg	2 po
Tonneau	35 kg	2 po
Torche	0,5 kg	1 pc
Trousse de soins	1,5 kg	5 po

Billes (1 po)

Par une action Utilisation, vous pouvez déverser les billes de leur sacoche. Elles se répandent sur une surface plane de 3 m x 3 m, à une distance maximale de 3 m. Une créature qui traverse cette zone pour la première fois d'un tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de subir l'état À terre. 10 minutes sont nécessaires pour récupérer les billes.

Boîte à amadou (5 pa)

Ce petit conteneur renferme silex, pierre à briquet et amorce (généralement un morceau de tissu imbibé d'huile), soit de quoi allumer un feu. L'utiliser pour allumer une bougie, une lampe, une lanterne ou une torche, ou tout autre objet dont le combustible est exposé, s'effectue par une action Bonus. Produire un autre type de flammes demande 1 minute.

Bougie (1 pc)

Après allumage et pendant 1 heure, une bougie produit une Lumière vive sur un rayon de 1,50 m et une Lumière faible sur 1,50 m de plus.

Bouteille, verre (2 po)

Une bouteille en verre peut contenir jusqu'à 75 cl.

Cadenas (10 po)

Un cadenas est livré avec une clef. Sans cette clef, une créature peut crocheter le cadenas à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15 avec des outils de voleur.

Carquois (1 po)

Un carquois peut contenir jusqu'à 20 flèches.

Carte (1 po)

Si vous consultez une carte précise, vous recevez un bonus de +5 aux tests de Sagesse (Survie) effectués pour trouver votre chemin dans le lieu représenté sur la carte.

Chaîne (5 po)

Par une action Utilisation, vous enroulez une chaîne autour d'une créature non consentante dans un rayon de 1,50 m subissant l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé pour peu que vous réussissiez un test de Force (Athlétisme) DD 13. Si la créature a les jambes enchaînées, elle subit l'état Entravé jusqu'à ce qu'elle se libère. Se libérer de la chaîne nécessite que la créature réussisse un test de Dextérité (Acrobaties) DD 18 au prix d'une action. Briser cette chaîne nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 au prix d'une action.

Chausse-trappes (1 po)

Par une action Utilisation, vous pouvez répandre les chausse-trappes depuis leur sac pour couvrir une zone de 1,50 m x 1,50 m à une distance maximale de 1,50 m. Une créature qui traverse cette zone pour la première fois d'un tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 1 dégât perforant

et voir sa vitesse réduite à 0 jusqu'au début de son tour suivant. 10 minutes sont nécessaires pour récupérer les chausse-trappes.

Cloche (1 po)

Actionnée par une action Utilisation, une cloche produit un son audible à 18 m.

Coffre (5 po)

Un coffre contient jusqu'à 0,36 m³.

Corde (1 po)

Par une action Utilisation, vous pouvez nouer la corde à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 10. Rompre la corde nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20.

Attacher une créature non consentante avec la corde nécessite que celle-ci subisse l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé. Si la créature a les jambes attachées, elle subit l'état Entravé jusqu'à ce qu'elle se libère. Se libérer de la corde nécessite que la créature réussisse un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 au prix d'une action.

Costume (5 po)

Vêtu d'un costume, vous avez l'Avantage aux tests de caractéristique visant à vous faire passer pour la personne ou le type de personne qu'il représente.

Couverture (5 pa)

Enveloppé dans une couverture, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre le froid extrême (cf. « Boîte à outils ludique »).

Cruche (2 pc)

Une cruche contient jusqu'à 4 litres de liquide.

Eau bénite (25 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque d'eau bénite. Ciblez une créature que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 2d8 dégâts radiants si elle est de type Fiélon ou Mort-vivant.

Échelle (1 pa)

Une échelle mesure 3 m de haut. Grimper dessus permet de monter ou descendre.

Encre (10 po)

Conditionnée en bouteille de 30 ml, cette quantité d'encre permet de noircir environ 500 pages.

Étui à cartes ou à parchemins (1 po)

L'étui à cartes ou à parchemins peut contenir 10 feuilles de papier ou 5 feuilles de parchemin.

Étui pour carreaux d'arbalète (1 po)

Cet étui peut contenir 20 carreaux d'arbalète.

Feu grégeois (50 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque de feu grégeois. Ciblez une créature ou un objet que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 1d4 dégâts de feu et de prendre feu (cf. « Glossaire de règles »).

Ficelle (1 pa)

Cette ficelle mesure 3 m de long. Vous pouvez y faire un nœud par une action Utilisation.

Filet (1 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le lancer d'un filet. Ciblez une créature que vous voyez à une distance maximale de 4,50 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir l'état Entravé jusqu'à sa libération. La cible réussit automatiquement si elle est de taille TG ou supérieure.

Pour être libérée, la cible (ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle) doit entreprendre une action et effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 10, libérant la créature Entravée en cas de réussite. La destruction du filet (CA 10 ; 5 pv ; Immunité aux dégâts contondants, psychiques et de poison) libère également la cible, mettant un terme à l'effet Entravé.

Fiole (1 po)

Une fiole contient 120 ml de liquide.

Flasque (2 pc)

Une flasque contient 0,5 litre de liquide.

Focaliseur arcanique (variable)

Un focaliseur arcanique prend l'une des formes de la table « Focaliseurs arcaniques » et il est incrusté de pierreries ou sculpté afin de canaliser la magie arcanique. Un personnage Ensorceleur, Magicien ou Occultiste peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

Focaliseurs arcaniques

Focaliseur	Poids	Prix
Baguette	0,5 kg	10 po
Bâton (également bâton de combat)	2 kg	5 po
Cristal	0,5 kg	10 po
Orbe	1,5 kg	20 po
Sceptre	1 kg	10 po

Focaliseur druidique (variable)

Un focaliseur druidique prend l'une des formes proposées dans la table « Focaliseurs druidiques » et il est sculpté, attaché avec un ruban ou peint de façon à canaliser la magie primitive. Un Druide ou un

Rôdeur peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

Focaliseurs druidiques

Focaliseur	Poids	Prix
Baguette d'if	0,5 kg	10 po
Bâton en bois (également bâton de combat)	2 kg	5 po
Branche de houx	—	1 po

Grappin (2 po)

Par une action Utilisation, vous lancez le grappin sur une balustrade, un rebord ou une autre prise à une distance maximale de 15 m, et le grappin s'accroche si vous réussissez un test de Dextérité (Acrobaties) DD 13. Si vous aviez attaché une corde au grappin, vous pouvez y grimper.

Huile (1 pa)

Vous pouvez asperger une créature, un objet ou un espace avec de l'huile ou l'utiliser comme combustible, comme détaillé ci-dessous.

Asperger une créature ou un objet. Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque d'huile. Ciblez une créature ou un objet à une distance maximale de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine d'être couverte d'huile. Si elle subit des dégâts de feu avant que l'huile ait séché (ce qui demande 1 minute), la cible subit 5 dégâts de feu supplémentaires, provoqués par l'embrasement de l'huile.

Asperger un espace. Entreprendre l'action Utilisation permet d'étaler le contenu d'une flasque d'huile sur un sol plan et de couvrir une zone de 1,50 m de côté dans un rayon de 1,50 m. Embrasée, l'huile brûle jusqu'à la fin du tour 2 rounds après son allumage (soit pendant 12 secondes) et inflige 5 dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

Combustible. L'huile sert de combustible pour les lampes et les lanternes. Le contenu d'une flasque d'huile embrasée brûle pendant 6 heures dans une lampe ou une lanterne. Cette durée n'est pas nécessairement consécutive ; vous pouvez éteindre l'huile (par une action Utilisation) et la rallumer jusqu'à ce qu'elle ait brûlé pendant un total de 6 heures.

Lampe (5 pa)

Une lampe brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un rayon de 4,50 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 9 m de plus.

Lanterne à capote (5 po)

Une lanterne à capote brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un rayon de 9 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 9 m de plus. Abaisser la

capote par une action Bonus permet de réduire l'éclairage à une Lumière faible sur un rayon de 1,50 m, et la relever de rétablir la pleine lumière.

Lanterne sourde (10 po)

Une lanterne sourde brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un Cône de 18 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 18 m de plus.

Livre (25 po)

Un livre traite de fiction ou de non-fiction. Si vous consultez un livre de non-fiction précis sur son sujet, vous recevez un bonus de +5 aux tests d'Intelligence (Arcanes, Histoire, Nature ou Religion) que vous effectuez sur ce sujet.

Longue-vue (1 000 po)

Une longue-vue permet de grossir jusqu'à deux fois les objets que vous voyez à distance.

Loupe (100 po)

Une loupe octroie l'Avantage à tout test de caractéristique visant à inspecter ou estimer la valeur d'un objet très détaillé. Démarrer un feu avec une loupe nécessite une lumière aussi vive que celle du soleil, que la lentille concentre sur de l'amadou, lequel s'enflamme au bout d'environ 5 minutes.

Matériel d'escalade (25 po)

Le matériel d'escalade comprend des crampons de chaussures, des gants, des pitons et un harnais. Par une action Utilisation, vous pouvez recourir au matériel d'escalade pour vous ancrer ; cette précaution prise, vous ne pouvez pas tomber à plus de 7,50 m du point d'ancrage, et vous ne pouvez pas vous en éloigner de plus de 7,50 m sans défaire préalablement l'ancrage par une action Bonus.

Menottes (2 po)

Par une action Utilisation, vous menottez une créature non consentante de taille P ou de taille M située dans un rayon de 1,50 m et qui subit l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 13. Tant qu'elle est menottée, la créature subit le Désavantage aux jets d'attaque, ainsi que l'état Entravé si les menottes sont attachées à une chaîne ou à un crochet fixe. Se libérer des menottes nécessite de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 20 au prix d'une action. Les briser nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 au prix d'une action.

Chaque paire de menottes est fournie avec une clef. Sans cette clef, une créature peut crocheter la serrure des menottes à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15 avec des outils de voleur.

Miroir (5 po)

Ce miroir à main en acier est pratique pour se maquiller, mais aussi pour risquer un œil au détour d'un angle et réfléchir la lumière en guise de signal.

Munitions (variable)

Les munitions sont nécessaires pour toute arme dotée de la propriété Munitions. Le descriptif de l'arme indique le type de munitions qu'elle utilise. La table « Munitions » répertorie les différents types de munitions et la quantité que vous obtenez lorsque vous en achetez. Figure en outre l'objet généralement utilisé pour ranger chaque type de munitions, qui doit être acheté séparément.

Munitions

Type	Quantité	Rangement	Poids	Prix
Balles d'arme à feu	10	Sacoches	1 kg	3 po
Billes de fronde	20	Sacoches	750 g	4 pc
Carreaux	20	Étui	750 g	1 po
Dards	50	Sacoches	0,5 kg	1 po
Flèches	20	Carquois	0,5 kg	1 po

Outre (2 pa)

Une outre contient 2 litres de liquide. Boire insuffisamment d'eau, c'est s'exposer à la déshydratation (cf. « Glossaire de règles »).

Palan (1 po)

Un palan vous permet de soulever jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement soulever.

Panier (4 pa)

Un panier contient jusqu'à 20 kg pour un volume de 60 litres ou 0,06 m³.

Papier (2 pa)

Une feuille de papier peut contenir environ 250 mots écrits à la main.

Paquetage de cambrioleur (16 po)

Le paquetage de cambrioleur contient les objets suivants : sac à dos, billes, boîte à amadou, 10 bougies, cloche, corde, 7 flasques d'huile, lanterne à capote, outre, pied-de-biche, 5 jours de rations.

Paquetage de diplomate (39 po)

Le paquetage de diplomate contient les objets suivants : beaux habits, boîte à amadou, coffre, encre, 2 étuis à cartes et à parchemins, 5 feuilles de papier, 5 feuilles de parchemin, 4 flasques d'huile, lampe, 5 porte-plume, parfum.

Paquetage d'artiste (40 po)

Le paquetage d'artiste contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, cloche, 3 costumes, 8 flasques d'huile, 9 jours de rations, lanterne sourde, miroir, outre, sac de couchage.

Paquetage d'ecclésiastique (33 po)

Le paquetage d'ecclésiastique contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, couverture, eau bénite, lampe, 7 jours de rations, robe.

Paquetage d'érudit (40 po)

Le paquetage d'érudit contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, encre, lampe, livre, porte-plume, 10 flasques d'huile, 10 feuilles de parchemin.

Paquetage d'explorateur (10 po)

Le paquetage d'explorateur contient les objets suivants : sac à dos, sac de couchage, boîte à amadou, corde, 2 flasques d'huile, 10 jours de rations, outre, 10 torches.

Paquetage d'exploration souterraine (12 po)

Le paquetage d'exploration souterraine contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, chausse-trappes, corde, 2 flasques d'huile, 10 jours de rations, outre, pied-de-biche, 10 torches.

Parchemin (1 pa)

Une feuille de parchemin peut contenir environ 250 mots écrits à la main.

Parchemin de sort (sort mineur, 30 po ; du 1^{er} niveau, 50 po)

Un *parchemin de sort* (sort mineur) ou *parchemin de sort* (1^{er} niveau) est un objet magique qui porte la formule d'un sort mineur ou d'un sort du 1^{er} niveau, respectivement, tel que défini par le créateur du parchemin. Si ce sort figure dans votre liste de sorts de classe, vous pouvez lire le parchemin pour en lancer le sort avec son temps d'incantation habituel et sans en fournir les éventuelles composantes matérielles.

Si le sort nécessite un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, le DD de sauvegarde est de 13 et le bonus à l'attaque est de +5. Le parchemin se désintègre lorsque l'incantation est terminée.

Parfum (5 po)

Le parfum est présenté dans un flacon de 120 ml. Pendant 1 heure après vous être appliqué du parfum, vous avez l'Avantage aux tests de Charisme (Persuasion) effectués afin d'influencer un Humanoïde Indifférent dans un rayon de 1,5 m.

Pelle (2 po)

Au prix de 1 heure d'efforts, une pelle permet de creuser un trou de 1,5 m de côté pour autant de profondeur dans de la terre ou tout matériau similaire.

Perche (5 pc)

Une perche mesure 3 m de long. Vous pouvez l'utiliser pour toucher quelque chose à une distance maximale de 3 m. Si vous effectuez un test de Force (Athlétisme) dans le cadre d'un saut en hauteur ou en longueur, utiliser la perche pour sauter vous octroie l'Avantage à ce test.

Pied-de-biche (2 po)

Le pied-de-biche vous octroie l'Avantage aux tests de Force chaque fois que son effet de levier peut être pris en compte.

Piège à mâchoires (5 po)

Par une action Utilisation, vous posez un piège à mâchoires, anneau d'acier en dents de scie qui se referme lorsqu'une créature marche sur la plaque de pression centrale. Le piège est ancré par une lourde chaîne à un objet immobile, comme un arbre ou une pointe enfoncée dans le sol. Une créature qui marche sur la plaque doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir 1d4 dégâts perforants et de voir sa Vitesse réduite à 0 jusqu'au début de son tour suivant. Par la suite et jusqu'à ce que la créature se libère du piège, son déplacement est limité par la taille de la chaîne (en règle générale 90 cm de long). Toute créature peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 13 et se libère, ou en extrait une autre créature à portée d'allonge, en cas de réussite. Chaque échec au test inflige 1 dégât perforant à la créature piégée.

Pointes en fer (1 po)

Les pointes en fer sont vendues par paquets de dix. Par une action Utilisation, vous pouvez recourir à un objet contondant, par exemple un marteau léger, pour enfoncer une pointe dans du bois, de la terre ou tout matériau similaire. Faire ainsi permet de bloquer une porte ou d'attacher une corde ou une chaîne à la pointe.

Poison standard (100 po)

Par une action Bonus, utiliser une fiole de poison standard vous permet d'enduire une arme ou jusqu'à trois munitions. Une créature qui subit des dégâts perforants ou tranchants de l'arme ou des munitions empoisonnées subit 1d4 dégâts de poison supplémentaires. Une fois appliqué, le poison conserve sa virulence pendant 1 minute ou jusqu'à ce que ces dégâts soient infligés, selon ce qui survient en premier.

Porte-plume (2 pc)

Combiné à l'encre, le porte-plume permet d'écrire ou de dessiner.

Pot en fer (2 po)

Un pot en fer contient jusqu'à 4 litres de liquide.

Potion de guérison (50 po)

Cette potion est un objet magique. Par une action Bonus, vous pouvez boire une potion de guérison ou l'administrer à une autre créature dans un rayon de 1,50 m. La créature qui boit le liquide magique rouge contenu dans cette fiole récupère 2d4 + 2 points de vie.

Rations (5 pa)

Les rations sont composées d'aliments de voyage, viande séchée, fruits secs, biscuits et fruits à coque. Voir à « Malnutrition » dans le « Glossaire de règles » pour les risques liés à l'absence de nourriture.

Robe (1 po)

Une robe a une signification professionnelle ou cérémonielle. Certains événements et lieux n'admettent que les personnes vêtues d'une robe d'une couleur donnée ou arborant certains symboles.

Sac (1 pc)

Un sac contient jusqu'à 15 kg pour un volume de 0,03 m³.

Sac à dos (2 po)

Un sac à dos contient jusqu'à 15 kg pour un volume de 30 litres ou 0,03 m³. Il peut également servir de sacoche de selle.

Sac de couchage (1 po)

Un sac de couchage permet à une créature de taille P ou M de dormir. Dans un sac de couchage, vous réussissez automatiquement vos jets de sauvegarde contre le froid extrême (cf. « Boîte à outils ludique »).

Sacoche (5 pa)

Une sacoche contient jusqu'à 3 kg pour un volume de 0,006 m³.

Sacoche à composantes (25 po)

Une sacoche à composantes est étanche et divisée en compartiments qui permettent d'y ranger toutes les composantes matérielles gratuites de vos sorts.

Seau (5 pc)

Un seau contient 15 litres de liquide ou 0,015 m³.

Sifflet (5 pc)

Souffler dans le sifflet par une action Utilisation produit un son audible à 180 m.

Symbole sacré (variable)

Un symbole sacré, qui prend l'une des formes proposées dans la table Symboles sacrés, est serti de pierreries ou peint afin de canaliser la magie divine. Clercs et Paladins peuvent se servir d'un symbole sacré comme focaliseur d'incantation.

La table indique si un symbole sacré doit être tenu, porté ou cousu sur une étoffe, par exemple sur un tabard ou une bannière, ou fixé sur un bouclier.

Symboles sacrés

Symbole	Poids	Prix
Amulette (portée ou tenue)	0,5 kg	5 po
Emblème (cousu sur une étoffe ou fixé un bouclier)	—	5 po
Reliquaire (tenu)	1 kg	5 po

Tente (2 po)

Jusqu'à deux créatures de taille P ou M peuvent dormir sous la même tente.

Tenue de voyage (2 po)

La tenue de voyage comprend des vêtements résistants, conçus pour voyager dans divers environnements.

Tonneau (2 po)

Un tonneau contient jusqu'à 140 litres de liquide ou 0,12 m³ de solide.

Torche (1 pc)

Une torche brûle pendant 1 heure, produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. Dans le cadre de l'action Attaque, vous pouvez attaquer avec la torche, en considérant celle-ci comme une arme courante de corps à corps. Si l'attaque touche, la cible subit 1 dégât de feu.

Trousse de soins (5 po)

Une trousse de soins dispose de dix charges. Par une action Utilisation, dépenser une charge permet de stabiliser une créature avec l'état Inconscient et tombée à 0 point de vie sans passer par un test de Sagesse (Médecine).

Montures et véhicules

Si une monture peut vous aider à vous déplacer plus rapidement dans les contrées sauvages, son intérêt principal reste de transporter l'équipement qui risquerait sinon de vous ralentir. La table « Montures et autres animaux » présente la capacité de charge de chaque animal. Vous trouverez les profils de ces animaux à la section « Monstres ».

Montures et cargaison

Une bête qui tire une calèche, une charrette, un char, un traîneau ou un chariot peut déplacer jusqu'à cinq fois sa capacité de charge de base, poids du véhicule compris. Plusieurs animaux qui tirent le même véhicule additionnent leur capacité de charge.

Barde

La Barde est l'armure qui équipe une monture. Tous les types d'armure de la table « Armures » de la section « Équipement » sont disponibles à l'achat sous forme de Barde. Le prix est quatre fois celui d'une armure normale et le poids, le double de l'équivalent standard.

Selles

La selle est livrée avec un mors, une bride, des rênes et tout autre équipement nécessaire à son utilisation. Une selle militaire octroie l'Avantage aux tests de caractéristique que vous effectuez pour rester en selle. Une selle exotique est nécessaire pour chevaucher une monture aquatique ou volante.

Montures et autres animaux

Objet	Capacité de charge	Prix
Chameau	225 kg	50 po
Cheval de selle	240 kg	75 po
Cheval de trait	270 kg	50 po
Destrier	270 kg	400 po
Éléphant	660 kg	200 po
Molosse	97,5 kg	25 po
Mule	210 kg	8 po
Poney	112,5 kg	30 po

Harnachement et véhicules tractés

Objet	Poids	Prix
Calèche	300 kg	100 po
Char	50 kg	250 po
Chariot	200 kg	35 po
Charrette	100 kg	15 po
Écuries, par jour	—	5 pa
Fourrage (par jour)	5 kg	5 pc
Selle		
d'équitation	12,5 kg	10 po
exotique	20 kg	60 po
militaire	15 kg	20 po
Traîneau	150 kg	20 po

Véhicules de grande taille

La table « Véhicules aériens et bateaux » fournit le profil de divers types de grands véhicules. Les remarques suivantes s'appliquent.

Vitesse

Un navire qui fait voile contre un vent fort se déplace à la moitié de sa vitesse. En cas de calme plat (absence de vent), les bateaux ne peuvent pas naviguer à la voile et la propulsion doit se faire à la rame. Barges et barques sont utilisées sur les lacs et les rivières. Si vous naviguez vers l'aval, ajoutez la vitesse du courant (généralement 4,5 km par heure) à celle du véhicule. Il est impossible de naviguer à contre-courant à la seule

force des rames, mais de tels véhicules peuvent être halés vers l'amont par des animaux de trait depuis la berge. Une barque peut être portée et pèse 50 kg.

Équipage

Tout navire de plus fort gabarit qu'une barge ou une barque a besoin d'un équipage d'employés qualifiés (voir à « Employés », plus loin dans « Équipement ») pour fonctionner. L'effectif minimum d'employés qualifiés nécessaires à l'équipage d'un navire dépend de son type, comme spécifié sur la table.

Passagers

La table indique le nombre de passagers de taille P ou M qu'un bateau peut héberger dans des hamacs. Un bateau doté de cabines privées peut transporter cinq fois moins de passagers. Un passager paie généralement 5 pa par jour pour dormir dans un hamac, mais les prix sont susceptibles de varier d'un navire à l'autre. Une petite cabine privée coûte généralement 2 po par jour.

Seuil de dégâts

Si un véhicule présente un seuil de dégâts (cf. « Glossaire de règles »), celui-ci figure sur la table.

Réparation de navire

Les réparations d'un navire endommagé s'effectuent lorsque le bateau est à quai. Réparer 1 point de vie nécessite 1 jour et coûte 20 po (matériaux et main-d'œuvre). Si les réparations sont effectuées dans un endroit où matériaux et main-d'œuvre qualifiée abondent, comme le chantier naval d'une grande ville, la durée et le coût des réparations sont réduits de moitié.

Train de vie

Les dépenses de train de vie résument le coût de la vie quotidienne dans un monde fantastique. Elles couvrent l'hébergement, la nourriture, l'entretien de l'équipement et autres commodités.

Au début de chaque semaine ou de chaque mois (au choix du MJ), choisissez l'un des trains de vie suivants : mendiant, misérable, pauvre, modeste, confortable, riche ou aristocratique, et acquittez le prix correspondant au train de vie associé.

Véhicules aériens et bateaux

Véhicule	Vitesse	Équipage	Passagers	Cargaison (tonnes)	CA	PV	Seuil de dégâts	Prix
Barge	1,5 km/h	1	6	1/2	15	100	10	3 000 po
Barque	2,25 km/h	1	3	—	11	50	—	50 po
Bateau à voiles	3 km/h	20	20	100	15	300	15	10 000 po
Dirigeable	12 km/h	10	20	1	13	300	—	40 000 po
Drakkar	4,5 km/h	40	150	10	15	300	15	10 000 po
Galère	6 km/h	80	—	150	15	500	20	30 000 po
Navire de guerre	3,75 km/h	60	60	200	15	500	20	25 000 po

Si le train de vie n'a pas de répercussions automatiques en soi, le MJ peut le prendre en compte pour déterminer les risques ou la façon dont votre personnage est perçu.

Mendiant (gratuit)

Vous comptez sur votre bonne étoile et sur la charité pour survivre. Dormir à l'extérieur vous expose souvent à des dangers naturels.

Misérable (1 pa par jour)

Vous dépensez le strict minimum pour vos besoins. Vous êtes parfois exposé à des conditions insalubres et aux exactions des petits criminels.

Pauvre (2 pa par jour)

Vous dépensez avec parcimonie pour vos besoins essentiels.

Modeste (1 po par jour)

Vous subvenez à vos besoins à un niveau moyen.

Confortable (2 po par jour)

Vous subvenez aux besoins élémentaires et profitez de temps à autre du superflu.

Riche (4 po par jour)

Habitué à vivre dans le luxe, vous pourriez même avoir des domestiques.

Aristocratique (10 po par jour)

Vous payez pour ce qu'il y a de mieux et réglez sur une petite armée de serviteurs. Les personnes qui remarquent tout ce faste risquent de vous « inviter » à partager, par des moyens légaux ou non.

Repas, boisson et hébergement

Le tableau Repas, boisson et hébergement indique les prix des articles et de l'hébergement pour une nuit. Les prix d'hébergement quotidien et des repas sont inclus dans les dépenses de train de vie.

Repas, boisson et hébergement

Service/produit	Prix	Service/produit	Prix
Bière (pichet)	4 pc	confortable	2 pa
Fromage (tranche)	1 pa	riche	3 pa
Pain (miche)	2 pc	aristocratique	6 pa
Repas		Séjour à l'auberge (par jour)	
misérable	1 pc	misérable	7 pc
pauvre	2 pc	pauvre	1 pa
modeste	1 pa	modeste	5 pa

Service/produit	Prix	Service/produit	Prix
confortable	8 pa	Vin (bouteille)	
riche	2 po	ordinaire	2 pa
aristocratique	4 po	fin	10 po

Employés

On parle d'employé qualifié pour toute personne chargée d'accomplir un service demandant de disposer d'une maîtrise (que ce soit d'arme, d'outil ou de compétence) : mercenaire, artisan, scribe, etc. Le salaire qui figure sur la table « Employés » est un minimum ; certains employés experts exigent un montant plus élevé. Les employés sans formation sont chargés des tâches qui ne nécessitent pas de maîtrise particulière, de type manœuvre et portefaix.

Employés

Service	Prix
Employé qualifié	2 po par jour
Employé sans formation	2 pa par jour
Messenger	2 pc par 1,5 km

Sorts

Maintes localités abritent des individus disposés à lancer des sorts contre argent sonnante et trébuchant. Si un sort nécessite des composantes coûteuses, ajoutez le coût de ces composantes au prix indiqué dans la table « Services d'incantation » ci-après. Plus un sort est d'un niveau élevé, plus il est difficile de trouver quelqu'un qui puisse le lancer.

Services d'incantation

Niveau du sort	Disponibilité	Prix
Sort mineur	Village, bourgade ou ville	30 po
1	Village, bourgade ou ville	50 po
2	Village, bourgade ou ville	200 po
3	Bourgade ou ville uniquement	300 po
4–5	Bourgade ou ville uniquement	2 000 po
6–8	Ville uniquement	20 000 po
9	Ville uniquement	100 000 po

Objets magiques

Toute aventure fait miroiter la perspective (mais pas forcément la promesse) de trouver des objets magiques. Des centaines d'objets magiques sont détaillés à « Objets magiques », plus loin dans ce document. Voici ce qu'il faut savoir sur l'utilisation des objets magiques.

Identifier un objet magique

Certains objets magiques ne se distinguent pas de leurs équivalents non magiques, tandis que d'autres sont manifestement magiques. Si manipuler un objet magique suffit à vous faire percevoir son caractère extraordinaire, l'apprentissage de ses propriétés magiques n'est pas automatique.

Le sort *identification* est le moyen le plus rapide de déterminer les propriétés d'un objet. L'autre solution consiste à se concentrer sur un objet magique pendant un Repos court tout en restant en contact physique permanent avec lui. Au terme du Repos, vous connaissez ses propriétés et comment y recourir (mais pas l'éventuelle malédiction que porte l'objet).

Certains objets magiques sont porteurs d'un indice relatif à leurs propriétés. Le mot de commande permettant d'activer un anneau est parfois gravé sur sa face intérieure, ou des plumes stylisées peuvent suggérer qu'il s'agit d'un *anneau de feuille morte*.

Porter ou expérimenter un objet peut également fournir des explications relatives à ses propriétés. Dans le cas particulier des potions, il suffit de goûter un peu du breuvage sur le bout de la langue pour déterminer l'effet de la potion. D'autres objets peuvent nécessiter davantage d'expérimentations. Si, par exemple, votre personnage passe au doigt un *anneau de nage*, le MJ peut vous glisser : « Tes mouvements sont devenus étrangement fluides. » Il pourrait être opportun de plonger dans une rivière pour en avoir le cœur net. Le MJ déclare alors que vous nagez avec une facilité déconcertante.

Harmonisation

Certains objets magiques nécessitent qu'une créature crée un lien avec eux (on parle alors d'Harmonisation) avant qu'elle puisse recourir à leurs propriétés magiques. Si vous n'êtes pas harmonisé avec un objet qui nécessite l'Harmonisation, vous recevez uniquement ses bénéfices non magiques, sauf mention contraire dans sa description. Un bouclier magique avec Harmonisation requise, par exemple, octroie les bénéfices d'un bouclier normal à une créature non harmonisée avec lui, mais aucune de ses propriétés magiques.

S'harmoniser pendant un Repos court

L'Harmonisation avec un objet requiert que vous consacriez l'intégralité d'un Repos court à vous concentrer sur l'objet tout en restant en contact physique étroit avec lui (cette opération ne peut pas se dérouler pendant le même Repos court consacré à en comprendre les propriétés). Cette concentration peut prendre la forme d'exercices martiaux (pour une arme), d'une méditation (pour une baguette) ou de toute autre activité pertinente. Si le Repos court est interrompu, la tentative d'Harmonisation échoue. Dans le cas contraire, à la fin du Repos court, vous êtes harmonisé avec l'objet magique et avez accès à l'ensemble de ses propriétés magiques.

Trois objets au maximum

Vous pouvez vous harmoniser avec un maximum de trois objets magiques à la fois. Toute tentative d'Harmonisation avec un quatrième objet échoue ; vous devez au préalable mettre fin à votre lien avec un autre objet. En outre, vous ne pouvez pas vous harmoniser avec plus d'un exemplaire du même objet. Vous ne pouvez par exemple être harmonisé qu'avec un seul *anneau de protection*.

Fin de l'Harmonisation

Votre Harmonisation avec un objet prend fin si vous ne remplissez plus les prérequis, si l'objet s'est trouvé à plus de 30 m de vous pendant 24 heures, si vous mourez ou si une autre créature s'harmonise avec l'objet. Vous pouvez en outre mettre fin volontairement à l'Harmonisation en passant un autre Repos court concentré sur l'objet, sauf dans le cas d'un objet maudit.

Porter et manier des objets magiques

Certains objets doivent être portés ou maniés pour que l'on puisse recourir à leurs propriétés magiques. Un objet magique destiné à être porté sur le corps doit l'être à l'endroit prévu : les bottes aux pieds, les gants aux mains, les chapeaux et casques sur la tête et les anneaux au doigt. Une armure magique doit être enfilée, un bouclier attaché au bras, une cape attachée autour des épaules. Une arme doit être tenue en main.

Dans la plupart des cas, un objet magique censé être porté conviendra à une créature, quelle que soit sa taille ou sa carrure. Les vêtements magiques sont conçus pour être facilement ajustables ou s'adaptent magiquement au porteur.

Plusieurs objets du même type

Il est impossible de porter plus d'un de certains objets magiques. Vous ne pouvez normalement pas porter plus d'une paire de chaussures, une paire de gants ou de gantelets, une paire de brassards, une armure, un couvre-chef et une cape. Le MJ peut consentir des exceptions.

Objets appariés

Les objets fournis par paires, tels que les bottes, brassards, gantelets et gants, n'octroient leurs bénéfices que si les deux éléments de la paire sont portés. Un personnage qui porte une *botte de sept lieues* à un pied et une *botte elfique* à l'autre, par exemple, ne retire aucun bénéfice de l'une ni de l'autre.

Fabrication d'objets non magiques

Pour fabriquer un objet non magique, il vous faut les outils adaptés, des matières premières et du temps, chacun de ces éléments étant détaillé ci-dessous. Si vous remplissez les conditions requises, vous fabriquez l'objet et pouvez l'utiliser ou le vendre au prix normal.

Outils

La section « Outils » de « Équipement » dresse la liste des outils nécessaires pour fabriquer certains objets. Le MJ décide des outils nécessaires à la fabrication d'objets qui n'y figurent pas.

Vous devez utiliser l'outil indiqué pour fabriquer un tel objet et en avoir la maîtrise. Toute personne qui vous aide doit également maîtriser cet outil.

Matières premières

Pour fabriquer un objet, vous avez besoin de matières premières valant la moitié de sa valeur marchande (arrondi à l'inférieur). Vous aurez par exemple besoin de 750 po de matières premières pour fabriquer un harnois, d'une valeur marchande de 1 500 po. Le MJ détermine si les matières premières requises sont disponibles.

Temps

Pour déterminer le nombre de jours (en travaillant 8 heures par jour) nécessaires à la fabrication d'un objet, divisez par 10 son prix d'achat en po, en arrondissant au jour supplémentaire. 5 jours vous seront par exemple nécessaires pour fabriquer une arbalète lourde, dont la valeur marchande est 50 po.

Si un objet nécessite plusieurs jours de travail, il n'est pas nécessaire que ces jours soient consécutifs.

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts pour réduire le temps de fabrication. Divisez le temps nécessaire à la création d'un objet par le nombre de personnages qui travaillent à sa fabrication. En temps normal, seul un autre personnage peut vous assister, mais le MJ peut vous en autoriser plusieurs.

Préparer des potions de guérison

Un personnage qui a la maîtrise du matériel d'herboriste peut créer une *potion de guérison*. À cette fin, il faut utiliser ce matériel et 25 po de matières premières pendant 1 journée entière (8 heures de travail).

Écrire des parchemins de sort

Un lanceur de sorts peut transférer un sort sur un parchemin et créer un *parchemin de sort* en s'appuyant sur les règles ci-après.

Temps et coût

Écrire un parchemin nécessite une quantité de temps et d'argent qui est fonction du niveau du sort, comme indiqué sur la table « Coût des parchemins de sort ». Pour chaque jour de transcription, vous devez travailler 8 heures. Si un parchemin nécessite plusieurs jours, il n'est pas nécessaire que ces jours soient consécutifs.

Prérequis pour le scribe

Pour écrire un parchemin, vous devez avoir la maîtrise de la compétence Arcanes ou du matériel de calligraphe et avoir le sort préparé à chaque jour de son inscription. Vous devez en outre disposer des éventuelles composantes matérielles nécessaires ; si le sort consomme des composantes matérielles, celles-ci ne sont consommées qu'au moment où vous terminez le parchemin. Le sort du parchemin utilise votre DD de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque de sort.

Sorts mineurs

Si le sort retranscrit est un sort mineur, cette version du parchemin fonctionne comme si le lanceur était de votre niveau.

Coût des parchemins de sort

Niveau du sort	Temps	Coût
Sort mineur	1 jour	15 po
1	1 jour	25 po
2	3 jours	100 po
3	5 jours	150 po
4	10 jours	1 000 po
5	25 jours	1 500 po
6	40 jours	10 000 po
7	50 jours	12 500 po
8	60 jours	15 000 po
9	120 jours	50 000 po

Sorts

Acquisition de sorts

Avant de pouvoir lancer un sort, celui-ci doit être préparé dans votre esprit ou accessible par le biais d'un objet magique tel qu'un *parchemin de sort*. Vos aptitudes vous indiquent quels sorts vous pouvez lancer, le cas échéant ; si certains d'entre eux sont toujours préparés ; et si vous pouvez modifier la liste de sorts que vous avez préparés.

Préparation des sorts

Si vous disposez d'une liste de sorts du 1^{er} niveau et plus à préparer, l'aptitude Sorts vous indique combien de sorts de votre liste vous pouvez changer et à quelle fréquence, comme résumé dans la table « Préparation des sorts par classe ».

Préparation des sorts par classe

Classe	Changez quand vous...	Nombre de sorts
Barde	gagnez un niveau	Un
Clerc	terminez un Repos long	Libre
Druide	terminez un Repos long	Libre
Ensorceleur	gagnez un niveau	Un
Magicien	terminez un Repos long	Libre
Occultiste	gagnez un niveau	Un
Paladin	terminez un Repos long	Un
Rôdeur	terminez un Repos long	Un

La plupart des monstres incantateurs ne modifient pas leur liste de sorts préparés, mais le MJ peut parfaitement modifier ces listes.

Sorts toujours préparés

Certaines aptitudes vous octroient un sort qui est toujours préparé en ce qui vous concerne. Si vous disposez aussi d'une liste de sorts préparés que vous pouvez changer, un sort toujours préparé n'est pas décompté du nombre de sorts de cette liste.

Incantation

La description de chaque sort se compose de données qui vous fournissent les détails propres à son incantation. Les sections qui suivent vous expliquent ces éléments qui suivent le nom du sort.

INCANTATION EN ARMURE

Vous devez avoir la maîtrise de l'armure que vous portez pour lancer un sort. Sans cela, l'armure vous est trop inconfortable pour la moindre incantation.

Niveau du sort

Chaque sort présente un niveau allant de 0 à 9, indiqué dans la description du sort. Le niveau d'un sort est une bonne indication de sa puissance. Les sorts mineurs, sorts rudimentaires que les personnages lancent presque machinalement, sont de niveau 0. Les règles propres à chaque classe d'incantateur indiquent quand les personnages correspondants ont accès aux sorts des différents niveaux.

Emplacements de sort

Lancer un sort du 1^{er} niveau ou supérieur est éreintant, c'est pourquoi tout incantateur ne peut jeter qu'un nombre limité de tels sorts avant de devoir prendre du Repos. Les emplacements de sort constituent le gros du potentiel magique d'un incantateur. Chaque classe d'incantateur octroie un nombre limité d'emplacements de sort de niveaux donnés. Un Magicien de niveau 3 est ainsi doté de quatre emplacements du 1^{er} niveau et de deux du 2^e niveau.

Lorsque vous lancez un sort, vous dépensez un emplacement au moins égal à celui du sort, et « remplissez » en quelque sorte l'emplacement avec le sort. On peut voir les emplacements de sort comme des sillons d'une taille donnée, étroite pour un emplacement du 1^{er} niveau, de plus en plus large pour ceux de niveau supérieur. Un sort du 1^{er} niveau s'insère ainsi dans n'importe quel emplacement, mais un sort du 2^e niveau ne pourra tenir que dans un emplacement du 2^e niveau ou plus. Ainsi, quand une Magicienne de niveau 3 lance *projectile magique*, sort du 1^{er} niveau, elle dépense l'un de ses quatre emplacements du 1^{er} niveau, si bien qu'il lui en reste trois.

Terminer un Repos long restitue tous les emplacements de sort dépensés.

Incantation sans emplacement

Plusieurs biais permettent de lancer un sort sans dépenser d'emplacement :

Sorts mineurs. Un sort mineur se lance sans emplacement de sort.

Rituels. Pour certains sorts, le mot-clé « rituel » apparaît à la ligne Temps d'incantation. On peut lancer un tel sort selon les règles normales d'incantation ou comme rituel. Lancer le sort sous forme de rituel demande 10 minutes de plus que l'incantation normale, mais ne dépense pas d'emplacement de sort. Pour lancer un sort comme rituel, l'incantateur doit l'avoir préparé.

Capacités spéciales. Certains personnages et monstres sont dotés de capacités spéciales leur permettant de lancer certains sorts sans utiliser d'emplacement. Ils restent généralement limités par un autre critère, comme un nombre d'utilisations quotidiennes du sort.

Objets magiques. Les *parchemins de sort* et d'autres objets magiques renferment des sorts que l'on peut lancer sans emplacement. La description d'un tel objet indique le nombre qu'il offre d'incantations du sort.

Emplacement de niveau supérieur

Lorsqu'un personnage incantateur lance un sort en utilisant un emplacement dont le niveau est supérieur à celui du sort, le sort est considéré pour cette incantation comme du niveau correspondant. Ainsi, lorsqu'une Magicienne lance *projectile magique* en utilisant un emplacement du 2^e niveau, ce *projectile magique* est du 2^e niveau. Dans les faits, le sort prend toute la place que lui offre l'emplacement.

Certains sorts, comme *projectile magique* et *soins*, produisent des effets plus puissants lorsqu'on les lance à plus haut niveau, comme l'indique leur description.

Écoles de magie

Chaque sort est associé à une école de magie. Celles-ci sont énumérées dans la table « Écoles de magie ». Ces catégories participent à la description des sorts ; elles n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles s'y réfèrent.

Écoles de magie

École	Effets typiques
Abjuration	Empêche ou inverse les effets nocifs
Divination	Révèle des informations
Enchantement	Influence l'esprit
Évocation	Canalise les énergies pour produire des effets souvent destructeurs
Illusion	Trompe l'esprit ou les sens
Invocation	Transporte des créatures ou des objets
Nécromancie	Manipule la vie et la mort
Transmutation	Transforme des créatures ou des objets

Listes de sorts de classe

Quand un sort figure dans la liste de sorts d'une classe, le nom de celle-ci apparaît entre parenthèses après l'école de magie du sort. Certaines aptitudes ajoutent un sort à la liste d'un personnage alors même qu'il n'est pas issu d'une classe entre parenthèses.

Temps d'incantation

L'incantation de la plupart des sorts demande l'action Magie, mais certains se lancent par une action Bonus ou une Réaction, ou bien au gré de 1 minute ou d'un temps plus long. La ligne Temps d'incantation d'un sort indique cet aspect.

Un sort à emplacement par tour

À un tour donné, vous ne pouvez dépenser qu'un seul emplacement pour lancer un sort. Cette règle implique donc que vous ne pouvez pas, au même tour, lancer un sort à emplacement par l'action Magie et un autre par une action Bonus.

Déclencheurs de Réaction et d'action Bonus

Un sort dont le temps d'incantation est d'une Réaction se lance en réponse à un déclencheur indiqué à la ligne Temps d'incantation du sort. Certains sorts présentant un temps d'incantation d'une action Bonus se lancent aussi en réponse à un déclencheur défini dans la description.

Temps d'incantation supérieurs

L'incantation de certains sorts (notamment ceux qu'on lance comme rituels) demande davantage de temps : plusieurs minutes, voire plusieurs heures. Quand vous lancez un sort dont le temps d'incantation est de 1 minute ou plus, vous devez entreprendre l'action Magie à chaque tour de l'incantation et devez maintenir votre Concentration tout du long (cf. « Glossaire de règles »). Si cette Concentration est rompue, le sort échoue, mais vous ne dépensez aucun emplacement de sort. Pour retenter l'incantation, vous devez recommencer depuis le début.

Portée

La portée d'un sort indique à quelle distance de l'incantateur les effets peuvent prendre leur origine, la description du sort précisant quels effets sont limités par cette portée.

La portée prend généralement l'une des formes suivantes :

Distance. La portée est exprimée en mètres.

Contact. Les effets du sort prennent leur origine sur quelque chose que l'incantateur doit toucher directement, comme indiqué dans la description du sort.

Personnelle. Le sort est lancé sur l'incantateur ou émane de lui, comme indiqué dans la description.

Quand un sort présente des effets mobiles, ceux-ci ne sont pas contraints par la portée sauf mention contraire dans la description.

Composantes

Les composantes d'un sort correspondent aux conditions physiques dans lesquelles l'incantateur doit le lancer. La description de chaque sort indique s'il demande des composantes verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si le lanceur est dans l'incapacité de fournir l'une ou l'autre de ces composantes, il ne peut pas lancer le sort.

Verbale (V)

Une composante verbale se traduit par des psalmodies mystiques ou ésotériques, incompréhensibles pour les non-initiés. Ces paroles se prononcent à un volume normal. Les paroles seules ne constituent pas la source de puissance du sort, mais l'alliance des sons, des variations de voix et des résonances permet de réveiller la trame de la magie. Ainsi, une créature bâillonnée ou prise dans une zone de silence ne pourra pas lancer un sort doté d'une composante verbale.

Somatique (S)

Une composante somatique correspond à un enchaînement de gestes énergiques ou subtils et complexes. L'incantateur doit avoir au moins une main disponible pour exécuter cette gestuelle.

Matérielle (M)

L'incantation de certains sorts passe par des matériaux spécifiques, indiqués entre parenthèses à la ligne Composantes. Sauf mention contraire, ces matériaux ne sont pas détruits par le sort. L'incantateur doit avoir une main libre pour accéder à ces composantes, sachant que ce peut être la main qui lui permet d'exécuter les composantes somatiques.

Quand un sort ne détruit pas les matériaux et n'associe pas de coût à ceux-ci, l'incantateur peut recourir à une sacoche à composantes (cf. « Équipement ») plutôt que de devoir fournir les matériaux demandés, ou bien à un focaliseur d'incantation s'il dispose d'une aptitude autorisant cette substitution. Vous devez avoir une main libre pour utiliser une sacoche à composantes et vous devez tenir un focaliseur d'incantation dans la main pour vous en servir, sauf mention contraire (descriptions à la section « Équipement »).

Durée

La durée d'un sort représente l'intervalle de temps s'écoulant entre le début et la fin du sort une fois lancé. Elle prend généralement l'une des formes suivantes :

Concentration. Une durée demandant de se concentrer est traitée selon les règles de la Concentration (cf. « Glossaire de règles »).

Instantanée. Une durée « instantanée » indique que le sort ne se produit qu'un instant et disparaît aussitôt.

Intervalle de temps. Une durée exprimée par un intervalle de temps indique combien de temps le sort persiste, en rounds, minutes, heures ou autre. Ainsi, quand la ligne « Durée » indique « 1 minute », le sort prend fin une minute après son incantation. Tant que cet intervalle de temps est en cours, vous pouvez révoquer le sort (pas d'action requise) à condition de ne pas subir l'état Neutralisé.

Effets

Les effets d'un sort sont détaillés après la ligne Durée. Ces détails précisent comment agit le sort, qui n'obéit pas aux lois de la physique ordinaire ; outre les effets décrits, l'interprétation est laissée à la discrétion du MJ. Quels que soient les effets, ils s'accompagnent le plus souvent de cibles, de jets de sauvegarde, de jets d'attaque, ou de ces trois aspects, détaillés ci-après.

Cibles

Un sort demande généralement au lanceur de choisir la ou les cibles qu'il compte affecter par sa magie. La description d'un sort indique s'il cible des créatures, des objets ou autre chose.

Un chemin dégagé jusqu'à la cible. L'incantateur ne peut pas cibler un point, une créature ou un objet disposant d'un Abri total vis-à-vis de lui.

Se cibler. Quand un sort vous permet de cibler une créature de votre choix, vous pouvez vous prendre pour cible, sauf s'il est spécifié que cette créature doit être Hostile ou différente de vous.

Zones d'effet. Certains sorts, comme *vague tonnante*, couvrent une zone appelée zone d'effet, définie dans le « Glossaire de règles ». Cette zone détermine ce que le sort cible. La description d'un sort spécifie s'il s'accompagne d'une zone d'effet, qui prend généralement l'une des formes suivantes : Cône, Cube, Cylindre, Émanation, Ligne ou Sphère.

Conscience d'être ciblé. Si le sort n'a pas d'effet perceptible, les créatures ignorent qu'elles en ont été les cibles. Un sort qui produit des éclairs n'échappera à personne, mais un effet plus subtil comme une tentative de lire les pensées passe inaperçu, sauf si la description du sort spécifie le contraire.

Cibles non valides. Si vous lancez un sort sur quelqu'un ou quelque chose qu'il ne peut pas affecter, il ne se passe rien pour la cible, mais l'emplacement de sort correspondant est dépensé si l'incantation en demandait un.

Si le sort était censé rester sans effet sur une cible ayant réussi son jet de sauvegarde, la cible non valide semble avoir réussi son JS, alors qu'elle n'en a en réalité pas effectué (ce qui ne donne pas d'indice sur la non-validité de la cible). Sans cela, vous remarquez juste que le sort n'a rien produit chez la cible.

Jets de sauvegarde

De nombreux sorts spécifient qu'une cible effectue un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie de leurs effets. La description indique alors quelle caractéristique est associée au JS et ce qui se passe en cas de réussite ou d'échec. Voici comment calculer le DD de vos sorts :

$$\text{DD de sauvegarde des sorts} = 8 + \text{votre modificateur de caractéristique d'incantation} + \text{votre bonus de maîtrise}$$

Jets d'attaque

Certains sorts demandent au lanceur d'effectuer un jet d'attaque pour déterminer si l'effet touche une cible. Voici comment calculer le modificateur d'attaque de vos sorts :

$$\text{Modificateur d'attaque des sorts} = \text{votre modificateur de caractéristique d'incantation} + \text{votre bonus de maîtrise}$$

IDENTIFIER UN SORT ACTIF

Vous pouvez tenter d'identifier un sort non instantané d'après ses effets perceptibles tant qu'il est actif. Pour ce faire, vous devez entreprendre l'action Étude et réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15.

Combiner les effets

Les effets de sorts différents coexistent tant que leurs durées se chevauchent. À l'inverse, les effets d'un même sort lancé plusieurs fois ne se cumulent pas. Au lieu de cela, c'est l'effet le plus puissant qui s'applique (celui qui procure le bonus le plus élevé, par exemple) tant qu'ils sont simultanément actifs. Si les incantations d'un même sort sont de puissance équivalente, c'est l'effet le plus récent qui s'impose tant qu'ils sont simultanément actifs. Ainsi, lorsque deux Clercs lancent *bénédictio*n sur la même cible, celle-ci ne reçoit qu'une fois les bénéfices du sort et non pas deux dés supplémentaires. Si les durées des sorts se chevauchent, toutefois, l'effet se prolonge jusqu'au terme de la deuxième *bénédictio*n.

Description des sorts

Agrandissement/rapetissement

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, le sort agrandit ou rapetisse une créature ou un objet que vous voyez à portée (voir l'effet retenu ci-après). Dans le cas d'un objet, il ne doit être porté par personne. Si la cible est une créature non consentante, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort est sans effet.

Tout ce que porte une créature ciblée change également de taille. Tout objet qu'elle lâche retrouve aussitôt sa taille normale. Les armes lancées et les projectiles retrouvent aussi leur taille dès qu'ils ont touché ou raté leur cible.

Agrandissement. La taille de la cible augmente d'une catégorie ; de taille M à G, par exemple. La cible a l'Avantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Les attaques que la cible effectue avec une arme agrandie ou à mains nues infligent 1d4 dégâts supplémentaires quand elles touchent.

Rapetissement. La taille de la cible diminue d'une catégorie ; de taille M à P, par exemple. La cible subit le Désavantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Les attaques que la cible effectue avec une arme rapetissée ou à mains nues infligent 1d4 dégâts de moins quand elles touchent (minimum de 1 dégât).

Aide

Abjuration du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une bandelette de tissu blanc)

Durée : 8 heures

Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie de chaque cible et ses points de vie actuels augmentent de 5 pour toute la durée.

Emplacement de niveau supérieur. Les points de vie de chaque cible augmentent de 5 de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Alarme

Abjuration du 1^{er} niveau (Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une cloche et du fil d'argent)

Durée : 8 heures

Vous disposez une alarme contre les intrus. Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone à portée dont la taille n'excède pas un Cube de 6 m. Jusqu'à la fin du sort, vous êtes alerté chaque fois qu'une créature touche la zone protégée ou y pénètre. À l'incantation du sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous choisissez également si l'alarme est mentale ou sonore :

Alarme mentale. L'alarme vous alerte par un signal psychique, à condition que vous soyez dans un rayon de 1,5 km de la zone protégée. Si vous dormez, ce signal vous réveille.

Alarme sonore. L'alarme produit le même son qu'une clochette, pendant 10 secondes, audible sur un rayon de 18 m de la zone protégée.

Aliénation

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (l'anneau seul d'un trousseau de clefs)

Durée : instantanée

Vous assailliez l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence.

En cas d'échec, elle subit 10d12 dégâts psychiques et ne peut pas lancer de sort ni entreprendre l'action Magie. À l'issue de chaque tranche de 30 jours, la cible réitère le JS et met un terme à l'effet en cas de réussite. Les sorts *guérison*, *restauration suprême* et *souhait* mettent également chacun fin à l'effet.

En cas de réussite, la cible subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Allié planaire

Invocation du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous implorez l'assistance d'une entité d'outre-monde. L'être doit vous être familier : un dieu, un prince

démon ou toute autre entité de puissance cosmique. Il dépêche un Céleste, un Élémentaire ou un Fiélon parmi ses fidèles pour vous porter assistance, et la créature désignée se matérialise dans un espace inoccupé à portée. Si vous connaissez un nom spécifique de créature, vous pouvez le prononcer à l'incantation du sort pour la solliciter nommément, mais rien ne vous garantit qu'une autre ne sera pas envoyée à sa place (à la discrétion du MJ).

Quand la créature se présente, rien ne la contraint à se comporter d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez lui demander d'accomplir un service en contrepartie d'autre chose, mais elle n'est pas tenue d'y consentir. La tâche requise peut aller du simple (fais-nous franchir ce gouffre par les airs ou épauler-nous dans un combat) au plus complexe (espionne nos ennemis ou protège-nous durant notre incursion dans ce donjon). Pour pouvoir négocier les services de la créature, vous devez être en mesure de communiquer avec elle.

La contrepartie peut prendre diverses formes. Un Céleste pourra requérir une coquette donation d'or ou d'objets magiques à quelque temple allié, tandis qu'un Fiélon exigera par exemple un sacrifice de sang ou le don d'un trésor. Certaines créatures accepteront de vous rendre service en échange d'une quête que vous devrez entreprendre.

On peut considérer qu'une tâche qui se mesure en minutes correspond à une rétribution de 100 po par minute. Une tâche qui s'exprime en heures, à 1 000 po de l'heure. Une tâche qui s'étale sur plusieurs jours (jusqu'à un maximum de 10), à 10 000 po par jour. Le MJ peut ajuster ces contreparties selon les circonstances dans lesquelles vous lancez le sort. Si la tâche est en adéquation avec l'éthique de la créature, le paiement pourrait être réduit de moitié, voire dispensé. Les tâches sans risque voient généralement la rétribution réduite de moitié, tandis que les plus dangereuses entraînent des dons bien plus importants. Les créatures n'ont pas pour habitude d'accepter les missions qui s'annoncent suicidaires.

Une fois la tâche accomplie par la créature ou la durée convenue pour le service écoulée, la créature retourne sur son plan d'origine après vous avoir fait son rapport dans la mesure du possible. Si vous ne pouvez convenir d'une rémunération pour les services de la créature, elle repart sans attendre sur son plan d'origine.

Amélioration de caractéristique

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume ou une touffe de fourrure)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez physiquement une créature et choisissez entre Force, Dextérité, Intelligence, Sagesse et Charisme. Pour toute la durée, la cible a l'Avantage aux

tests de caractéristique associés à la caractéristique retenue.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e. Vous pouvez opter pour une caractéristique différente pour chaque cible.

Amitié avec les animaux

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)

Durée : 24 heures

Ciblez une Bête que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Si vous ou l'un de vos alliés infligez des dégâts à la cible, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez affecter une Bête supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Animation des morts

Nécromancie du 3^e niveau (Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poudre d'os)

Durée : instantanée

Choisissez un tas d'os ou un cadavre à portée, tiré d'un Humanoïde de taille M ou P. La cible devient un Mort-vivant : un **squelette** si vous avez opté pour des os ou un **zombi** si vous avez choisi un cadavre (profil de la créature à « Monstres »).

À chacun de vos tours, vous pouvez consacrer une action Bonus à donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 18 m. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Vous décidez quelle action la créature va entreprendre et où elle se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de donner une instruction générale, comme garder une salle ou un couloir. Sans instruction de votre part, la créature entreprend l'action Esquive et ne se déplace que pour éviter les dangers. Une fois qu'elle a reçu un ordre, la créature s'y soumet jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour en garder le contrôle pendant 24 heures de plus, vous devez relancer ce sort sur lui avant la fin des 24 heures en cours. Relancer le sort ainsi réaffirme votre emprise sur un maximum de quatre créatures que vous avez animées par ce sort, au lieu d'en animer une nouvelle.

Emplacement de niveau supérieur. Vous prenez ou prolongez le contrôle de deux Morts-vivants

supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 3°. Chacune de ces créatures doit être issue d'un tas d'os ou cadavre différent.

Animation des objets

Transmutation du 5^e niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets s'animent selon vos ordres. Choisissez des objets non magiques à portée qui ne sont portés par personne, ne sont fixés à aucune surface et ne sont pas de taille Gig. Le maximum d'objets que vous pouvez animer est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation ; dans ce cadre, une cible de taille M ou inférieure compte pour un objet, une cible de taille G pour deux et une cible de taille TG pour trois.

Chaque cible s'anime, se dote de pattes et devient un Artificiel reprenant le profil de l'**objet animé** ; la créature reste sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou qu'elle tombe à 0 point de vie. Chaque créature ainsi créée constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, elle partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez par une action Bonus donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 150 m. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Sans instruction de votre part, la créature entreprend l'action Esquive et ne se déplace que pour éviter les dangers. Quand la créature tombe à 0 point de vie, elle retrouve sa forme de départ, tous les dégâts excédentaires étant répercutés sur celle-ci.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de Coup de la créature augmentent de 1d4 (taille M ou inférieure), 1d6 (taille G) ou 1d12 (taille TG) par niveau d'emplacement au-delà du 5°.

Objet animé

Artificiel de taille TG ou inférieure, non aligné

CA 15

Pv 10 (taille M ou inférieure), 20 (G), 40 (TG)

Vitesse 9 m

MOD JS			MOD JS			MOD JS		
FOR 16	+3	+3	DEX 10	+0	+0	CON 10	+0	+0
INT 3	-4	-4	SAG 3	-4	-4	CHA 1	-5	-5

Immunités poison, psychiques ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 6

Langues comprend les langues que vous parlez

FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Actions

Coup. *Corps à corps* : bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché* : dégâts de force égaux à 1d4 + 3 (taille M ou inférieure), 2d6 + 3 + votre modificateur de caractéristique d'incantation (G), ou 2d12 + 3 + votre modificateur de caractéristique d'incantation (TG).

Antidétection

Abjuration du 3^e niveau (Barde, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de diamant d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : 8 heures

Pour toute la durée, vous cachez aux sorts de Divination une cible que vous touchez. La cible doit être une créature consentante, ou un lieu ou objet dont aucune dimension n'excède 3 m. Elle ne peut alors être ciblée par quelque sort de Divination que ce soit, ni perçue par des capteurs de scrutation magique.

Apaisement des émotions

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque Humanoïde pris dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sous peine d'être affecté par l'un des effets suivants (choisissez pour chaque créature) :

- La créature est immunisée contre les états Charmé et Effrayé jusqu'à la fin du sort. Si la créature était déjà Charmée ou Effrayée, ces états sont réprimés pour toute la durée.
- Vous pouvez choisir des créatures envers lesquelles la cible est Hostile ; celle-ci devient indifférente à leur égard. Cette indifférence prend fin si la cible subit des dégâts ou est témoin de dégâts subis par ses alliés. Quand le sort prend fin, l'attitude de la créature revient à la normale.

Apparence trompeuse

Illusion du 5^e niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous modifiez de manière illusoire l'aspect des créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, elle n'est pas affectée par le sort.

Vous pouvez donner le même aspect à chaque cible ou varier les illusions. Le sort altère l'aspect du corps des cibles comme de leur équipement. Vous pouvez aussi les faire paraître plus grandes ou plus petites, individuellement, à concurrence de 30 cm, et les faire passer pour plus lourdes ou plus légères. Le nouvel aspect de chaque cible doit présenter la même configuration de membres que la sienne, mais les détails de l'illusion sont pour le reste laissés à votre guise. Le sort persiste pour toute la durée.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Exemple : si le sort ajoute un chapeau à l'accoutrement d'une créature, ce couvre-chef n'est pas tangible.

Une créature peut entreprendre l'action Étude pour examiner une cible et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se rend compte que la cible est déguisée.

Appel de destrier

Invocation du 2^e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous convoquez un être d'outre-monde qui se présente comme une monture fidèle en un espace inoccupé que vous choisissez à portée. Cette créature reprend le profil de la **monture d'outre-monde**. Si vous disposez déjà d'une telle monture par le biais de ce sort, elle est remplacée par la nouvelle.

Vous choisissez l'aspect de votre monture, un animal que l'on peut monter de taille G, comme un cheval, un chameau, un loup sanguinaire ou un grand cervidé. Chaque fois que vous lancez le sort, choisissez le type de créature de la monture : Céleste, Fée ou Fiélon, qui détermine certains traits du profil.

Combat. La monture constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, elle partage votre rang d'Initiative et se gère comme une monture contrôlée lorsque vous la chevauchez (comme décrit dans les règles du combat monté). Si vous subissez l'état Neutralisé, la monture joue son tour juste après vous et agit de manière autonome en veillant à vous protéger.

Disparition de la monture. La monture disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si vous mourez. À sa disparition, elle laisse derrière elle tout ce qu'elle portait. Si vous relancez ce sort, vous décidez si vous convoquez la monture disparue ou une autre.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement de sort s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Monture d'outre-monde

Céleste, Fée ou Fiélon (à votre convenance) de taille G, Neutre

CA 10 + 1 par niveau du sort

Pv 5 + 10 par niveau du sort (la monture dispose d'un nombre de DV [d10] égal au niveau du sort)

Vitesse 18 m, vol 18 m (sort du 4^e niveau ou plus)

	MOD JS			MOD JS			MOD JS	
FOR 18	+4	+4	DEX 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Sens Perception passive 11

Langues télépathie 1,5 km (fonctionne uniquement avec vous)

FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Lien vital. Lorsque vous récupérez des points de vie par un sort du 1^{er} niveau ou supérieur, la monture en récupère autant si vous vous trouvez à 1,50 m ou moins d'elle.

Actions

Coup d'outre-monde. Corps à corps : bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. Touché : 1d8 plus le niveau du sort dégâts radiants (Céleste), psychiques (Fée) ou nécrotiques (Fiélon).

Actions Bonus

Contact guérisseur (Céleste uniquement ; recharge après un Repos long). Une créature dans un rayon de 1,50 m de la monture récupère un nombre de points de vie égal à 2d8 + le niveau du sort.

Foulée féérique (Fée uniquement ; recharge après un Repos long). La monture se téléporte avec son cavalier en un espace inoccupé de votre choix dans un rayon de 18 m.

Regard fiélon (Fiélon uniquement ; recharge après un Repos long). JS Sagesse : votre DD de sauvegarde des sorts, une créature dans un rayon de 18 m que la monture voit. Échec : la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Appel de familier

Invocation du 1^{er} niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure ou rituel

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous recevez les services d'un familier, esprit qui prend la forme animale de votre choix : **Araignée, belette, chat, chauve-souris, chouette, corbeau, faucon, grenouille, lézard, pieuvre, rat** ou autre Bête dont le facteur de puissance est de 0. Le familier se présente en un espace inoccupé à portée, avec le

profil de jeu de la forme retenue (cf. « Monstres »), si ce n'est qu'il s'agit d'un Céleste, d'une Fée ou d'un Fiélon (à votre convenance) et non d'une Bête. Votre familier agit indépendamment de vous, mais il obéit à vos instructions.

Lien télépathique. Tant que votre familier se trouve dans un rayon de 30 m de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie. De plus, par une action Bonus, vous pouvez voir par ses yeux et entendre par son ouïe jusqu'au début de votre tour suivant, en bénéficiant de ses éventuels sens spéciaux.

Enfin, si vous lancez un sort dont la portée est « contact », votre familier peut appliquer ce contact. Il doit se trouver dans un rayon de 30 m de vous et doit jouer sa Réaction pour appliquer le contact lors de l'incantation.

Combat. Le familier est votre allié, ainsi que celui de vos alliés. Il joue sa propre Initiative et agit à son tour. Un familier ne peut pas attaquer, mais il peut entreprendre normalement d'autres actions.

Disparition du familier. Quand le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît. Il réapparaît si vous relancez ce sort. Au prix de l'action Magie, vous pouvez provisoirement révoquer le familier dans une niche dimensionnelle. Vous pouvez également le révoquer à tout jamais. Au prix de l'action Magie, tant qu'il est provisoirement révoqué, vous pouvez le faire réapparaître en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m de vous. Quand le familier tombe à 0 point de vie ou disparaît dans une niche dimensionnelle, il laisse tout ce qu'il porte sur lui dans son espace.

Un seul familier. Vous ne pouvez pas disposer de plus d'un familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous disposez déjà d'un familier, ce dernier adopte en fait une nouvelle forme adaptée.

Appel de la foudre

Invocation du 3^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage menaçant se présente en un point que vous voyez à portée et qui vous surplombe directement. Il prend la forme d'un Cylindre haut de 3 m pour un rayon de 18 m.

À l'incantation du sort, choisissez un point que vous voyez sous le nuage. Un trait de foudre jaillit du nuage vers ce point. Chaque créature située dans un rayon de 1,50 m de ce point effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 3d10 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour invoquer chaque fois un nouvel éclair, en ciblant le même point ou un autre.

Si vous êtes en extérieur et en conditions orageuses à l'incantation du sort, il vous donne le contrôle de l'orage en cours au lieu d'en créer un. Dans de telles conditions, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Arme magique

Transmutation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme devient magique, dotée d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts. Le sort prend fin prématurément si vous le relancez.

Emplacement de niveau supérieur. Le bonus passe à +2 avec un emplacement du 3^e, 4^e ou 5^e niveau. Il passe à +3 avec un emplacement du 6^e niveau ou supérieur.

Arme spirituelle

Évocation du 2^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une arme spectrale et flottante à l'image de l'arme de votre choix, qui persiste pour toute la durée. L'arme apparaît à portée dans l'espace de votre choix et vous pouvez aussitôt effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de force égaux à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Par une action Bonus à chaque tour consécutif, vous pouvez déplacer l'arme d'un maximum de 6 m et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Armure du mage

Abjuration du 1^{er} niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de cuir traité)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure. Jusqu'à la fin du sort, sa CA de base est de 13 plus son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin prématurément si la cible enfle une armure.

Arrêt du temps

Transmutation du 9^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous mettez un bref coup d'arrêt à l'écoulement du temps, pour tout le monde sauf vous-même. Le temps s'arrête pour les autres créatures tandis que vous prenez 1d4 +1 tours d'affilée, durant lesquels vous pouvez entreprendre des actions et vous déplacer comme en temps normal.

Ce sort prend fin si l'une des actions que vous entreprenez durant l'intervalle, ou l'un des effets créés, affecte une créature autre que vous ou un objet porté par quelqu'un d'autre que vous. Il se termine également si vous vous déplacez en un lieu distant de plus de 300 m de l'endroit où vous l'avez lancé.

Aspersion acide

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous créez une bulle acide en un point à portée, où elle explose sous forme de Sphère de 1,50 m de rayon. Chaque créature prise dans la Sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts d'acide.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Assassin imaginaire

Illusion du 4^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous puisez dans les cauchemars d'une créature que vous voyez à portée pour créer une illusion de ses plus grandes craintes, visible uniquement de la créature. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible subit 4d10 dégâts psychiques, ainsi que le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque pour toute la durée. En cas de réussite, la cible subit la moitié de ces dégâts et le sort prend fin.

Pour toute la durée, la cible effectue un JS Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle subit de nouveau les dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Assistance

Divination mineure (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature consentante en choisissant une compétence. Jusqu'à la fin du sort, la créature ajoute 1d4 au résultat de tout test de caractéristique associé à cette compétence.

Augure

Divination du 2^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (cartes, os ou bâtonnets gravés spécialement, ou objets divinatoires comparables, d'une valeur minimale de 25 po)

Durée : instantanée

Vous recevez un présage d'une entité surnaturelle vous renseignant sur l'issue d'une opération que vous comptez mener dans les 30 minutes. Le MJ choisit une option de la table Présages :

Présages

Présage	Pour une issue qui s'annonce...
Fortune	favorable
Misère	défavorable
Fortune et misère	favorable et défavorable
Indifférence	ni favorable ni défavorable

Le sort ne tient pas compte des conjonctures qui pourraient peser dans la balance, comme l'incantation de nouveaux sorts.

Si vous lancez le sort plus d'une fois avant de terminer votre prochain Repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse.

Aura de vie

Abjuration du 4^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une aura rayonne depuis vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 9 m. Toute créature alliée comprise dans l'aura (y compris vous) bénéficie de la Résistance aux dégâts nécrotiques et rien ne peut réduire son maximum de points de vie. Si un allié à 0 point de vie commence son tour dans l'aura, il récupère 1 point de vie.

Aura magique de l'arcaniste

Illusion du 2^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un petit carré de soie)

Durée : 24 heures

D'un contact, vous placez une illusion sur une créature consentante ou un objet qui n'est porté par personne. Une créature reçoit l'effet Masque, tandis qu'un objet reçoit l'effet Aura factice (voir plus loin). Les effets persistent pour toute la durée. Si vous lancez ce sort sur une même créature ou un même objet pendant 30 jours consécutifs, l'illusion persiste jusqu'à dissipation.

Masque (créature). Choisissez un type de créature autre que celui de la cible. Les sorts et effets magiques considèrent désormais la cible comme du type retenu.

Aura factice (objet). Vous altérez la manière dont la cible se dévoile au gré de sorts et effets magiques qui perçoivent les auras magiques, tels que *détection de la magie*. Vous pouvez ainsi faire qu'un objet ordinaire paraisse magique, qu'un objet magique paraisse ordinaire, ou modifier l'aura magique d'un objet pour qu'elle soit associée à l'école de magie de votre choix.

Aura sacrée

Abjuration du 8^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un reliquaire d'une valeur minimale de 1 000 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, vous émettez une aura sous forme d'une Émanation de 9 m. Tant qu'elles sont dans l'aura, les créatures que vous choisissez ont l'Avantage aux jets de sauvegarde et les autres ont contre elle le Désavantage aux jets d'attaque. De plus, lorsqu'un Fiélon ou un Mort-vivant touche une créature affectée avec un jet d'attaque de corps à corps, l'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Aveuglé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Aversion/attirance

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un mélange de vinaigre et de miel)

Durée : 10 jours

À l'incantation, choisissez si le sort produit de l'aversion ou de l'attirance, et ciblez une créature ou un objet de taille TG ou inférieure. Spécifiez alors une catégorie de créatures, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires. Toute créature de la catégorie désignée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse quand elle entre dans un rayon de 36 m de la cible. Ce qui arrive à une telle créature si elle rate son JS dépend de votre choix : attirance ou aversion.

Attirance. La créature subit l'état Charmé. La créature Charmée doit consacrer le déplacement de ses tours à se rapprocher autant que possible de la cible par le chemin le plus sûr. Si la créature se trouve dans un rayon de 1,50 m de la cible, elle ne peut s'en éloigner volontairement. Si la cible inflige des dégâts

à la créature Charmée, cette dernière peut réitérer le JS Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit ci-après.

Aversion. La créature subit l'état Effrayé. La créature Effrayée doit consacrer le déplacement de ses tours à s'éloigner autant que possible de la cible par le chemin le plus sûr.

Mettre fin à l'effet. Une créature ainsi Charmée ou Effrayée qui termine son tour au-delà de 36 m de la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la créature n'est plus affectée par la cible. Une créature qui réussit son JS contre cet effet est immunisée contre celui-ci pendant 1 minute, après quoi elle peut de nouveau être affectée.

Bagou

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme, vous pouvez substituer 15 au nombre que vous obtenez sur le dé. De plus, quoi que vous disiez, toute magie censée vérifier que vous ne mentez pas identifie vos paroles comme sincères.

Baies nourricières

Invocation du 1^{er} niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une branche de gui)

Durée : 24 heures

Dix baies se matérialisent dans votre main, gorgées de magie pour toute la durée. Une créature peut manger l'une de ces baies par une action Bonus. L'ingestion d'une baie fait récupérer 1 point de vie et fournit l'équivalent d'une journée de sustentation pour une créature.

Les baies non consommées disparaissent quand le sort prend fin.

Bannissement

Abjuration du 4^e niveau (Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un pentacle)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être transportée dans un demi-plan sans danger pour toute la durée. Tant qu'elle y reste, la cible subit l'état Neutralisé. Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Si la cible est de type Aberration, Céleste, Élémentaire, Fée ou Fiélon, elle ne revient pas si le

sort persiste pendant 1 minute. Au lieu de cela, elle est transportée en un lieu aléatoire d'un plan (choisi par le MJ) associé à son type de créature.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Barrière de lames

Évocation du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de lames tourbillonnantes d'énergie magique. Le mur apparaît à portée et persiste pour toute la durée. Vous érigez ainsi un mur dont la hauteur n'excède pas 6 m et l'épaisseur 1,50 m ; pour le reste, vous avez le choix entre créer un mur droit long de 30 m au maximum ou un mur circulaire dont le diamètre ne dépasse pas 18 m. Le mur octroie un Abri supérieur et son espace constitue un Terrain difficile.

Toute créature prise dans l'espace du mur effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 6d10 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature effectue aussi ce JS si elle pénètre dans l'espace du mur ou y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Bénédictio

Enchantement du 1^{er} niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un symbole sacré d'une valeur minimale de 5 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures à portée. Chaque fois qu'une de ces cibles effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle ajoute 1d4 au résultat correspondant.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Blessure

Nécromancie du 1^{er} niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La créature que vous touchez physiquement effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 2d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Bouche magique

Illusion du 2^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (poudre de jade d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous chargez un objet à portée d'un message qui sera prononcé lorsqu'une condition de déclenchement se présentera. Choisissez un objet que vous voyez et qui n'est pas porté par une autre créature. Prononcez alors un message d'un maximum de 25 mots (vous disposez toutefois de 10 minutes pour le peaufiner). Enfin, déterminez les circonstances qui déclencheront la transmission du message par le sort.

Quand cette condition se présente, une bouche magique apparaît sur l'objet et récite le message avec votre voix, au même volume que vous. Si l'objet choisi est lui-même doté d'une ouverture qui peut passer pour une bouche (comme sur une statue d'humanoïde), la bouche magique s'y manifeste et les mots semblent en émaner. À l'incantation du sort, vous pouvez décider que le sort prenne fin après avoir livré son message ou qu'il reste en place et répète son annonce chaque fois que le déclencheur se présente.

Les circonstances de déclenchement peuvent être générales ou détaillées, à votre convenance, mais doivent correspondre à des conditions visuelles ou auditives intervenant dans un rayon de 9 m de l'objet. Vous pourriez ainsi statuer que la bouche s'exprime quand une créature s'approche à 9 m ou moins de l'objet ou quand une cloche d'argent sonne dans ce même rayon.

Bouclier

Abjuration du 1^{er} niveau (Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez lorsqu'un jet d'attaque vous touche ou que le sort *projectile magique* vous cible

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Une barrière imperceptible de force magique vous protège. Jusqu'au début de votre tour suivant, vous recevez un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne subissez aucun dégât de *projectile magique*.

Bouclier de feu

Évocation du 4^e niveau (Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou une luciole)

Durée : 10 minutes

Des flammes ondoyantes vous enveloppent pour toute la durée en produisant une Lumière vive dans un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Les flammes vous procurent un écran chaud ou frais, à votre convenance. Un écran chaud vous octroie la Résistance aux dégâts de froid, un écran frais la Résistance aux dégâts de feu.

De plus, chaque fois qu'une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous vous touche avec un jet d'attaque de corps à corps, les flammes s'attisent brusquement. L'assaillant subit 2d8 dégâts de feu si l'écran est chaud, 2d8 dégâts de froid s'il est frais.

Bouclier de la foi

Abjuration du 1^{er} niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un parchemin de prière)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant enveloppe une créature de votre choix à portée et lui octroie un bonus de +2 à la CA pour toute la durée.

Bouffée de poison

Nécromancie mineure (Druide, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez une brume toxique vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d12 dégâts de poison.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d12), 11 (3d12) et 17 (4d12).

Boule de feu

Évocation du 3^e niveau (Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une boulette de guano de chauve-souris et de soufre)

Durée : instantanée

Une zébrure éblouissante jaillit de vous jusqu'au point que vous choisissez à portée, produisant une déflagration au grondement sourd. Chaque créature prise dans la Sphère de 6 m de rayon centrée sur ce point d'origine effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 8d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'explosion embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Boule de feu à retardement

Évocation du 7^e niveau (Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une boulette de guano de chauve-souris et de soufre)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune jaillit de vous pour se condenser en un point que vous choisissez à portée, sous forme d'une bille luisante pour toute la durée. Lorsque le sort prend fin, la bille explose et toute créature prise dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit des dégâts de feu égaux aux dégâts accumulés en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les dégâts de base du sort sont de 12d6 et les dégâts augmentent de 1d6 chaque fois que votre tour prend fin tandis que le sort persiste.

Si une créature touche physiquement la bille avant la fin de l'intervalle, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, le sort prend fin et la bille explose. En cas de réussite, la créature peut projeter la bille d'un maximum de 12 m. Si la bille pénètre dans l'espace d'une créature ou heurte un objet solide, le sort prend fin et la bille explose.

Quand la bille explose, les objets inflammables pris dans la déflagration s'embrasent s'ils ne sont portés par personne.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de base augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 7^e.

Bourrasque

Évocation du 2^e niveau (Druide, Enorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une graine de légumineuse)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une Ligne de vent fort longue de 18 m et large de 3 m souffle depuis vous dans la direction de votre choix pour toute la durée. Toute créature prise dans la Ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée de 4,50 m de vous selon la direction de la Ligne. Une créature qui termine son tour dans la Ligne est soumise au même JS.

Toute créature prise dans la Ligne qui se déplace vers vous doit consacrer le double du déplacement normal pour toute distance parcourue.

La bourrasque disperse les gaz et vapeurs, éteint les bougies et autres flammes exposées de la zone. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, vacillent vigoureusement avec un risque de 50 % de s'éteindre.

Par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez changer la direction dans laquelle la Ligne jaillit de vous.

Brume mortelle

Invocation du 5^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une Sphère de 6 m de rayon constituée de brouillard d'un jaune verdâtre, centrée sur un point à portée. La brume persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) la disperse et mette fin au sort. Sa zone présente une Visibilité nulle.

Chaque créature prise dans la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 5d8 dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Toute créature qui voit la Sphère se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans la Sphère ou y termine son tour est également soumise à ce JS. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

La Sphère s'éloigne de vous de 3 m au début de chacun de vos tours.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Cage de force

Évocation du 7^e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 30 m

Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 500 po, que le sort détruit)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une prison cubique, immobile et Invisible de force magique se matérialise autour d'une zone que vous choisissez à portée. Il peut s'agir d'une cage ou d'une cellule aux parois pleines, à votre convenance.

Une prison qui se présente comme une cage peut atteindre 6 m par côté. Elle se compose de barreaux de 1,25 cm de diamètre, espacés d'autant. Une prison aux parois pleines peut atteindre 3 m par côté. Ses parois empêchent toute matière d'y pénétrer et bloquent tout sort qui tenterait de les franchir dans un sens ou dans l'autre.

À l'incantation du sort, toute créature entièrement comprise dans la zone de la prison s'y retrouve bloquée. Les créatures partiellement comprises dans la zone, ou trop grandes pour y loger, sont écartées du centre de la prison jusqu'à se retrouver entièrement en dehors.

Une créature bloquée dans la prison ne peut en sortir par des moyens non magiques. Si un détenu tente de recourir à la téléportation ou au voyage interplanétaire pour s'évader, il effectue d'abord un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, la créature peut se servir de cette magie pour quitter la prison. En cas d'échec, elle ne sort pas de la zone et gaspille l'utilisation du sort ou de l'effet

correspondant. La cage de force s'étend en outre dans le Plan Éthéré, ce qui empêche le voyage éthéré.

Dissipation de la magie ne permet pas de dissiper ce sort.

Caresse du vampire

Nécromancie du 3^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Le contact de votre main nimbée d'ombres siphonne l'énergie vitale d'autrui pour refermer vos plaies. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature à portée d'allonge. Si l'attaque touche, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques et vous récupérez autant de points de vie que la moitié des dégâts nécrotiques infligés.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez répéter l'attaque à chacun de vos tours, au prix de l'action Magie, en ciblant la même créature ou une autre.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Cécité/surdité

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V

Durée : 1 minute

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sous peine de subir l'état Assourdi ou Aveuglé (vous choisissez) pour toute la durée. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Cercle de mort

Nécromancie du 6^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une perle noire d'une valeur minimale de 500 po réduite en poudre)

Durée : instantanée

Des ondes d'énergie négative rayonnent sous forme d'une Sphère de 18 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 8d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 2d8 par niveau d'emplacement au-delà du 6°.

Cercle de téléportation

Invocation du 5^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

Composantes : V, M (encres rares d'une valeur minimale de 50 po, que le sort détruit)

Durée : 1 round

À l'incantation du sort, vous tracez un cercle de 1,50 m de diamètre au sol, composé de symboles qui relient votre emplacement à un cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence de runes et situé sur le même plan d'existence que vous. Un portail chatoyant s'ouvre au sein du cercle ainsi tracé et reste ouvert jusqu'à la fin de votre tour suivant. Toute créature qui pénètre dans le portail apparaît aussitôt dans un rayon de 1,50 m du cercle de destination ou, si cet espace n'est pas libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

De nombreux temples et guildes importants disposent d'un cercle de téléportation permanent dans leurs locaux. Chaque cercle comprend toujours sa propre séquence de runes, une suite de symboles à l'agencement unique.

La première fois que vous acquérez la faculté de lancer ce sort, vous apprenez la séquence de runes de deux destinations du Plan Matériel, déterminées par le MJ. Vous y ajouterez éventuellement d'autres séquences au fil de vos aventures. Graver une nouvelle séquence de runes dans votre mémoire nécessite de l'étudier pendant 1 minute.

Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant quotidiennement ce sort au même endroit pendant 365 jours.

Cercle magique

Abjuration du 3^e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (poudre d'argent et sel d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)

Durée : 1 heure

Vous créez un Cylindre d'énergies magiques, de 3 m de rayon et 6 m de haut, centré sur un point du sol que vous voyez à portée. Des runes luisantes apparaissent sur toute surface comprise dans le Cylindre, y compris le sol.

Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Le cercle affecte les créatures du ou des types retenus des façons suivantes :

- La créature ne peut pénétrer dans le Cylindre de son plein gré sans recourir à des moyens magiques.

Si la créature recourt à la téléportation ou au voyage interplanétaire pour ce faire, elle doit d'abord réussir un jet de sauvegarde de Charisme.

- La créature a le Désavantage aux jets d'attaque contre les cibles situées dans le Cylindre.
- La créature ne peut pas posséder une cible comprise dans le Cylindre ni lui imposer l'état Charmé ou Effrayé.

À chaque incantation du sort, vous pouvez inverser l'orientation de sa magie, c'est-à-dire en empêchant toute créature du ou des types retenus de quitter le Cylindre et en protégeant les cibles qui se trouvent à l'extérieur.

Emplacement de niveau supérieur. La durée augmente de 1 heure par niveau d'emplacement au-delà du 3°.

Chaîne d'éclairs

Évocation du 6^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (trois broches en argent)

Durée : instantanée

Vous projetez un trait de foudre vers une cible que vous voyez à portée. Trois éclairs jaillissent alors de cette cible vers un maximum de trois autres cibles, que vous choisissiez, distantes de 9 m ou moins de la première. Toutes ces cibles peuvent être des créatures ou des objets, et ne peuvent être ciblées par plus d'un éclair.

Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 10d8 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Un éclair supplémentaire jaillit de la première cible vers une autre par niveau d'emplacement au-delà du 6°.

Charme-monstre

Enchantement du 4^e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Une créature que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Ce jet s'effectue avec l'Avantage si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé jusqu'à la fin du sort ou que vous ou vos alliés lui infligiez des dégâts. La créature ainsi Charmée vous est Amicale. Lorsque le sort prend fin, la cible sait que vous l'avez Charmée.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 4°.

Charme-personne

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Un Humanoïde que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Ce jet s'effectue avec l'Avantage si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé jusqu'à la fin du sort ou que vous ou vos alliés lui infligiez des dégâts. La créature ainsi Charmée vous est Amicale. Lorsque le sort prend fin, la cible sait que vous l'avez Charmée.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Champ antimagie

Abjuration du 8^e niveau (Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (limaille de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une aura d'antimagie vous entoure sous forme d'une Émanation de 3 m. Nul ne peut lancer de sorts dans la zone, ni y entreprendre l'action Magie ou y produire des effets magiques. De tels effets, quelle que soit leur source, n'ont en outre aucun effet sur les cibles dans la zone. Les propriétés magiques des objets magiques ne fonctionnent pas à l'intérieur de l'aura ni sur ce qui s'y trouve.

Les zones d'effet produites par des sorts ou effets magiques n'englobent pas l'aura et nul ne peut se téléporter ou recourir au voyage planaire pour entrer dans l'aura ou en sortir. Les portails sont fermés tant qu'ils sont dans l'aura.

Les sorts en cours, à l'exception de ceux qui émanent d'un artefact ou d'une divinité, sont réprimés dans l'aura. Tant qu'un effet est réprimé, il n'est pas actif, mais tout le temps qu'il passe ainsi réprimé est décompté de sa durée.

Dissipation de la magie reste sans effet sur l'aura, et les auras créées par plusieurs sorts *champ antimagie* ne s'annulent pas mutuellement.

Changement de forme

Transmutation du 9^e niveau (Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (diadème de jade d'une valeur minimale de 1 500 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous vous métamorphosez en une autre créature pour toute la durée, mais avez la possibilité d'entreprendre l'action Magie pour adopter une autre forme couverte

par le sort. La nouvelle forme doit être une créature dont le facteur de puissance n'est pas supérieur à votre niveau ou FP. Vous devez avoir déjà vu une telle créature, qui ne peut être ni un Artificiel ni un Mort-vivant.

En lançant ce sort, vous recevez autant de points de vie temporaires que les points de vie de la première forme adoptée. Ces points de vie temporaires disparaissent s'il en reste à la fin du sort.

Votre profil de jeu est remplacé par celui de la créature retenue, mais vous conservez certains de vos aspects : type de créature, alignement, personnalité, valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, points de vie, dés de vie, maîtrises et facultés de communication. Si vous disposez de l'aptitude Sorts ou Incantation, vous la conservez aussi.

Lors de la transformation, vous déterminez si votre équipement tombe au sol ou change de taille et de configuration pour s'adapter à votre nouvelle forme.

Changement de plan

Invocation du 7^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une badine métallique fourchue d'une valeur minimale de 250 po, accordée avec un plan d'existence.)

Durée : instantanée

Vous et un maximum de huit créatures consentantes avec lesquelles vous formez un cercle en vous tenant par la main êtes transportés sur un autre plan d'existence. Vous pouvez spécifier une destination en des termes généraux, comme une cité donnée du Plan Élémentaire du Feu ou un palais précis sur la deuxième strate des Neuf Enfers, auquel cas vous apparaissez à destination ou à proximité (à l'appréciation du MJ).

Ou bien, si vous connaissez la séquence de runes d'un cercle de téléportation sur un autre plan d'existence, ce sort vous transporte directement dans le cercle. Si le cercle de téléportation est trop petit pour accueillir toutes les créatures transportées, elles apparaissent dans les espaces inoccupés les plus proches du cercle.

Châtiment de fournaise

Évocation du 1^{er} niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une cible avec une arme de corps à corps ou à mains nues

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : 1 minute

Alors que vous touchez la cible, elle subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires de l'attaque. Au début de chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort, la cible subit 1d6 dégâts de feu et effectue un jet de sauvegarde de

Constitution. En cas d'échec, le sort se poursuit. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Tous les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Châtiment de révélation

Transmutation du 2^e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La cible touchée par l'attaque subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. Jusqu'à la fin du sort, la cible émet une Lumière vive dans un rayon de 1,50 m, les jets d'attaque contre elle ont l'Avantage et elle ne peut pas bénéficier de l'état Invisible.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Châtiment divin

Évocation du 1^{er} niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une cible avec une arme de corps à corps ou à mains nues

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

L'attaque inflige à la cible 2d8 dégâts radiants supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires augmentent de 1d8 si la cible est un Fiélon ou un Mort-vivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Chien de garde

Invocation du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un sifflet en argent)

Durée : 8 heures

Vous invoquez un chien de garde fantomatique en un espace inoccupé que vous voyez à portée. Le molosse reste pour toute la durée (il disparaît toutefois si vous et lui vous retrouvez éloignés de plus de 90 m).

En dehors de vous, personne ne voit le chien de garde, qui est à la fois intangible et invulnérable. Quand une créature de taille S ou supérieure s'approche dans un rayon de 9 m de lui sans prononcer au préalable le mot de passe que vous avez spécifié à l'incantation du sort, le chien se met à aboyer furieusement. Le molosse est doté de la Vision lucide avec une portée de 9 m.

Au début de chacun de vos tours, le molosse tente de mordre un ennemi situé dans un rayon de 1,50 m

de lui. Cet ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 4d8 dégâts de force.

À vos tours suivants, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplacer le molosse d'un maximum de 9 m.

Clairvoyance

Divination du 3^e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 1,5 km

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 100 po : une corne ornée pour écouter, un œil de verre pour observer)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un capteur Invisible à portée en un lieu que vous connaissez (pour l'avoir déjà visité ou vu) ou en un lieu que vous ne connaissez pas, mais que vous pouvez imaginer (derrière une porte, au coin d'un couloir ou dans un bosquet d'arbres). Ce capteur intangible et invulnérable reste en place pour toute la durée.

À l'incantation du sort, choisissez entre écouter et observer. Vous pouvez alors recourir au sens retenu (ouïe ou vision) comme si vous vous trouviez dans l'espace du capteur. Par une action Bonus, vous pouvez passer de l'ouïe à la vision, ou réciproquement.

Une créature qui voit le capteur (parce qu'elle bénéficie de *détection de l'invisibilité* ou de la Vision lucide, par exemple) perçoit un globe lumineux de la taille de votre poing.

Clignotement

Transmutation du 3^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Lancez 1d6 à la fin de chacun de vos tours, pour toute la durée. Sur un résultat de 4 à 6, vous disparaîsez de votre plan d'existence actuel pour réapparaître sur le Plan Éthéré (si vous êtes déjà sur ce dernier plan, le sort prend aussitôt fin). Tant que vous êtes sur le Plan Éthéré, vous percevez le plan d'où vous venez, mais tout est nuances de gris et votre vision ne porte que sur 18 m. Vous pouvez affecter d'autres créatures du Plan Éthéré (et elles peuvent vous affecter), tandis que les créatures situées sur l'autre plan ne vous perçoivent pas, sauf celles qui disposent d'une faculté spéciale leur permettant de percevoir ce qui se trouve sur le Plan Éthéré.

Vous retournez sur l'autre plan au début de votre tour suivant, ainsi que si le sort prend fin alors que vous êtes sur le Plan Éthéré. Vous réapparaîsez alors en un espace inoccupé que vous voyez et choisissez dans un rayon de 3 m de l'espace que vous aviez quitté. Si aucun espace n'est libre dans ce rayon, vous apparaissez dans l'espace inoccupé le plus proche.

Clone

Nécromancie du 8^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po que le sort détruit et un récipient d'une valeur minimale de 2 000 po, assez grand pour contenir la créature à cloner)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement une créature ou au moins 15 cm³ de sa chair. Une réplique inerte se forme à l'intérieur d'un récipient utilisé pour l'incantation, sa croissance jusqu'à maturité demandant 120 jours. Vous décidez si le clone est une version plus jeune de la créature ou du même âge. Le clone reste inerte et immarcescible tant que le récipient n'est pas endommagé.

Si, une fois le clone formé, la créature d'origine meurt, son âme (à condition qu'elle soit libre et consentante) est transférée dans le clone. Le clone est identique à l'original sur le plan physique et présente la même personnalité ; ses souvenirs sont les mêmes, ainsi que ses caractéristiques, mais il ne récupère rien de l'équipement de la créature clonée. La dépouille du cloné, si elle existe, devient inerte et ne pourra être ramenée à la vie, étant donné que l'âme de la créature est ailleurs.

Coffre secret

Invocation du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un coffre de 90 cm par 60 et 60, fait de matériaux rares d'une valeur minimale de 5 000 po, et sa réplique de taille TP faite des mêmes matériaux d'une valeur minimale de 50 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous cachez un coffre et son contenu sur le Plan Éthéré. Vous devez toucher le coffre et la réplique miniature qui sert de composante matérielle pour le sort. Le coffre peut renfermer un maximum de 0,3 m³ de matière non vivante (90 x 60 x 60 cm).

Tant que le coffre reste sur le Plan Éthéré, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour toucher la réplique et rappeler le coffre. Il réapparaît au sol, en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de vous. Vous pouvez le renvoyer sur le Plan Éthéré au prix de l'action Magie, en touchant simultanément le coffre et sa réplique.

Au bout de 60 jours, 5 % de risque s'accumulent chaque jour que le sort prenne fin. Le sort prend aussi fin si vous le relancez ou si la réplique de taille TP est détruite. Si le sort prend fin alors que le grand coffre se trouve sur le Plan Éthéré, celui-ci reste sur ce plan en attendant d'être retrouvé.

Colonne de flamme

Évocation du 5^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)

Durée : instantanée

Une colonne verticale de flammes radieuses surgit des hauteurs. Chaque créature prise dans un Cylindre d'un rayon de 3 m, haut de 12 m et centré sur un point à portée effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 5d6 dégâts de feu et 5d6 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de feu et les dégâts radiants augmentent chacun de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Communication avec les animaux

Divination du 1^{er} niveau (Barde, Druide, Occultiste, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Pour toute la durée, vous avez la faculté de comprendre les Bêtes et de communiquer verbalement avec elles, et toutes les options de compétence de l'action Influence vous sont accessibles avec elles.

La plupart des Bêtes ont peu à dire au-delà des sujets de survie et d'affection, mais toutes sont capables de vous informer sur les environs et les monstres locaux, notamment ce qu'elles ont perçu au cours de la dernière journée.

Communication à distance

Divination du 3^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : illimitée

Composantes : V, S, M (du fil de cuivre)

Durée : instantanée

Vous envoyez un bref message n'excédant pas 25 mots à une créature que vous avez rencontrée (ou qu'une personne qui l'a rencontrée vous a décrite). L'esprit de la cible perçoit le message, celle-ci vous identifie comme expéditeur si elle vous connaît et peut vous répondre aussitôt dans le même mode. Le sort permet aux cibles de comprendre le sens de votre message.

La distance qui vous sépare du destinataire n'a pas d'importance et vous pouvez même atteindre d'autres plans d'existence, mais si la cible se trouve sur un plan différent, il y a 5 % de chance pour que le message n'aboutisse pas. Si la transmission ne s'est pas faite, vous le savez.

À la réception du message, la créature peut vous empêcher de la recontacter par ce sort pour les 8 prochaines heures. Si vous tentez de lui envoyer un autre message dans cet intervalle, vous savez qu'elle vous a bloqué et le sort échoue.

Communication avec les morts

Nécromancie du 3^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)

Durée : 10 minutes

Vous octroyez un semblant de vie à un cadavre que vous choisissez à portée, pour qu'il puisse répondre aux questions que vous lui posez. La dépouille doit disposer d'une bouche et le sort échoue si la créature décédée était un Mort-vivant au moment de trépasser. Le sort échoue également si le cadavre a déjà été ciblé par ce sort au cours des 10 derniers jours.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à la dépouille. Elle ne sait rien de plus que de son vivant et parle toujours les mêmes langues. Ses réponses ont tendance à se montrer brèves, sibyllines ou répétitives, d'autant que le cadavre n'est nullement contraint de vous répondre avec sincérité si vous lui êtes antipathique ou s'il vous voit comme un ennemi. Ce sort ne ramène pas l'âme de la créature dans son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi, le cadavre ne peut rien apprendre de nouveau ni comprendre ce qui a pu se passer depuis son décès, et ne peut pas davantage conjecturer sur l'avenir.

Communication avec les plantes

Transmutation du 3^e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous investissez la flore comprise dans une Émanation immobile de 9 m d'une conscience limitée et de mouvements, de quoi lui permettre de communiquer avec vous et de suivre vos instructions rudimentaires. Vous pouvez interroger ces plantes sur ce qui s'est passé dans la zone du sort depuis un jour, notamment la nature des créatures qui l'ont traversée, le temps qu'il a fait et autres détails.

Vous pouvez également transformer tout Terrain difficile engendré par la végétation (buissons et sous-bois, par exemple) en terrain ordinaire qui persiste pour toute la durée. Ou bien transformer un terrain ordinaire pourvu de végétation en Terrain difficile qui persiste pour toute la durée.

Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent agiter leurs branches, leurs vrilles et leurs pédoncules.

Si une créature de type Plante se trouve dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle comme si vous parliez une langue commune.

Communion

Divination du 5^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (encens)

Durée : 1 minute

Vous contactez une divinité ou un intermédiaire divin pour lui poser trois questions auxquelles on peut répondre par l'affirmative ou la négative. Vous devez poser vos questions avant la fin du sort. Vous recevez une réponse juste à chaque question.

Les êtres divins ne sont pas forcément omniscients, si bien que vous pouvez recevoir « incertain » comme réponse (au lieu de « oui » ou « non ») si la question fait appel à des éléments qui s'écartent du domaine de connaissance de la déité. Si une réponse en un mot peut s'avérer trompeuse ou contraire aux intérêts de la divinité, le MJ peut se fendre d'une courte phrase en guise de réponse.

Si vous lancez le sort plus d'une fois avant de terminer votre prochain Repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse.

Communion avec la nature

Divination du 5^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous communiez avec des esprits de la nature en quête d'informations sur les environs. En extérieur, le sort vous investit des connaissances de la zone dans un rayon de 4,5 km. Dans une grotte et en milieu souterrain naturel, ce rayon est limité à 90 m. Le sort reste sans effet dans les endroits où la nature a laissé place aux constructions, comme dans un château ou dans un bourg.

Choisissez trois éléments parmi les suivants ; vous prenez connaissance de ces éléments, en relation avec la zone concernée :

- Position des communautés implantées
- Position des portails vers d'autres plans d'existence
- Position d'une créature dont le facteur de puissance est d'au moins 10 (choisie par le MJ) et dont le type est Céleste, Élémentaire, Fée, Fiélon ou Mort-vivant
- Type de plante, minéral ou Bête le plus courant (choisissez sur quel aspect vous informer)
- Localisation des plans et cours d'eau

Ainsi, vous pouvez déterminer où se trouve un puissant monstre de la zone, les plans et cours d'eau, et les bourgs des environs.

Compréhension des langues

Divination du 1^{er} niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Durée : 1 heure

Pour toute la durée, vous comprenez le sens littéral de toute langue parlée que vous entendez. Vous comprenez également tout écrit que vous voyez, à condition de toucher la surface sur laquelle il est rédigé. Il vous faut environ 1 minute pour lire une page de texte. Ce sort ne décrypte pas les symboles ni les messages secrets.

Compulsion

Enchantement du 4^e niveau (Barde)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé jusqu'à la fin du sort.

Pour toute la durée, vous pouvez par une action Bonus désigner une direction qui vous est horizontale. Chaque cible Charmée doit, à son tour suivant, consacrer autant de son déplacement que possible à se déplacer dans cette direction, selon le chemin le plus sûr. Une fois ce déplacement terminé, la cible réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Cône de froid

Évocation du 5^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (petit Cône de verre ou de cristal)

Durée : instantanée

Vous libérez une gerbe d'air glacial. Chaque créature prise dans un Cône de 18 m émanant de vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 8d8 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature tuée par ce sort se transforme en statue givrée, jusqu'à ce qu'elle dégèle.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Confusion

Enchantement du 4^e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature prise dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sous peine de ne pas pouvoir jouer de Réaction ni entreprendre d'action Bonus et de devoir jeter 1d10 au début de chacun de ses tours pour savoir comment elle se comporte à ce tour, selon la table ci-après.

Id10 Comportement du tour

I La cible n'entreprend aucune action et consacre tout son déplacement à se déplacer. Lancez Id4 pour la direction : 1, nord ; 2, est ; 3, sud ; 4, ouest.

2-6 La cible ne se déplace pas et n'entreprend aucune action.

7-8 La cible ne se déplace pas et entreprend l'action Attaque pour effectuer une attaque de corps à corps contre une créature aléatoire à portée d'allonge. Si aucune créature n'est à portée d'allonge, la cible n'entreprend aucune action.

9-10 La cible agit et se déplace à sa guise.

La cible affectée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Le rayon de la Sphère augmente de 1,50 m par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Contact avec les plans

Divination du 5^e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage défunt ou quelque autre entité érudite d'un autre plan. Le contact avec une telle conscience extraplanaire peut vous anéantir l'esprit. À l'incantation du sort, effectuez un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas de sauvegarde réussie, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à l'entité. Vous devez les poser avant la fin du sort. Le MJ répond à chaque question par un seul mot, comme « oui », « non », « peut-être », « jamais », « inconséquent » ou « incertain » (si l'entité ne connaît pas la réponse). Si une réponse en un mot risque de s'avérer trompeuse, le MJ peut se fendre d'une courte phrase.

En cas d'échec, vous subissez 6d6 dégâts psychiques, ainsi que l'état Neutralisé jusqu'à ce que vous terminiez un Repos long. Le sort *restauration suprême* lancé sur vous met un terme à cet effet.

Contact glacial

Nécromancie mineure (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous canalisez l'étreinte d'outre-tombe et effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une cible à portée d'allonge. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts nécrotiques et ne peut pas récupérer de points de vie jusqu'à la fin de votre tour suivant

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Contagion

Nécromancie du 5^e niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 7 jours

Votre contact transmet une maladie magique. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 11d8 dégâts nécrotiques, ainsi que l'état Empoisonné. Vous désignez également une caractéristique à l'incantation. Tant que la cible est Empoisonnée, elle subit le Désavantage aux jets de sauvegarde associés à la caractéristique retenue.

La cible réitère le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle ait obtenu trois réussites ou trois échecs. Si la cible réussit trois de ces JS, le sort prend fin sur elle. Si elle rate trois de ces JS, le sort persiste sur elle pendant 7 jours.

Chaque fois que la cible Empoisonnée reçoit un effet censé mettre fin à son état Empoisonné, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi l'état Empoisonné ne prend pas fin.

Contamination

Nécromancie du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous libérez une magie virulente sur une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 14d6 dégâts nécrotiques et son maximum de points de vie est réduit d'autant que les dégâts nécrotiques subis. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts. Ce sort ne peut réduire son maximum de points de vie en dessous de 1.

Contresort

Abjuration du 3^e niveau (Ensorteur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez en voyant dans un rayon de 18 m une créature lancer un sort avec une composante verbale, somatique ou matérielle

Portée : 18 m

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature en pleine incantation. La créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, son sort se dissipe sans effet et l'action, l'action Bonus ou la Réaction entreprise pour l'incantation est gaspillée.

Si ce sort était lancé par un emplacement, celui-ci n'est pas dépensé.

Contrôle de l'eau

Transmutation du 4^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (un mélange d'eau et de poussière)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez tout volume d'eau compris dans la zone que vous désignez, un Cube dont l'arête ne dépasse pas 30 m, en y appliquant l'un des effets suivants. Au prix de l'action Magie à vos tours suivants, vous pouvez répéter le même effet ou en choisir un autre.

Contrôle du courant. Vous réorientez le cours des eaux de la zone à votre guise, même si les flots doivent surmonter des obstacles, grimper aux murs ou couler dans une direction insolite. Les eaux s'écoulent selon vos instructions, mais une fois qu'elles quittent la zone, la nature reprend ses droits et le courant s'adapte au terrain. Les eaux continuent à couler dans la direction de votre choix jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet.

Crue. Vous faites monter le niveau de toutes les eaux dormantes de la zone d'un maximum de 6 m. Si vous choisissez une zone comprise dans un grand plan d'eau, vous engendrez en fait une vague haute de 6 m qui part d'un côté de la zone et déferle vers l'autre avant de s'écraser. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure pris sur son passage sont emportés de l'autre côté. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure frappés par la vague ont 25 % de risque de chavirer.

Le niveau de l'eau reste haut jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet. Si cet effet a produit une vague, celle-ci se répète au début de votre tour suivant tant que persiste l'effet de crue.

Séparation des eaux. Vous scindez les eaux de la zone pour créer une tranchée. Cette fosse s'étend sur toute la zone du sort, les eaux séparées formant une paroi verticale de chaque côté. La tranchée reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet. Les eaux la remplissent ensuite progressivement en l'espace d'un round, jusqu'à retrouver leur niveau initial.

Tourbillon. Vous engendrez la création d'un tourbillon au centre de la zone, d'une surface minimale de 15 m de côté et d'une profondeur d'au moins 7,50 m. Le tourbillon persiste jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet ou que le sort prenne fin. Les remous sont larges de 1,50 m à leur base pour atteindre jusqu'à 15 m au sommet, pour une hauteur de 7,50 m. Toute créature immergée dans l'eau et située dans un rayon de 7,50 m du tourbillon est tirée de 3 m vers les remous. Lorsqu'une créature entre dans les remous pour la première fois d'un tour ou y termine son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts contondants. En cas

de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts. Une créature peut s'éloigner du tourbillon à la nage à condition de consacrer au préalable une action à s'en extraire et de réussir un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts.

Contrôle du climat

Transmutation du 8^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)

Durée : Concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat dans un rayon de 7,5 km pour toute la durée. Vous devez vous trouver en extérieur pour lancer ce sort, qui prend fin prématurément dès que vous êtes à l'intérieur.

À l'incantation du sort, vous altérez les conditions climatiques du moment, déterminées par le MJ. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Les nouvelles conditions mettent 1d4 x 10 minutes à prendre effet. Après ce laps de temps, vous pouvez à nouveau altérer les conditions. Quand le sort prend fin, le temps revient progressivement à la normale.

Lorsque vous changez les conditions climatiques, identifiez celles du moment dans les tables qui suivent et changez-en le stade d'un cran, vers le haut ou le bas. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en changer la direction.

Précipitations

Stade	Conditions
1	Ciel dégagé
2	Quelques nuages
3	Ciel chargé ou brume au sol
4	Pluie, grêle ou neige
5	Pluie torrentielle, grêle battante ou blizzard

Température

Stade	Conditions
1	Caniculaire
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Glacial

Vent

Stade	Conditions
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Tempête

Convocation de dragon

Invocation du 5^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un objet gravé d'une représentation de dragon, d'une valeur minimale de 500 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit draconique. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit draconique**. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Esprit draconique

Dragon de taille G, Neutre

CA 14 + niveau du sort

Pv 50 + 10 par niveau du sort au-delà du 5^e

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

MOD JS			MOD JS			MOD JS		
FOR 19	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 17	+3	+3
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+2	CHA 14	+2	+2

Résistances acide, feu, froid, foudre, poison

Immunités Charmé, Effrayé, Empoisonné

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 18 m ;

Perception passive 12

Langues draconique, comprend les langues que vous connaissez

FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Résistances partagées. Lorsque vous convoquez l'esprit, choisissez l'une de ses Résistances aux dégâts. Vous bénéficiez de la Résistance au type de dégâts choisi jusqu'à la fin du sort.

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques de Saignée que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur) et il recourt à Souffle.

Saignée. *Corps à corps* : Bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 3 m. *Touché* : 1d6 + 4 + le niveau du sort dégâts perforants.

Souffle. *JS Dextérité* : DD égal à votre DD de sauvegarde des sorts, chaque créature dans un cône de 9 m. *Échec* : 2d6 dégâts d'un type auquel l'esprit a la Résistance (vous choisissez à l'incantation du sort). *Réussite* : 1/2 dégâts.

Convocations instantanées

Invocation du 6^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un saphir d'une valeur minimale de 1 000 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez le saphir de l'incantation et un objet d'un poids maximal de 5 kg et dont la dimension la plus grande n'excède pas 1,80 m. Le sort laisse une marque Invisible sur l'objet et inscrit invisiblement le nom de l'objet sur le saphir. Chaque fois que vous lancez ce sort, vous devez utiliser un saphir différent.

Par la suite, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour prononcer le nom de l'objet et broyer le saphir. L'objet apparaît aussitôt dans votre main, quelle que soit la distance qui vous en sépare, même s'il est sur un autre plan, puis le sort prend fin.

Si une autre créature tient ou porte l'objet, broyer le saphir ne le transporte pas, mais vous savez en revanche qui est cette créature et où elle se trouve à l'instant même.

Coquille antivie

Abjuration du 5^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une aura rayonne depuis vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 3 m. L'aura empêche les créatures autres que les Artificiels et les Morts-vivants de la franchir ou même d'y passer quelque partie de leur anatomie. Une créature affectée peut en revanche lancer des sorts ou effectuer des attaques à distance (ou avec des armes à allonge) à travers la barrière.

Si votre déplacement oblige une créature affectée à traverser la barrière, le sort prend fin.

Corde enchantée

Transmutation du 2^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la corde)

Durée : 1 heure

Vous touchez une corde. Une extrémité de la corde se dresse dans les airs jusqu'à ce que toute la corde soit perpendiculaire au sol ou qu'elle atteigne un plafond. À son extrémité supérieure, un portail Invisible de 1,50 m sur 90 cm donne sur un espace extradimensionnel qui persiste jusqu'à la fin du sort. On peut accéder à cet espace en grimpant au sommet de la corde qu'on peut haler dans l'espace ou laisser choir de l'ouverture.

L'espace peut accueillir un maximum de huit créatures de taille M ou inférieure. Les attaques, sorts et autres effets ne peuvent franchir l'entrée de l'espace extradimensionnel, dans un sens comme dans l'autre, mais ses occupants voient ce qui se passe à l'extérieur. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de l'espace tombe quand le sort prend fin.

Couleurs dansantes

Illusion du 1^{er} niveau (Barde, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de sable coloré)

Durée : instantanée

Vous projetez une gerbe éblouissante de lumière colorée. Chaque créature prise dans un Cône de 4,50 m émanant de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Aveuglé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Coup au but

Divination mineure (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : S, M (une arme dont vous avez la maîtrise, d'une valeur minimale de 1 pc)

Durée : instantanée

Une fulgurance magique vous guide pour effectuer une attaque avec l'arme utilisée pour l'incantation. Les jets d'attaque et de dégâts correspondants se basent sur votre caractéristique d'incantation, au lieu de la Force ou la Dextérité. Si l'attaque inflige des dégâts, il peut s'agir de dégâts radiants ou des dégâts normaux de l'arme (à votre convenance).

Amélioration de sort mineur. Que vous infligiez des dégâts radiants ou les dégâts normaux de l'arme, l'attaque inflige des dégâts radiants supplémentaires lorsque vous atteignez les niveaux 5 (1d6), 11 (2d6) et 17 (3d6).

Couteau de glace

Invocation du 1^{er} niveau (Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : S, M (une goutte d'eau ou un morceau de glace)

Durée : instantanée

Vous créez un fragment de glace que vous lancez sur une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts perforants. Que l'attaque touche ou rate, le fragment explose alors. La cible et toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 m d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sous peine de subir 2d6 dégâts de froid.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de froid augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Création

Illusion du 5^e niveau (Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un pinceau)

Durée : spéciale

Vous extrayez des volutes de matière ombreuse issue de Gisombre pour créer un objet à portée. L'objet est soit en matière végétale (textile, corde, bois, etc.) soit en matière minérale (pierre, cristal, métal et autres). L'objet doit rentrer dans un Cube de 1,50 m et sa forme comme sa matière doivent correspondre à quelque chose que vous avez déjà vu.

La durée du sort dépend de la matière de l'objet, comme indiqué sur la table Matières. Si l'objet est composé de plusieurs matières, c'est la durée la plus courte qui s'applique. Recourir à un objet créé par ce sort comme composante matérielle d'un autre sort fait échouer celui-ci.

Matières

Matière	Durée
Matière végétale	24 heures
Pierre ou cristal	12 heures
Métal précieux	1 heure
Gemme	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Emplacement de niveau supérieur. L'arête du Cube augmente de 1,50 m par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Création de mort-vivant

Nécromancie du 6^e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (un onyx noir d'une valeur minimale de 150 po pour chaque cadavre)

Durée : instantanée

Vous ne pouvez lancer ce sort que de nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres d'Humanoïdes de taille M ou P à portée. Chaque cadavre devient une **goule** sous votre contrôle (profil dans « Monstres »).

Par une action Bonus à chacun de vos tours, vous pouvez donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 36 m de vous. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Vous décidez quelle action la créature va entreprendre et où elle se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de donner une instruction générale, comme garder un lieu donné. Sans instruction de votre part, la créature entreprend l'action Esquive et ne se déplace que pour éviter les dangers. Une fois qu'elle a reçu un ordre, la créature s'y soumet jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour garder le contrôle du Mort-vivant pendant 24 heures de plus, vous devez relancer ce sort sur lui avant la fin des 24 heures en cours.

Relancer le sort ainsi réaffirme votre emprise sur un maximum de trois créatures que vous avez animées par ce sort, au lieu d'en animer de nouvelles.

Emplacement de niveau supérieur. Avec un emplacement du 7^e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de quatre **goules**. Avec un emplacement du 8^e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de cinq **goules**, ou de deux **blêmes** ou **nécrontes**. Avec un emplacement du 9^e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de six **goules**, de trois **blêmes** ou **nécrontes**, ou de deux **momies**. Vous trouverez ces profils à la section « Monstres ».

Création de nourriture et d'eau

Invocation du 3^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous créez 22,5 kg de nourriture et 120 litres d'eau potable qui apparaissent au sol ou dans des récipients à portée, de quoi mettre à l'abri de la faim et de la soif. La nourriture est fade, mais nourrissante, avec l'aspect des aliments de votre choix, et l'eau est propre. La nourriture se gâte si elle n'est pas consommée dans les 24 heures.

Création ou destruction d'eau

Transmutation du 1^{er} niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un mélange d'eau et de sable)

Durée : instantanée

Vous accomplissez l'une des tâches suivantes :

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau propre dans un récipient ouvert à portée. Une autre option consiste à faire pleuvoir cette eau dans un Cube de 9 m à portée, ce qui éteint les flammes nues de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau dans un récipient ouvert à portée. Au lieu de cela, vous pouvez chasser le brouillard dans un Cube de 9 m à portée.

Emplacement de niveau supérieur. Vous créez ou détruisez 40 litres supplémentaires d'eau (ou l'arête du Cube augmente de 1,50 m) par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Croissance d'épines

Transmutation du 2^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (sept épines)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Le sol dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point à portée laisse émerger des pointes et épines

coriaces. La zone devient un Terrain difficile pour toute la durée. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone ou s'y déplace, elle subit 2d4 dégâts perforants par tranche de 1,50 m qu'elle y parcourt.

La transformation du sol paraît naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone au moment de l'incantation doit entreprendre l'action Observation et réussir un test de Sagesse (Perception ou Survie) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour reconnaître le danger avant de fouler ce sol.

Croissance végétale

Transmutation du 3^e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action (Embroussaillage) ou 8 heures (Fertilisation)

Portée : 45 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Ce sort gorge les plantes de vitalité. La durée d'incantation employée détermine l'effet du sort : Embroussaillage ou Fertilisation, ci-après.

Embroussaillage. Choisissez un point à portée. Toutes les plantes normales dans une Sphère d'un rayon de 30 m centré sur ce point grossissent et grandissent. Une créature qui se déplace dans la zone doit dépenser le quadruple de déplacement pour toute distance parcourue. Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de n'importe quelle taille dans la zone d'effet du sort pour qu'elles ne soient pas affectées.

Fertilisation. Toutes les plantes dans un rayon de 750 m d'un point à portée gagnent en fécondité pendant 365 jours. Ces plantes produisent le double des apports alimentaires normaux lors des récoltes. Elles ne peuvent tirer profit de *croissance végétale* qu'une fois par an.

Crosse des druides

Transmutation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (du gui)

Durée : 1 minute

Le bois d'un gourdin ou d'un bâton de combat que vous tenez s'imprègne du pouvoir de la nature. Pour toute la durée, vous pouvez recourir à votre caractéristique d'incantation plutôt qu'à la Force pour les jets d'attaque et de dégâts de vos attaques de corps à corps effectuées avec cette arme. Le dé de dégâts de l'arme passe en outre à d8. Si l'attaque inflige des dégâts, il peut s'agir de dégâts de force ou des dégâts normaux de l'arme (à votre convenance).

Le sort prend fin prématurément si vous le relancez ou si vous lâchez l'arme.

Amélioration de sort mineur. Le dé de dégâts change lorsque vous atteignez les niveaux 5 (d10), 11 (d12) et 17 (2d6).

Danse irrésistible

Enchantement du 6^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous voyez à portée ; elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la cible entame une danse grotesque sur place en y consacrant tout son déplacement jusqu'à la fin de son tour suivant.

En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé pour toute la durée. Ainsi Charmée, la cible danse grotesquement en y consacrant tout son déplacement sans quitter son espace, et elle a le Désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et aux jets d'attaque, tandis que les autres créatures ont l'Avantage aux jets d'attaque contre elle. À chacun de ses tours, la cible peut consacrer une action à tenter de retrouver ses esprits et réitérer le JS ; elle met fin au sort sur elle-même en cas de réussite.

Déblocage

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Choisissez un objet que vous voyez à portée. Il peut s'agir d'une porte, d'une boîte, d'un coffre, de menottes, d'un cadenas ou autre objet muni d'un système de fermeture, magique ou non.

Une cible verrouillée par une serrure ordinaire, barrée ou coincée est aussitôt déverrouillée, débloquée ou décoincée. Si l'objet présente plusieurs verrous, un seul d'entre eux est débloqué.

Si la cible est fermée par *verrou magique*, ce sort est réprimé pendant 10 minutes, durant lesquelles vous pouvez ouvrir et fermer l'objet.

À l'incantation du sort, un cognement sonore audible à 90 m émane de la cible.

Décharge occulte

Évocation mineure (Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez un rayon d'énergie crépitante. Effectuez une attaque de sort à distance contre une créature ou un objet à portée. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts de force.

Amélioration de sort mineur. Le sort produit deux rayons au niveau 5, trois au niveau 11 et quatre au niveau 17. Vous pouvez viser la même cible avec ces

rayons ou les répartir entre plusieurs cibles. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.

Dédale

Invocation du 8^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature que vous voyez à portée dans un demi-plan labyrinthe. La cible y reste pour toute la durée, à moins qu'elle n'en trouve la sortie.

La cible peut entreprendre l'action Étude pour tenter de s'évader. Ce faisant, elle effectue un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. En cas de réussite, elle s'évade et le sort prend fin.

Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Déguisement

Illusion du 1^{er} niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous vous donnez un aspect différent jusqu'à la fin du sort ; vous pouvez ainsi altérer l'apparence de vos vêtements, de votre armure, de vos armes et autres biens portés. Vous pouvez paraître jusqu'à 30 cm plus grand ou plus petit, sembler plus léger ou plus lourd. Vous devez adopter une forme présentant la même répartition de membres que vous. Pour le reste, les détails de l'illusion vous appartiennent.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Exemple : si le sort ajoute un chapeau à votre accoutrement, ce couvre-chef n'est pas tangible, si bien que quiconque cherche à le toucher ne sentira sous ses doigts que de l'air.

Pour comprendre que vous êtes déguisé, une créature doit consacrer l'action Étude à vous examiner et réussir un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts.

Délivrance des malédictions

Abjuration du 3^e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

À votre contact, toutes les malédictions qui affectent une créature ou un objet prennent fin. Si la cible est un objet magique maudit, la malédiction reste en place, mais le sort rompt l'Harmonisation du propriétaire avec l'objet, si bien que celui-ci peut s'en débarrasser.

Demi-plan

Invocation du 8^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : S

Durée : 1 heure

Vous créez une porte ombreuse de taille M sur une surface solide plate que vous voyez à portée. Cette porte peut s'ouvrir et se fermer, et ouvre sur un demi-plan : une salle vide dont chaque dimension est de 9 m, faite de bois ou de pierre (à votre convenance).

Quand le sort prend fin, la porte disparaît et tous les objets encore dans le demi-plan y restent. Toute les créatures qui s'y trouvent encore y restent, sauf si celles qui décident d'être renvoyées à la disparition de la porte, qui se retrouvent dans les espaces inoccupés les plus proches de l'espace de la porte, avec l'état À terre.

Chaque fois que vous lancez ce sort, vous pouvez créer un nouveau demi-plan ou décider que la porte ombreuse ouvre sur un demi-plan que vous aviez engendré par une précédente incantation du même sort. Par ailleurs, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan créé par ce sort, mais lancé par une autre créature, vous pouvez décider que votre porte ombreuse donne sur ce demi-plan.

Désintégration

Transmutation du 6^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une magnétite et de la poussière)

Durée : instantanée

Vous projetez un rayon vert vers une cible que vous voyez à portée. La cible peut être une créature, un objet non magique ou une création de force magique, telle que la paroi formée par *mur de force*.

Une créature ciblée par ce sort effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 10d6 + 40 dégâts de force. Si ces dégâts la font tomber à 0 point de vie, elle est désintégrée en poussière grise avec tout objet non magique ce qu'elle porte. La cible ne peut être ramenée à la vie que par *résurrection suprême* ou *souhait*.

Ce sort désintègre automatiquement un objet de taille G ou inférieure non magique, de même qu'une création de force magique dans la limite de cette taille. Dans le cas d'une taille TG ou supérieure, la désintégration ne concerne qu'une portion équivalente à un Cube de 3 m.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 3d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Détection de l'invisibilité

Divination du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de talc)

Durée : 1 heure

Pour toute la durée, vous voyez les créatures et objets dotés de l'état Invisible comme s'ils étaient visibles, et vous percevez le Plan Éthéré. Les créatures et objets qui s'y trouvent ont un aspect spectral.

Détection de la magie

Divination du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la présence des effets magiques dans un rayon de 9 m. Si vous percevez de tels effets, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour voir une faible aura autour de chaque créature et objet visibles et porteurs de magie de la zone, et vous apprenez l'école de magie correspondante dans le cas d'un effet produit par un sort.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Détection des pensées

Divination du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (1 pièce de cuivre)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous activez l'un des effets ci-après. À vos tours suivants jusqu'à la fin du sort, vous pouvez activer l'un des deux effets au prix de l'action Magie.

Perception des pensées. Vous percevez la présence de pensées dans un rayon de 9 m, si elles émanent de créatures maîtrisant une langue ou télépathes. Vous ne lisez pas les pensées, mais savez qu'une créature pensante est présente, le cas échéant.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Lecture des pensées. Dans un rayon de 9 m, ciblez une créature que vous voyez ou une créature que vous avez détectée avec l'option Perception des pensées. Vous savez ce qui occupe son esprit à l'instant présent. Si la cible ne connaît aucune langue et n'est pas télépathe, vous n'apprenez rien.

Au prix de l'action Magie à votre tour suivant, vous pouvez tenter de sonder davantage l'esprit de la cible. Dans ce cas, la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, vous saisissez comment elle raisonne, vous percevez son état émotionnel et ce qui

l'anime ou la tracasse (une angoisse, une passion ou une haine, par exemple). En cas de réussite, le sort prend fin. Dans les deux cas, la cible sait que vous sondez son esprit. De plus, à moins que vous reportiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut consacrer l'action de son tour à effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) contre votre DD de sauvegarde des sorts ; en cas de réussite, le sort prend fin.

Détection des pièges

Divination du 2^e niveau (Clerc, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous percevez la présence de tout piège à la fois à portée et dans votre champ de vision. Un piège, dans le cadre de ce sort, correspond à tout objet ou mécanisme conçu pour infliger des dégâts ou présenter un danger. Dans ces conditions, ce sort peut percevoir le sort *alarme*, un *glyphe de garde* ou une fosse qui s'ouvre mécaniquement, mais il ne révèle pas l'usure d'un plancher, l'instabilité d'un plafond ou un gouffre naturel caché par l'environnement.

Le sort se contente de révéler la présence d'un piège, pas son emplacement. Vous avez une notion de la nature du danger qu'il présente.

Détection du mal et du bien

Divination du 1^{er} niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la position de toutes les créatures suivantes dans un rayon de 9 m : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Vous percevez également si le sort *sanctification* est actif dans la zone, et où.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Détection du poison et des maladies

Divination du 1^{er} niveau (Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une feuille d'if)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la position de tous les poisons, créatures venimeuses et vénéneuses, et maladies magiques dans un rayon de 9 m. Vous percevez dans chaque cas de quel genre de poison, créature ou maladie il s'agit.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Discours captivant

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous composez une formulation verbale fascinante qui contraint les créatures de votre choix, parmi celles que vous voyez à portée, à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toute créature que vous ou vos compagnons êtes en train d'affronter réussit automatiquement ce JS. En cas d'échec, la cible subit un malus de -10 aux tests de Sagesse (Perception) et en Perception passive jusqu'à la fin du sort.

Disque flottant

Invocation du 1^{er} niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)

Durée : 1 heure

Ce sort crée un plan horizontal et circulaire de force, de 90 cm de diamètre pour 2,5 cm d'épaisseur, qui flotte 90 cm au-dessus du sol en un espace inoccupé que vous voyez et choisissez à portée. Le disque persiste pour toute la durée et supporte 250 kg. Si on y pose un excédent de poids, le sort prend fin et tout ce qui se trouvait sur le disque tombe au sol.

Le disque est immobile tant que vous restez dans un rayon de 6 m de lui. Si vous vous en écarter de plus de 6 m, le disque vous suit pour rester dans ce rayon. Il peut traverser un Terrain difficile, monter ou descendre des marches, une pente ou équivalent, mais ne peut pas franchir une dénivellation abrupte de 3 m ou plus. Le disque ne peut ainsi pas franchir une fosse profonde de 3 m, pas plus qu'il ne pourra en sortir s'il a été créé en son fond.

Si vous vous éloignez de plus de 30 m du disque (parce qu'il n'a pu contourner un obstacle pour vous suivre, notamment), le sort prend fin.

Dissimulation suprême

Transmutation du 7^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de gemme d'une valeur minimale de 5 000 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

D'un contact, vous isolez magiquement un objet ou une créature consentante. Pour toute la durée, la cible a l'état Invisible et les sorts de Divination ne peuvent pas la cibler, aucune magie ne peut la détecter ni l'observer à distance.

Si la cible est une créature, elle sombre dans un état d'animation suspendue ; elle subit l'état Inconscient, ne vieillit pas et se passe de nourriture, d'eau et d'air.

Vous pouvez fixer une condition qui mettra un terme prématuré au sort. Vous êtes libre de choisir n'importe quelle condition, mais elle doit intervenir ou être visible dans un rayon de 1,5 km de la cible. Ce peut être « au bout de 1 000 ans » ou « lorsque la tarasque s'éveillera », par exemple. Le sort prend également fin si la cible subit des dégâts.

Dissipation de la magie

Abjuration du 3^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique à portée. Tout sort du 3^e niveau ou inférieur affectant la cible prend fin. Pour chaque sort du 4^e niveau ou supérieur affectant la cible, effectuez un test de caractéristique d'incantation (DD 10 plus le niveau du sort concerné). En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Vous mettez automatiquement un terme aux sorts qui affectent la cible et sont d'un niveau qui ne dépasse pas celui de votre emplacement de sort.

Dissipation du mal et du bien

Abjuration du 5^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (poudre d'argent et de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants ont le Désavantage aux jets d'attaque contre vous. Vous pouvez mettre un terme prématuré au sort en recourant à l'une des fonctions spéciales suivantes.

Annulation d'enchantement. Au prix de l'action Magie, vous touchez une créature possédée ou subissant l'état Charmé ou Effrayé par au moins une créature d'un type précité. La cible n'est plus possédée, Charmée ou Effrayée par cette autre créature.

Renvoi. Au prix de l'action Magie, vous ciblez une créature que vous voyez dans un rayon de 1,50 m, d'un type précité. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être renvoyée dans son plan d'origine (si elle ne s'y trouve pas déjà). S'ils ne sont pas sur leur plan d'origine, les Morts-vivants sont envoyés en Gisombre et les Fées en Féerie.

Divination

Divination du 4^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (encens d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Ce sort vous met en contact avec un dieu ou ses serviteurs. Vous posez une question au sujet d'un objectif précis, d'un événement ou d'une activité censés intervenir dans les 7 jours. Le MJ vous répond par la vérité, qui peut s'énoncer par une courte phrase ou un vers abscons. Le sort ne tient pas compte des conjonctures qui pourraient peser dans la balance, comme l'incantation de nouveaux sorts.

Si vous lancez le sort plus d'une fois avant de terminer votre prochain Repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse.

Doigt de mort

Nécromancie du 7^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous libérez des énergies négatives vers une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 7d8 + 30 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Un Humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre tour suivant comme **zombi** (cf. « Monstres ») obéissant à vos instructions verbales.

Domination de bête

Enchantement du 4^e niveau (Druide, Ensorceleur, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une Bête que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible a l'Avantage au JS si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Un lien télépathique persiste entre vous et la cible Charmée tant que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence. À votre tour, vous pouvez profiter de ce lien pour donner des ordres à la cible (pas d'action requise), tels que « Attaque cette créature », « File là-bas » ou « Attrape cet objet ». La cible fait de son mieux pour vous obéir à son tour. Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle agit et se déplace à sa guise, en cherchant avant tout à se protéger.

Vous pouvez aussi lui faire jouer une Réaction, au prix toutefois de votre propre Réaction.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 5^e niveau (jusqu'à 10 minutes), du 6^e (jusqu'à 1 heure), ou du 7^e et supérieur (jusqu'à 8 heures).

Domination de monstre

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible a l'Avantage au JS si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Un lien télépathique persiste entre vous et la cible Charmée tant que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence. À votre tour, vous pouvez profiter de ce lien pour donner des ordres à la cible (pas d'action requise), tels que « Attaque cette créature », « File là-bas » ou « Attrape cet objet ». La cible fait de son mieux pour vous obéir à son tour. Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle agit et se déplace à sa guise, en cherchant avant tout à se protéger.

Vous pouvez aussi lui faire jouer une Réaction, au prix toutefois de votre propre Réaction.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 9^e niveau (jusqu'à 8 heures).

Domination de personne

Enchantement du 5^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un Humanoïde que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible a l'Avantage au JS si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Un lien télépathique persiste entre vous et la cible Charmée tant que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence. À votre tour, vous pouvez profiter de ce lien pour donner des ordres à la cible (pas d'action requise), tels que « Attaque cette créature », « File là-bas » ou « Attrape cet objet ». La cible fait de son mieux pour vous obéir à son tour. Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle agit et se déplace à sa guise, en cherchant avant tout à se protéger.

Vous pouvez aussi lui faire jouer une Réaction, au prix toutefois de votre propre Réaction.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 6^e niveau (jusqu'à 10 minutes),

du 7^e (jusqu'à 1 heure), ou du 8^e et supérieur (jusqu'à 8 heures).

Don des langues

Divination du 3^e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, M (une ziggourat miniature)

Durée : 1 heure

Ce sort octroie à la créature que vous touchez la faculté de comprendre toute langue parlée qu'elle entend et tout langage des signes qu'elle voit. De plus, lorsque la cible communique par signes ou par la voix, toute créature qui connaît au moins une langue comprend ce que la cible exprime à condition d'entendre ce qu'elle dit ou de voir sa gestuelle.

Double illusoire

Illusion du 5^e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous recevez l'état Invisible et, dans le même temps, votre double illusoire se présente à l'endroit où vous vous tenez. Ce double persiste pour toute la durée, mais l'invisibilité prend fin si vous effectuez un jet d'attaque, infligez des dégâts ou lancez un sort.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez déplacer votre double à concurrence du double de votre Vitesse et le faire bouger, parler et se comporter à votre guise. Il est intangible et invulnérable.

Vous voyez et entendez comme si vous vous trouviez au même endroit que lui.

Doux repos

Nécromancie du 2^e niveau (Clerc, Magicien, Paladin)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S, M (2 pièces de cuivre, que le sort détruit)

Durée : 10 jours

Vous touchez physiquement un cadavre ou autre dépouille. Pour toute la durée, la cible est protégée contre la putréfaction et rien ne peut en faire un Mort-vivant.

Ce sort prolonge également le délai au-delà duquel la cible ne pourra plus être ramenée d'entre les morts, les jours passés sous l'influence de ce sort n'étant pas décomptés dans le cadre de sorts tels que *rappel à la vie*.

Druidisme

Transmutation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous murmurez aux esprits de la nature pour créer l'un des effets suivants à portée :

Capteur climatique. Vous produisez un effet sensoriel inoffensif de taille TP qui prédit le temps qu'il fera où vous vous trouvez dans les 24 prochaines heures. L'effet peut se manifester sous forme d'un globe doré pour un ciel dégagé, d'un nuage pour la pluie, de flocons qui tombent pour la neige, etc. Cet effet persiste pendant 1 round.

Floraison. Vous faites instantanément s'épanouir une fleur, s'ouvrir une cosse de graines ou fleurir un bourgeon.

Effet sensoriel. Vous créez un effet sensoriel inoffensif ; feuilles qui tombent, petites fées spectrales qui dansent, douce brise, bruit animal, vague odeur de scone, etc. L'effet doit tenir dans un Cube de 1,50 m.

Jeu avec le feu. Vous allumez ou éteignez une bougie, une torche ou un petit feu de camp.

Éclair

Évocation du 3^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une touffe de fourrure et une tige de cristal)

Durée : instantanée

Un éclair foudroyant jaillit de vous sous la forme d'une Ligne de 30 m de long et 1,50 m de large, dans la direction de votre choix. Chaque créature prise dans la Ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 8d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Éclat du soleil

Évocation du 8^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (un morceau d'héliolite)

Durée : instantanée

La lumière du soleil brille soudain dans une Sphère de 18 m de rayon, centrée sur un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 12d6 dégâts radiants, ainsi que l'état Aveuglé pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Une créature Aveuglée par ce sort réitère le jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Le sort dissipe dans la zone toutes les Ténèbres qui résultent d'un sort.

Élémentalisme

Transmutation mineure (Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous exercez votre contrôle sur les éléments, ce qui produit l'un des effets suivants à portée.

Appel d'air. Vous produisez une brise suffisante pour faire ondoyer les vêtements, soulever la poussière, bruisser les feuilles et fermer les portes et volets ouverts compris dans un Cube de 1,50 m. Les portes et volets maintenus ouverts par quelqu'un ou quelque chose ne sont pas affectés.

Appel d'eau. Vous produisez des embruns frais qui humectent les créatures et objets dans un Cube de 1,50 m. Ou bien, vous créez 20 cl d'eau claire dans un récipient ouvert ou sur une surface ; cette eau s'évapore au bout de 1 minute.

Appel de feu. Vous produisez un nuage de fumée parfumée, colorée et ardente, mais inoffensive, dans un Cube de 1,50 m. Vous en choisissez la teinte et l'odeur ; les flammèches embrasent les bougies, torches et lampes de la zone. L'odeur de la fumée persiste pendant 1 minute.

Appel de terre. Vous produisez un lincol de poussière ou de sable qui tapisse les surfaces d'une zone de 1,50 m de côté ou vous faites apparaître sur la terre ou le sable un mot unique qui reprend votre écriture.

Façonnage élémentaire. De la terre, du sable, des flammes, de la fumée, de la brume ou de l'eau qui tiennent dans un Cube de 30 cm adoptent grossièrement une forme (celle d'une créature, par exemple) pendant 1 heure.

Embruns prismatiques

Évocation du 7^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Huit rayons de lumière jaillissent de vous dans un Cône de 18 m. Chaque créature prise dans le Cône effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour chaque cible, lancez 1d8 pour déterminer le rayon de couleur qui l'affecte selon la table Rayons prismatiques.

Rayons prismatiques

1d8 Rayon

1	Rouge. Échec au JS : 12d6 dégâts de feu. JS réussi : 1/2 dégâts.
2	Orange. Échec au JS : 12d6 dégâts d'acide. JS réussi : 1/2 dégâts.

1d8 Rayon

3	Jaune. Échec au JS : 12d6 dégâts de foudre. JS réussi : 1/2 dégâts.

4	Vert. Échec au JS : 12d6 dégâts de poison. JS réussi : 1/2 dégâts.

5	Bleu. Échec au JS : 12d6 dégâts de froid. JS réussi : 1/2 dégâts.

6	Indigo. Échec au JS : La cible subit l'état Entravé et effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois, l'état prend fin. Si elle rate trois fois le JS, elle subit l'état Pétrifié jusqu'à en être libérée par un effet tel que <i>restauration suprême</i> . Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre.

7	Violet. Échec au JS : La cible subit l'état Aveuglé et effectue un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre tour suivant. En cas de réussite, l'état prend fin. En cas d'échec, l'état prend fin, et la créature est téléportée dans un autre plan d'existence (choisi par le MJ).

8	Spécial. La cible est frappée par deux rayons. Lancez deux fois le dé, en rejouant tout 8.

Emprisonnement

Abjuration du 9^e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une statuette à l'effigie de la cible d'une valeur minimale de 5 000 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez des entraves magiques pour retenir une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la cible n'est pas affectée et elle est immunisée contre ce sort pendant 24 heures. En cas d'échec, la cible est emprisonnée. Tant qu'elle est emprisonnée, la cible se passe de respirer, de s'alimenter et de s'hydrater, et ne vieillit pas. Les sorts de Divination ne permettent pas de localiser ni de percevoir la cible emprisonnée, qui ne peut en outre pas user de téléportation.

Jusqu'à la fin du sort, la cible est aussi affectée par l'un des effets suivants (choisissez) :

Chaînes. Des chaînes fermement ancrées au sol retiennent la cible. La cible subit l'état Entravé et rien ne peut la déplacer.

Détention miniature. La cible est réduite à une taille de 2,5 cm pour se retrouver bloquée dans une gemme indestructible ou un objet équivalent. La lumière traverse cette pierre (ce qui permet à la cible de voir à l'extérieur et aux autres créatures de voir à l'intérieur), mais rien d'autre ne peut y pénétrer.

Enterrement. La cible est inhumée dans les entrailles de la terre, à l'intérieur d'un globe creux de force magique juste assez grand pour la contenir. Rien ne peut entrer dans le globe ni en sortir.

Léthargie. La cible subit l'état Inconscient, et rien ne peut la réveiller.

Prison isolée. La cible est bloquée dans un demi-plan protégé contre la téléportation et le voyage planaire. Vous choisissez si ce demi-plan est un labyrinthe, une cage, une tour ou autre structure confinée.

Mettre fin au sort. À l'incantation du sort, spécifiez un déclencheur qui y mettra un terme. Le déclencheur peut être aussi spécifique et sophistiqué que vous le souhaitez, mais le MJ doit convenir qu'il a une grande chance de se présenter dans la décennie à venir. Il peut aussi se traduire par une action perceptible, comme une offrande spécifique au temple de votre divinité, le sauvetage de votre grand amour ou l'élimination d'une menace donnée.

Le sort *dissipation de la magie* ne peut mettre un terme au sort que s'il est lancé au 9^e niveau et s'il cible soit la prison, soit la composante utilisée pour créer celle-ci.

Enchevêtrement

Invocation du 1^{er} niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Des plantes grimpantes émergent du sol dans un carré de 6 m de côté à portée. Pour toute la durée, cette végétation transforme le sol de la zone en Terrain difficile. Elle disparaît quand le sort prend fin.

Chaque créature autre que vous prise dans la zone à l'incantation du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force pour ne pas subir l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. Une créature Entravée peut entreprendre une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se libère des plantes grimpantes et n'est plus Entravée par cette végétation.

Ennemi subconscient

Illusion du 9^e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de produire une terreur illusoire dans l'esprit d'autrui. Chaque créature que vous choisissiez dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur un point à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit 10d10 dégâts psychiques, ainsi que l'état Effrayé pour toute la durée. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Une cible Effrayée effectue un JS Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle subit 5d10

dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin pour elle.

Entrave planaire

Abjuration du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un joyau d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : 24 heures

Vous tentez de soumettre un Céleste, un Élémentaire, une Fée ou un Fiélon à votre service. La créature doit être à portée pendant toute l'incantation. (Le plus souvent, on commence par convoquer la créature au centre d'un *cercle magique* inversé pour l'y séquestrer pendant l'incantation du présent sort.) À la fin de l'incantation, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être liée à votre service pour toute la durée. Si la créature a été convoquée ou créée par un autre sort, la durée de celui-ci augmente pour correspondre à la durée de cette entrave planaire.

Une créature ainsi liée à votre service obéit à vos instructions de son mieux. Vous pouvez lui ordonner de vous accompagner à l'aventure, de garder un site ou de livrer un message. Si la créature est Hostile, elle cherche à détourner vos ordres à ses propres fins. Si la créature mène à bien toutes vos instructions avant la fin du sort, elle se transporte auprès de vous pour faire son rapport si vous êtes sur le même plan d'existence. Si vous vous trouvez sur un plan différent, elle repart vers le lieu où vous l'avez assujettie et y reste jusqu'à la fin du sort.

Emplacement de niveau supérieur. La durée augmente avec un emplacement du 6^e niveau (10 jours), du 7^e (30 jours), du 8^e (180 jours) et du 9^e (366 jours).

Épée arcanique

Évocation du 7^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une épée miniature d'une valeur minimale de 250 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une épée spectrale qui flotte dans les airs à portée. Elle persiste pour toute la durée.

À l'apparition de l'épée, vous effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une cible dans un rayon de 1,50 m de l'épée. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de force égaux à 4d12 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

À chacun de vos tours suivants, vous pouvez par une action Bonus déplacer l'épée d'un maximum de 9 m vers un point que vous voyez et réitérer l'attaque, contre la même cible ou une autre.

Épine mentale

Divination du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous enfoncez une pointe d'énergie psionique dans l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse et subit 3d8 dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. En cas d'échec, vous connaissez également la position de la cible tant que le sort persiste et que vous demeurez tous deux sur le même plan d'existence. Tant que vous savez par ce biais où se trouve la cible, elle ne peut être cachée vis-à-vis de vous et ne tire aucun bénéfice de l'état Invisible vis-à-vis de vous.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Éruption ensorcelée

Évocation mineure (Ensorceleur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez des énergies ensorcelées vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts du type choisi : acide, feu, foudre, froid, poison, psychiques ou tonnerre.

Si vous obtenez un 8 sur un d8 du sort, vous pouvez en lancer un autre pour l'ajouter aux dégâts. Quand vous lancez ce sort, le maximum de d8 supplémentaires que vous pouvez ainsi ajouter aux dégâts du sort est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Esprit impénétrable

Abjuration du 8^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 24 heures

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez physiquement bénéficie de l'Immunité contre les dégâts psychiques et l'état Charmé. La cible n'est pas davantage affectée par tout ce qui permet de percevoir les émotions ou l'alignement, de lire les pensées ou de détecter magiquement sa position, et aucun sort (pas même *souhait*) ne peut affecter l'esprit de la cible, l'observer à distance ou se renseigner sur son compte.

Esprits gardiens

Invocation du 3^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un parchemin de prière)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Des esprits protecteurs volètent autour de vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 4,50 m. Si vous êtes bon ou neutre, ces formes spectrales paraissent angéliques ou féeriques (à votre convenance). Si vous êtes mauvais, elles paraissent fiélonnes.

À l'incantation du sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne seront pas affectées par ces esprits. Toutes les autres créatures voient leur Vitesse réduite de moitié dans la zone ; de plus, lorsque l'Émanation pénètre dans l'espace d'une telle créature ou que celle-ci entre dans l'Émanation pour la première fois d'un tour ou y termine son propre tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit 3d8 dégâts radiants (si vous êtes bon ou neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes mauvais). En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Éveil

Transmutation du 5^e niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : 8 heures

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une agate d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous consacrez le temps d'incantation à tracer des voies magiques à l'intérieur d'une gemme, puis touchez la cible. Celle-ci doit être une créature de type Bête ou Plante dotée d'une Intelligence inférieure à 4, ou une plante naturelle qui n'est pas une créature. La cible reçoit une Intelligence de 10 et la faculté de parler une langue que vous connaissez. Si la cible est une plante naturelle, elle devient une créature de type Plante et reçoit la capacité de se déplacer sur ses racines, pédoncules, lianes ou autres appendices, et bénéficie de sens comparables à ceux d'un humain. Votre MJ choisit un profil adapté à la Plante éveillée, comme le profil de l'**arbuste éveillé** ou de l'**arbre éveillé** (cf. « Monstres »).

La cible éveillée subit l'état Charmé pendant 30 jours, sauf si vous-même ou l'un de vos compagnons lui infligez des dégâts. Quand cet état prend fin, la créature éveillée choisit l'attitude qu'elle adopte à votre égard.

Fabrication

Transmutation du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous convertissez des matières premières en produits finis. Vous pouvez ainsi fabriquer un pont de bois à partir d'un massif d'arbres, une corde à partir d'un tas de chanvre et des vêtements avec de la laine ou du lin en vrac.

Choisissez des matières premières que vous voyez à portée. Vous pouvez fabriquer un objet de taille G ou inférieure (qui loge dans un Cube de 3 m ou huit Cubes contigus de 1,50 m), à condition de disposer de suffisamment de matières premières. Si vous optez pour du métal, de la pierre ou toute autre substance minérale, l'objet fabriqué ne peut toutefois pas dépasser une taille M (qui loge dans un Cube de 1,50 m). La facture des objets ainsi confectionnés est à la mesure de la qualité des matières premières.

Vous ne pouvez pas créer d'objet magique ni de créature avec ce sort. De même, vous ne pouvez pas créer d'objets dont la confection demande un savoir-faire exceptionnel, comme des armes ou des armures, sauf si vous disposez de la maîtrise des outils d'artisan correspondants.

Façonnage de la pierre

Transmutation du 4^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la terre glaise)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement un objet de pierre de taille M ou inférieure ou une section de pierre dont aucune dimension n'excède 1,50 m, pour les modeler à votre guise. Vous pouvez ainsi façonner un gros rocher en arme, en statue ou en caisson, ou pratiquer un passage dans une paroi dont l'épaisseur ne dépasse pas 1,50 m. Vous pourriez aussi modeler une porte de pierre ou en refaçonner l'encadrement pour la condamner. L'objet confectionné peut être doté d'un maximum de deux charnières et d'un loquet, mais les éléments mécaniques plus sophistiqués sont proscrits.

Faveur divine

Transmutation du 1^{er} niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, vos attaques avec une arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires quand elles touchent.

Festin des héros

Invocation du 6^e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un vase incrusté de gemmes d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous invoquez un festin qui se présente sur une surface dans un Cube inoccupé de 3 m, à côté de vous. Il faut 1 heure pour ingérer ce festin, tous les plats disparaissant à l'issue de cet intervalle. Les bénéfices ne se font pas sentir avant la fin de l'heure. Un maximum de douze créatures peuvent participer au banquet.

Une créature qui a figuré parmi les convives reçoit plusieurs bénéfices, qui persistent pendant 24 heures. Elle bénéficie de la Résistance aux dégâts de poison et de l'Immunité contre les états Effrayé et Empoisonné. Son maximum de points de vie augmente en outre de 2d10 et elle reçoit ce même nombre de points de vie.

Feuille morte

Transmutation du 1^{er} niveau (Barde, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez quand vous ou une créature dans un rayon de 18 m chutez

Portée : 18 m

Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)

Durée : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures qui chutent à portée. La vitesse de chute de chacune passe à 18 m 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 le sort prend fin en ce qui la concerne.

Flamme éternelle

Évocation du 2^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 50 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Une flamme jaillit d'un objet que vous touchez physiquement. L'effet produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. La flamme paraît ordinaire, mais elle ne produit aucune chaleur et s'alimente d'elle-même. On peut recouvrir ou cacher la flamme, mais ni l'éteindre ni l'éteindre.

Flamme sacrée

Évocation mineure (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une radiance embrasée s'abat sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d8 dégâts radiants. Les Abris partiels et supérieurs ne confèrent aucun bénéfice dans le cadre de ce jet de sauvegarde.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Flammes

Invocation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante prend vie dans votre main et y persiste pour toute la durée. Tant qu'elles sont dans votre main, les flammes ne produisent pas de chaleur et n'embrasent rien, mais projettent une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. Le sort prend fin si vous le relancez.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour projeter des flammes sur une créature ou un objet dans un rayon de 18 m. Effectuez une attaque de sort à distance. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Fléau d'insectes

Invocation du 5^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (un criquet)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Des nuées grouillantes de criquets emplissent une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. La Sphère persiste pour toute la durée, et sa zone est à Visibilité réduite et constitue un Terrain difficile.

Chaque créature prise dans la nuée à son apparition effectue un jet de sauvegarde de Constitution, et subit 4d10 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature effectue aussi ce JS lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou qu'elle y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Flèche acide

Évocation du 2^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une feuille de rhubarbe en poudre)

Durée : instantanée

Une flèche d'un vert chatoyant fuse vers une cible à portée avant de produire une gerbe d'acide. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit aussitôt 4d4 dégâts d'acide, puis 2d4 dégâts d'acide à la fin de son tour suivant. Si l'attaque rate, la flèche asperge la cible d'acide en lui infligeant uniquement la moitié des dégâts initiaux.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts (initiaux et consécutifs) augmentent de 1d4 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Flétrissement

Nécromancie du 4^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une créature que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 8d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une Plante rate automatiquement ce JS.

Au lieu de cela, vous pouvez cibler une plante non magique qui n'est pas une créature, comme un arbre ou un arbuste. Elle n'effectue pas de JS, mais se flétrit et meurt.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Flou

Illusion du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Votre corps devient flou. Pour toute la durée, les créatures ont le Désavantage aux jets d'attaque contre vous. Un assaillant qui vous perçoit par la Vision aveugle ou la Vision lucide est immunisé contre cet effet.

Force fantasmagorique

Illusion du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de concevoir une illusion dans l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence. Si elle le rate, vous créez un objet, une créature ou autre forme fantasmagique dont le volume n'excède pas un Cube de 3 m. Seule la cible le perçoit pour toute la durée.

L'illusion fait intervenir l'ouïe, la perception de la température et d'autres sens de la créature.

Au prix de l'action Étude, la cible peut examiner la manifestation en effectuant un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde du sort. En cas de réussite, elle perce l'illusion et le sort prend fin.

Tant qu'elle est affectée par le sort, la cible considère ce qu'elle perçoit comme réel et tout ce qui est incohérent dans ses interactions avec l'illusion se justifie à son sens. Exemple : si une cible foule un pont fantasmatique enjambant un gouffre et survit à la chute, elle reste convaincue de l'existence du pont et attribue sa chute à autre chose.

Une cible affectée peut même subir des dégâts de l'illusion si celle-ci représente une créature redoutable ou un danger autre. À chacun de vos tours, si la cible se trouve dans un rayon de 1,50 m de l'illusion ou dans sa zone, une telle force fantasmatique peut lui infliger 2d8 dégâts psychiques. Dans son esprit, les dégâts sont du type adapté à l'illusion.

Forme éthérée

Invocation du 7^e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 8 heures

Vous pénétrez dans les régions frontalières du Plan Éthéré, bordure où il chevauche votre plan actuel. Vous demeurez dans la Frontière éthérée pour toute la durée. Durant cet intervalle, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction. Si vous vous déplacez vers le haut ou le bas, toute distance parcourue vous coûte le double. Vous percevez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, mais tout est nuances de gris et votre vision ne porte que sur 18 m.

Tant que vous êtes sur le Plan Éthéré, seuls les créatures, objets et effets de ce plan peuvent vous affecter, et réciproquement. Les créatures qui ne s'y trouvent pas ne vous perçoivent pas et ne peuvent interagir avec vous, à moins de disposer d'une aptitude qui leur en donne la possibilité.

Quand le sort prend fin, vous retournez aussitôt sur votre plan de départ, à l'endroit équivalent à l'espace que vous occupez actuellement dans la Frontière éthérée. Si vous apparaissez dans un espace occupé, vous subissez un transfert dans l'espace inoccupé le plus proche, chaque tranche de 30 cm de ce transfert forcé vous infligeant 2 dégâts de force.

Ce sort prend fin sur-le-champ si vous le lancez tandis que vous êtes sur le Plan Éthéré ou un plan avec lequel il n'a pas de frontière, comme les Plans Extérieurs.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler un maximum de trois créatures consentantes (y compris vous) par niveau d'emplacement au-delà du 7^e. Ces créatures doivent se trouver dans un rayon de 3 m de vous à l'incantation du sort.

Forme gazeuse

Transmutation du 3^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un peu de gaze)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Pour toute la durée, une créature consentante que vous touchez se métamorphose, ainsi que tout ce qu'elle porte, en nuage de brume. Le sort prend fin si la cible tombe à 0 point de vie ou si elle entreprend l'action Magie pour y mettre fin sur elle-même.

Sous cette forme, la cible n'a qu'un seul mode de déplacement : une Vitesse de vol de 3 m, avec le vol stationnaire. Elle peut pénétrer dans l'espace d'une autre créature et l'occuper. La cible bénéficie de la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants, et de l'Immunité contre l'état À terre ; elle a aussi l'Avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. Elle peut se glisser dans les ouvertures les plus étroites, mais les liquides sont traités dans son cas comme des surfaces solides.

La cible ne peut ni parler ni manipuler d'objets, et il lui reste impossible de lâcher ou d'utiliser ce qu'elle portait, ou d'interagir avec cet équipement. La cible ne peut ni attaquer ni lancer de sorts.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Fou rire

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une tartelette et une plume)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit les états À terre et Neutralisé pour toute la durée. Tout ce temps, elle est prise d'un fou rire si elle a la faculté de rire et ne peut se relever d'elle-même.

À la fin de chacun de ses tours et chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible réitère le JS Sagesse. Elle a l'Avantage à ce JS s'il est déclenché par des dégâts. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Foulée brumeuse

Invocation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe brièvement et vous vous téléportez d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé que vous voyez.

Fracassement

Évocation du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un fragment de mica)

Durée : instantanée

Un vacarme éclate en un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 3d8 dégâts de tonnerre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Un Artificiel a le Désavantage à ce JS.

Un objet non magique qui n'est porté par personne subit lui aussi les dégâts s'il est dans la zone d'effet du sort.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Frappe piégeuse

Invocation du 1^{er} niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Alors que vous touchez la cible, des plantes grim-pantes se matérialisent sur elle et elle effectue un jet de sauvegarde de Force. Si la créature est de taille G ou supérieure, elle a l'Avantage au jet. En cas d'échec, elle subit l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. En cas de réussite, les plantes disparaissent en se flétrissant et le sort prend fin.

Tant qu'elle est Entravée, la cible subit 1d6 dégâts perforants au début de chacun de ses tours. La cible ou une créature à portée d'allonge de celle-ci peut entreprendre une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) contre votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Fusion dans la pierre

Transmutation du 3^e niveau (Clerc, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous pénétrez d'un pas dans un objet ou une surface de pierre suffisants pour accueillir l'intégralité de votre corps et fusionnez avec tout votre équipement

dans cette masse minérale pour toute la durée. Pour ce faire, vous devez toucher physiquement la pierre. Votre présence n'est aucunement visible ni détectable par des moyens non magiques.

Tant que vous fusionnez avec la pierre, vous ne voyez pas ce qui se passe à l'extérieur et tous vos tests de Sagesse (Perception) visant à entendre les bruits extérieurs ont le Désavantage. Vous gardez la notion du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même tant que vous ne faites qu'un avec la pierre. Vous pouvez consacrer 1,50 m de votre déplacement à émerger de la pierre à l'endroit par lequel vous l'avez intégrée, ce qui met fin au sort. Pour le reste, vous ne pouvez pas vous déplacer.

Les dommages physiques superficiels subis par la pierre ne vous font aucun mal, mais sa destruction partielle et toute altération de sa forme, si elles sont telles que vous n'y logez plus entièrement, vous éjectent de la pierre en vous infligeant 6d6 dégâts de force. La destruction totale de la pierre (ou sa transmutation dans une autre matière) vous éjecte aussi, en vous infligeant 50 dégâts de force. Lors de toute éjection, vous vous retrouvez avec l'état À terre dans l'espace inoccupé le plus proche de l'endroit par lequel vous aviez intégré la pierre.

Gardien de la foi

Invocation du 4^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille G apparaît pour toute la durée et flotte en un espace inoccupé que vous voyez à portée. Le gardien, invulnérable, occupe cet espace et se présente sous une forme adaptée à votre divinité ou panthéon.

Tout ennemi qui se déplace dans un espace à 3 m ou moins du gardien pour la première fois d'un tour ou qui y commence son tour effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 20 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Le gardien disparaît après avoir infligé un total de 60 dégâts.

Glissement de terrain

Transmutation du 6^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une pelle miniature)

Durée : Concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez à portée une zone de terrain dont la longueur ne dépasse pas 12 m. Vous pouvez remodeler la terre, le sable ou l'argile de la zone à votre guise pour toute la durée. Vous pouvez accroître ou diminuer la hauteur de la zone, créer une tranchée ou en combler une, ériger un mur ou l'aplanir, ou former une colonne. Aucune de ces altérations ne peut excéder en taille

la moitié de la dimension la plus grande de la zone. Exemple : si vous affectez une zone carrée de 12 m de côté, vous pouvez créer une colonne de 6 m, augmenter ou réduire la hauteur du carré de 6 m, creuser une tranchée profonde de 6 m, etc. Ces modifications s'accomplissent en 10 minutes. Ces transformations ne s'opérant que lentement, les créatures situées dans la zone ne se font généralement pas piéger ni blesser par les mouvements de terrain.

À la fin de chaque tranche de 10 minutes passées à vous concentrer sur le sort, vous pouvez choisir une nouvelle zone de terrain à portée pour l'affecter.

Ce sort ne peut pas manipuler la pierre naturelle ni les bâtiments en pierre. La roche et les édifices se contentent de s'adapter au terrain modifié. Si l'altération du terrain menace de rendre un édifice instable, il peut effectivement s'effondrer.

De même, ce sort n'affecte pas directement le développement de la flore. La terre déplacée emporte avec elle les plantes qui l'occupent.

Globe d'invulnérabilité

Abjuration du 6^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une perle en verre)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile qui chatoie se matérialise sous forme d'une Émanation de 3 m qui persiste pour toute la durée.

Tout sort du 5^e niveau ou inférieur lancé depuis l'extérieur de la barrière ne peut affecter ce qui se trouve à l'intérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et objets situés dans le globe, mais il reste sur eux sans effet. De même, la zone comprise dans la barrière est exclue des zones d'effet créées par de tels sorts.

Emplacement de niveau supérieur. La barrière bloque les sorts d'un niveau de plus par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Glyphe de garde

Abjuration du 3^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 200 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation ou activation

Vous inscrivez un glyphe qui produira ultérieurement des effets magiques. Vous le tracez soit sur une surface (comme une table ou une section de sol), soit à l'intérieur d'un objet que l'on peut fermer (comme un livre ou un coffre) de manière à dissimuler le symbole. Le glyphe peut recouvrir une zone dont le diamètre ne dépasse pas 3 m. Si vous optez pour un objet, celui-ci doit rester à sa place ; si on le déplace de plus de 3 m de l'endroit où vous avez lancé le sort, le glyphe est rompu et le sort prend fin sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement imperceptible, au point qu'il faut réussir un test de Sagesse (Perception) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour le remarquer.

À l'inscription du glyphe, vous déterminez son déclencheur et décidez s'il s'agit d'une rune explosive ou d'un glyphe à sort (voir ci-après).

Déclencheur. Vous décidez ce qui le déclenche à l'incantation du sort. Dans le cas des glyphes de surface, les déclencheurs courants sont les suivants : toucher le glyphe, le fouler, retirer un objet qui le recouvre ou s'approcher dans un certain rayon. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs courants sont l'ouverture de l'objet et la vue du glyphe. Une fois le glyphe déclenché, le sort prend fin.

Vous pouvez préciser le déclencheur afin que seules les créatures d'un type donné l'activent (le glyphe ne pourrait ainsi affecter que les Aberrations). Vous pouvez aussi définir les critères de créatures qui ne déclenchent pas le glyphe, comme le fait de prononcer un certain mot de passe.

Rune explosive. Quand il se déclenche, le glyphe produit une explosion d'énergies magiques sous forme d'une Sphère de 6 m de rayon centrée sur le glyphe. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 5d8 dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre (type que vous choisissez en inscrivant le glyphe) en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Glyphe à sort. Vous pouvez charger le glyphe d'un sort du 3^e niveau ou inférieur lors de l'incantation et de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort ainsi appliqué au glyphe n'a pas d'effet immédiat lorsque vous le lancez.

C'est seulement lors du déclenchement du glyphe que le sort chargé prend effet. Si le sort a une cible, celle-ci devient la créature qui a provoqué le déclenchement du glyphe. Si le sort affecte une zone, celle-ci est centrée sur cette créature. Si le sort convoque une créature Hostile ou crée un objet nuisible ou un piège, l'élément concerné se matérialise aussi près que possible de l'intrus et l'attaque. Si le sort requiert normalement la Concentration, il persiste jusqu'à la fin de la durée maximale.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts d'une rune explosive augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e. Si vous créez un glyphe à sort, vous pouvez y stocker un sort dont le niveau ne dépasse pas celui de l'emplacement utilisé pour votre glyphe de garde.

Graisse

Invocation du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un peu de couenne de porc ou de beurre)

Durée : 1 minute

Une graisse glissante non inflammable recouvre le sol sur un carré de 3 m de côté centré sur un point à portée, ce qui en fait un Terrain difficile pour toute la durée.

À l'apparition de la graisse, toute créature se tenant debout dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre. Une créature qui pénètre dans la zone ou qui y termine son tour doit également réussir ce JS sous peine de se retrouver À terre.

Grande foulée

Transmutation du 1^{er} niveau (Barde, Druides, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de terre)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La Vitesse de la cible augmente de 3 m jusqu'à la fin du sort.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Guérison

Abjuration du 6^e niveau (Clerc, Druides)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature que vous voyez à portée. Une vague d'énergie positive baigne la créature, qui récupère 70 points de vie. Ce sort met également fin aux éventuels états Assourdi, Aveuglé et Empoisonné de la cible.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 10 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Guérison de groupe

Abjuration du 9^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez une vague d'énergie curative vers les créatures qui vous entourent. Vous restituez un maximum de 700 points de vie, répartis à votre guise entre les créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Les créatures soignées par ce sort se débarrassent en outre des états Assourdi, Aveuglé et Empoisonné.

Hâte

Transmutation du 3^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature consentante que vous voyez à portée. Jusqu'à la fin du sort, la cible voit sa Vitesse doubler, sa classe d'armure reçoit un bonus de +2, elle a l'Avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et bénéficie d'une action supplémentaire à chacun de ses tours. Cette action ne peut servir qu'à entreprendre l'action Attaque (une seule attaque d'arme), Désengagement, Furtivité, Pointe ou Utilisation.

Lorsque le sort prend fin, jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible en proie à une vague de léthargie subit l'état Neutralisé et sa vitesse est de 0.

Héroïsme

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature consentante que vous touchez est investie de vaillance. Jusqu'à la fin du sort, la créature est immunisée contre l'état Effrayé et reçoit autant de points de vie temporaires que votre modificateur de caractéristique d'incantation au début de chacun de ses tours.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Identification

Divination du 1^{er} niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement un objet tout au long de l'incantation. S'il s'agit d'un objet magique ou imprégné de magie, vous en apprenez les propriétés et savez les utiliser ; vous savez également si l'Harmonisation est requise et de combien de charges l'objet dispose, le cas échéant. Vous apprenez aussi quels sorts éventuels affectent l'objet. Si l'objet a été créé par un sort, vous apprenez lequel.

Si au lieu d'un objet, vous touchez une créature pendant toute l'incantation, vous apprenez quels sorts éventuels l'affectent.

Illusion mineure

Illusion mineure (Barde, Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : S, M (un peu de laine brute)

Durée : 1 minute

Vous créez à portée un son ou l'image d'un objet qui persiste pour toute la durée. La description qui suit

détaille les effets pour chacun. L'illusion prend fin si vous relancez ce sort.

Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner le son ou l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion continue de la percevoir, quoiqu'amointrie.

Son. Si vous créez un son, son volume peut aller du murmure au cri. Il peut prendre votre voix, celle de quelqu'un d'autre, imiter le rugissement du lion, un roulement de tambour ou une autre forme de votre choix. Le son se prolonge sans discontinuer pour toute la durée, à moins que vous préfériez ne le faire intervenir que de temps à autre jusqu'à la fin du sort.

Image. Si vous créez l'image d'un objet, comme une chaise, des empreintes boueuses ou un petit coffre, il doit pouvoir tenir dans un Cube de 1,50 m. L'image ne peut créer ni son, ni lumière, ni odeur, ni autre effet sensoriel. Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible.

Illusion programmée

Illusion du 6^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (poudre de jade d'une valeur minimale de 25 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez l'illusion d'un objet, d'une créature ou d'un autre phénomène visible à portée, qui s'active lorsqu'un déclencheur spécifique se présente. L'illusion reste imperceptible jusque-là. Elle doit loger dans un Cube de 9 m et vous décidez à l'incantation du sort comment l'illusion se comporte et quels sons elle produit. Cette performance scénarisée peut durer jusqu'à 5 minutes.

Quand le déclencheur se présente, l'illusion prend vie selon le scénario que vous avez décrit. Une fois qu'elle a terminé son numéro, l'illusion disparaît et reste en veilleuse pendant 10 minutes, après quoi on peut la réactiver.

Les circonstances de déclenchement peuvent être générales ou détaillées, à votre convenance, mais doivent correspondre à des conditions visuelles ou auditives intervenant dans un rayon de 9 m de la zone. Vous pourriez ainsi créer une illusion de vous-même apparaissant pour mettre autrui en garde contre l'ouverture d'une porte piégée.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image, tout son produit par l'illusion sonnait par ailleurs creux à ses oreilles.

Image majeure

Illusion du 3^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou autre phénomène visible dont la taille ne dépasse pas celle d'un Cube de 6 m. L'image apparaît en un endroit que vous voyez à portée et persiste pour toute la durée. Elle semble réelle, avec les sons, les odeurs et la température attendus, mais elle ne peut infliger de dégâts ni d'états.

Si vous êtes à portée de l'illusion, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplacer l'image vers un autre point à portée du sort. Lors de ce déplacement, vous pouvez modifier l'aspect de l'image afin que ses mouvements paraissent naturels. Exemple : si vous créez l'image d'une créature que vous faites déplacer, vous pouvez faire en sorte qu'elle donne l'impression de marcher. De même, vous pouvez lui faire produire des sons à votre guise et même la faire participer à une conversation.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit au travers et ne perçoit que de manière amoindrie les propriétés sensorielles produites par l'image.

Emplacement de niveau supérieur. Lancé par un emplacement du 4^e niveau ou supérieur, le sort persiste jusqu'à dissipation sans besoin de Concentration.

Image miroir

Illusion du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Trois répliques illusoires de vous-même apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les répliques se déplacent avec vous et reproduisent vos actions en changeant constamment de position, si bien qu'il est impossible de savoir quelle version est réelle.

Chaque fois qu'une créature vous touche avec une attaque avant la fin du sort, lancez un d6 pour chacune de vos répliques. Si au moins l'un de ces d6 obtient un résultat de 3 ou plus, c'est l'une des répliques qui est touchée à votre place et qui est détruite. Pour le reste, les dégâts et effets ne s'appliquent pas aux répliques. Le sort prend fin quand les trois répliques sont détruites.

Toute créature subissant l'état Aveuglé, ou dotée de la Vision aveugle ou de la Vision lucide, n'est pas affectée par ce sort.

Image projetée

Illusion du 7^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 750 km

Composantes : V, S, M (une statuette à votre effigie d'une valeur minimale de 5 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez une réplique illusoire de vous-même qui persiste pour toute la durée. Ce double peut apparaître en n'importe quel lieu à portée que vous avez déjà vu, quels que soient les obstacles qui vous en séparent. L'illusion présente votre aspect et sonne comme vous, mais elle est intangible. Si elle subit des dégâts, l'illusion disparaît et le sort prend fin.

Vous voyez et entendez comme si vous vous trouviez dans son espace. Au prix de l'action Magie, vous pouvez déplacer votre double d'un maximum de 18 m et le faire bouger, parler et se comporter à votre guise. Il reproduit à merveille votre façon d'être.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image, tout son produit par l'illusion sonnait par ailleurs creux à ses oreilles.

Image silencieuse

Illusion du 1^{er} niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou autre phénomène visible dont la taille ne dépasse pas celle d'un Cube de 4,50 m. L'image apparaît en un endroit à portée et persiste pour toute la durée. Elle est purement visuelle, dépourvue de son, d'odeur et de tout autre effet sensoriel.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez déplacer l'image en un point à portée. Lors de ce déplacement, vous pouvez modifier l'aspect de l'image afin que ses mouvements paraissent naturels. Exemple : si vous créez l'image d'une créature que vous faites se déplacer, vous pouvez faire en sorte qu'elle donne l'impression de marcher.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image.

Immobilisation de monstre

Enchantement du 5^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un brin de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Paralysé pour toute la durée du sort. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Immobilisation de personne

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un brin de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un Humanoïde que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Paralysé pour toute la durée du sort. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler un Humanoïde supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Imprécation

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte de sang)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un maximum de trois créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée effectuent un jet de sauvegarde de Charisme. Chaque fois qu'une créature ayant raté ce JS effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle soustrait 1d4 au résultat correspondant.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Injonction

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous adressez un simple mot de commande à une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir s'y soumettre à son tour suivant. Choisissez votre ordre parmi les options suivantes :

Approche. La cible se déplace dans votre direction par le chemin le plus court et direct, et termine son tour si elle se retrouve dans un rayon de 1,50 m de vous.

Fuis. La cible consacre son tour à s'éloigner de vous par le moyen le plus rapide.

Halte. À son tour, la cible ne se déplace pas, et n'entreprend ni action ni action Bonus.

Lâche. La cible lâche ce qu'elle tient et termine son tour.

Rampe. La cible subit l'état À terre et termine son tour.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez affecter une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Insecte géant

Invocation du 4^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous convoquez une araignée, une guêpe ou un mille-pattes (choisissez à l'incantation du sort), en version géante. La créature se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée et reprend le profil de l'**insecte géant**. La forme retenue détermine certains détails du profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement de sort s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Insecte géant

Bête de taille G, non alignée

CA 11 + niveau du sort

Pv 30 + 10 par niveau du sort au-delà du 4^e

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 12 m (guêpe uniquement)

	MOD JS			MOD JS			MOD JS	
FOR	17	+3 +3	DEX	13	+1 +1	CON	15	+2 +2
INT	4	-3 -3	SAG	14	+2 +2	CHA	3	-4 -4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues comprend les langues que vous parlez

FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Pattes d'araignée. L'insecte peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'insecte effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Piqûre toxique. *Corps à corps* : bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 3 m. *Touché* : 1d6 + 3 + niveau du sort dégâts perforants, plus 1d4 dégâts de poison.

Jet de toile (araignée uniquement). *À distance* : bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, portée 18 m. *Touché* : 1d10 + 3 + niveau du sort dégâts contondants, et la vitesse de la cible tombe à 0 jusqu'au début du tour suivant de l'insecte.

Actions Bonus

Crachat venimeux (mille-pattes uniquement).

JS Constitution : votre DD de sauvegarde des sorts, une créature que l'insecte voit dans un rayon de 3 m. *Échec* : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant de l'insecte.

Interdiction

Abjuration du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 10 minutes ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 000 po)

Durée : 1 jour

Vous créez une barrière contre le voyage magique qui protège jusqu'à 3 600 m² d'espace au sol, sur une hauteur de 9 m. Pour toute la durée, aucune créature ne peut se téléporter dans la zone ou y pénétrer par le biais d'un accès magique comme celui que crée le sort *portail*. Le sort proscriit tout voyage planaire dans la zone, ce qui empêche quiconque de s'y rendre depuis le Plan Astral, le Plan Éthéré, la Féerie ou la Gisombre, ou par le biais du sort *changement de plan*.

De plus, le sort inflige des dégâts aux types de créature que vous désignez à l'incantation. Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Lorsqu'une créature désignée entre dans la zone pour la première fois d'un tour ou y termine son tour, elle subit 5d10 dégâts nécrotiques ou radiants (vous choisissez à l'incantation du sort).

Vous pouvez choisir un mot de passe à l'incantation du sort. Une créature qui prononce ce sésame en pénétrant dans la zone ne subit aucun dégât du sort.

La zone du sort ne peut pas chevaucher celle d'un autre sort d'*interdiction*. Si vous lancez chaque jour *interdiction* au même endroit pendant 30 jours, le sort persiste jusqu'à dissipation, les composantes matérielles étant détruites à la dernière incantation.

Inversion de la gravité

Transmutation du 7^e niveau (Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 30 m

Composantes : V, S, M (une magnétite et de la limaille de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort inverse la gravité dans un Cylindre de 15 m de rayon et 30 m de haut centré sur un point à portée. Tous les objets et créatures de la zone qui ne sont pas ancrés au sol « chutent » vers le haut pour atteindre le sommet du Cylindre. Une créature a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour saisir un objet fixé à portée d'allonge et ainsi éviter la « chute ».

Si un plafond ou un objet ancré se présente en travers de la chute, les objets et créatures qui tombent le heurtent comme ils le feraient lors d'une chute normale. Les objets et créatures qui atteignent le sommet du Cylindre sans rien heurter y restent en suspension pour toute la durée. À la fin du sort, les objets et créatures affectés retombent vers le bas.

Invisibilité

Illusion du 2^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un cil dans de la sève)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

La créature que vous touchez physiquement reçoit l'état Invisible jusqu'à la fin du sort. Le sort prend fin prématurément si la cible effectue un jet d'attaque, inflige des dégâts ou lance un sort.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Invisibilité suprême

Illusion du 4^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La créature que vous touchez physiquement reçoit l'état Invisible jusqu'à la fin du sort.

Invocation d'animaux

Invocation du 3^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez des esprits de la nature qui prennent la forme d'une « meute » de taille G d'animaux intangibles apparaissant en un espace inoccupé que vous

voyez à portée. Cette meute persiste pour toute la durée et vous choisissez la forme animale des esprits (loups, serpents ou oiseaux, par exemple).

Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde de Force tant que vous êtes dans un rayon de 1,50 m de la meute. Lorsque vous vous déplacez à votre tour, vous pouvez également déplacer la meute d'un maximum de 9 m jusqu'à un espace inoccupé que vous voyez.

Chaque fois que la meute se déplace dans un rayon de 3 m d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans un espace à 3 m ou moins de la meute ou y termine son tour, vous pouvez contraindre cette créature à un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 3d10 dégâts tranchants. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Invocation d'élémentaire

Invocation du 5^e niveau (Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un esprit intangible de taille G issu des Plans Élémentaires, qui apparaît en un espace inoccupé à portée. Choisissez l'élément de l'esprit, qui définit son type de dégâts : air (foudre), eau (froid), feu (feu) ou terre (tonnerre). L'esprit persiste pour toute la durée.

Chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans l'espace de l'esprit ou commence son tour dans un rayon de 1,50 m de celui-ci, vous pouvez la contraindre à un jet de sauvegarde de Dextérité si l'esprit n'a pas de créature Entravée. En cas d'échec, la cible subit 8d8 dégâts du type associé à l'esprit, ainsi que l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. Au début de chacun de ses tours, la cible Entravée réitère le JS. En cas d'échec, elle subit 4d8 dégâts du type de l'esprit. En cas de réussite, elle n'est plus Entravée par l'esprit.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Invocation d'élémentaires mineurs

Invocation du 4^e niveau (Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez des esprits issus des Plans Élémentaires qui volètent autour de vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 4,50 m. Jusqu'à la fin du sort, toute attaque que vous effectuez inflige 2d8 dégâts supplémentaires lorsque vous touchez une créature prise dans l'Émanation. Ces dégâts sont

d'acide, de feu, de foudre ou de froid (vous choisissez en effectuant l'attaque).

De plus, le sol dans l'Émanation constitue un Terrain difficile pour vos ennemis.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Invocation d'êtres sylvestres

Invocation du 4^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez des esprits de la nature qui volètent autour de vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 3 m. Chaque fois que l'Émanation pénètre dans l'espace d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans l'Émanation ou y termine son tour, vous pouvez la contraindre à un jet de sauvegarde de Sagesse. Elle subit 5d8 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

De plus, pour toute la durée du sort, vous pouvez entreprendre l'action Désengagement par une action Bonus.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Invocation de céleste

Invocation du 7^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un esprit des Plans Supérieurs, qui se manifeste telle une colonne de lumière ; un Cylindre de 3 m de rayon et 12 m de haut, centré sur un point à portée. Pour chaque créature que vous voyez dans le Cylindre, choisissez par laquelle des lumières suivantes elle est baignée :

Lumière calcinante. La cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 6d12 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Lumière guérisseuse. La cible récupère autant de points de vie que 4d12 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Jusqu'à la fin du sort, le Cylindre est rempli d'une Lumière vive et, quand vous vous déplacez à votre tour, vous pouvez également déplacer le Cylindre d'un maximum de 9 m.

Chaque fois que le Cylindre se déplace dans l'espace d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans le Cylindre ou y termine son tour, vous pouvez la baigner

de l'une des lumières. Une même créature ne peut être affectée par ce sort plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins et les dégâts augmentent de 1d12 par niveau d'emplacement au-delà du 7^e.

Invocation de fée

Invocation du 6^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un esprit de taille M issu de Féerie, en un espace inoccupé que vous voyez à portée. L'esprit persiste pour toute la durée, avec l'aspect de la Fée de votre choix. Quand l'esprit apparaît, vous pouvez effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'esprit. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts psychiques égaux à 3d12 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation, et subit l'état Effrayé jusqu'au début de votre tour suivant, l'esprit et vous-même étant considérés comme source de sa frayeur.

Par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez téléporter l'esprit en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 9 m de l'espace que vous lui faites quitter et effectuer l'attaque contre une créature située à 1,50 m ou moins de lui.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d12 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Lame de feu

Évocation du 2^e niveau (Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une feuille d'amarante)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous faites apparaître une lame ardente dans votre main libre. La lame est comparable en taille et forme à un cimeterre. Elle persiste pour toute la durée. Si vous la lâchez, la lame disparaît, mais vous pouvez la faire réapparaître par une action Bonus.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez effectuer une attaque de sort avec la lame enflammée. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de feu : 3d6 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation.

La lame ardente projette une Lumière vive sur un rayon de 3 m, et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Lenteur

Transmutation du 3^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous altérez le temps autour d'un maximum de six créatures de votre choix dans un Cube de 12 m à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affectée par ce sort pour toute la durée.

Une cible affectée voit sa Vitesse réduite de moitié, subit un malus de -2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité, et ne peut pas jouer de Réactions. À ses tours, elle peut entreprendre une action ou une action Bonus, mais pas les deux, et elle ne peut effectuer qu'une attaque dans le cadre de l'action Attaque. Si elle lance un sort avec une composante somatique, il y a 25 % de chances que le sort échoue en raison de la torpeur de sa gestuelle.

Une cible affectée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Lévitation

Transmutation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un ressort métallique)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet de votre choix que vous voyez à portée monte verticalement d'un maximum de 6 m et y reste, en suspension, pour toute la durée. Le sort peut faire léviter un objet dont le poids n'excède pas 250 kg. Une créature non consentante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.

La cible ne peut se déplacer qu'en prenant appui sur des objets et surfaces fixes à portée (murs, plafonds, etc.), comme si elle escaladait. À votre tour, vous pouvez modifier l'altitude de la cible d'un maximum de 6 m vers le haut ou vers le bas. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer ainsi dans le cadre de votre déplacement. Sans cela, vous devez entreprendre l'action Magie pour déplacer la cible, qui doit rester à portée du sort.

Lorsque le sort prend fin, la cible redescend en flottant vers le sol si elle est toujours dans les airs.

Liberté de mouvement

Abjuration du 4^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une bandelette de cuir)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pour toute la durée, les déplacements de la cible ne sont pas affectés par le Terrain difficile, et les sorts et effets magiques ne peuvent ni réduire sa Vitesse, ni lui infliger l'état Paralysé ou Entravé. La cible dispose aussi d'une Vitesse de nage égale à sa Vitesse.

De plus, la cible peut consacrer 1,50 m de son déplacement à s'extraire automatiquement d'entraves non magiques, comme des menottes ou l'étreinte d'une créature qui lui impose l'état Agrippé.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Lien de protection

Abjuration du 2^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (deux bagues de platine d'une valeur de 50 po chacune, que la cible et vous devez porter pour toute la durée)

Durée : 1 heure

Vous touchez physiquement une créature consentante pour forger un lien magique entre elle et vous jusqu'à la fin du sort. Tant que la cible se trouve dans un rayon de 18 m de vous, elle reçoit un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, et bénéficie de la Résistance à tous les dégâts. Par ailleurs, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous en subissez autant.

Le sort prend fin si vous tombez à 0 point de vie ou si la cible et vous vous retrouvez distants de plus de 18 m. Il prend également fin s'il est relancé sur l'une des deux créatures ainsi liées.

Lien télépathique

Divination du 5^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (deux œufs)

Durée : 1 heure

Vous forgez un lien télépathique entre un maximum de huit créatures consentantes que vous choisissez à portée, chacune se retrouvant en relation psychique avec toutes les autres pour toute la durée. Les créatures incapables de communiquer par le biais d'une langue ne sont pas affectées par ce sort.

Jusqu'à la fin du sort, les cibles peuvent communiquer par télépathie via le lien psychique, qu'elles parlent ou non une même langue. La communication, possible quelle que soit la distance, ne s'étend toutefois pas d'un plan d'existence à l'autre.

Localisation d'animaux ou de plantes

Divination du 2^e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une touffe de poils de limier)

Durée : instantanée

Décrivez ou nommez une sorte de créature de type Bête ou Plante, ou une plante non magique. Vous savez alors dans quelle direction et à quelle distance se trouve, le cas échéant, la créature ou la plante de cette sorte la plus proche dans un rayon de 7,5 km.

Localisation d'objet

Divination du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une brindille fourchue)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous percevez dans quelle direction l'objet se trouve, à condition qu'il soit situé dans un rayon de 300 m. Si l'objet est en mouvement, vous savez dans quelle direction il se déplace.

Le sort peut localiser un objet donné que vous connaissez, à condition que vous l'ayez déjà vu de près (9 m ou moins). Une autre option vous permet de localiser l'objet d'une certaine catégorie le plus proche, en mentionnant par exemple un certain genre de vêtement, de bijou, de meuble, d'outil ou d'arme.

Ce sort ne trouve pas l'objet si la moindre épaisseur de plomb vous en sépare.

Localisation de créature

Divination du 4^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une touffe de poils de limier)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous percevez dans quelle direction la créature se trouve, à condition qu'elle soit située dans un rayon de 300 m. Si la créature se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort peut localiser une créature donnée que vous connaissez ou la créature d'une certaine catégorie (un humain ou une licorne, par exemple) la plus proche, à condition que vous ayez déjà vu une telle créature de près (9 m ou moins). Si la créature décrite ou nommée se trouve sous une forme différente, parce qu'elle est sous les effets du sort *métamorphose* ou *pétrification* par exemple, le sort ne parvient pas à la localiser.

Ce sort ne trouve pas davantage la créature si la moindre épaisseur de plomb vous sépare d'elle.

Lueur d'espoir

Abjuration du 3^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez à portée. Pour toute la durée, chaque cible a l'Avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et JS contre la mort, et récupère le maximum possible de points de vie chaque fois qu'on la soigne.

Lueurs féériques

Évocation du 1^{er} niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Le contour des objets compris dans un Cube de 6 m à portée luit de bleu, de vert ou de violet, à votre convenance. Chaque créature prise dans le Cube est elle aussi nimbée si elle rate un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour toute la durée, les objets et les créatures affectées projettent une Lumière faible sur un rayon de 3 m, et ne peuvent bénéficier de l'état Invisible.

Les jets d'attaque contre une créature ou un objet affectés ont l'Avantage si l'assaillant voit la cible.

Lumière

Évocation mineure (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)

Durée : 1 heure

Vous touchez physiquement un objet de taille G ou inférieure qui n'est porté par personne d'autre. Jusqu'à la fin du sort, l'objet produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. La lumière peut présenter les teintes de votre choix.

Recouvrir l'objet d'une surface opaque bloque la lumière. Le sort prend fin si vous le relancez.

Lumière du jour

Évocation du 3^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Pour toute la durée, la lumière du soleil rayonne depuis un point à portée en emplissant une Sphère de 18 m de rayon. La Sphère constitue une zone de Lumière vive et produit une Lumière faible sur 18 m de plus.

Au lieu de cela, vous pouvez lancer le sort sur un objet porté par personne, de manière à ce que les rayons du soleil emplissent une Émanation de 18 m centrée sur l'objet. Il suffit de recouvrir cet objet d'une surface opaque, comme une gamelle ou un heaume, pour bloquer la lumière du soleil.

Si tout ou partie de ce sort chevauche la zone de Ténèbres créée par un sort du 3^e niveau ou inférieur, cet autre sort est dissipé.

Lumières dansantes

Illusion mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un peu de phosphore)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche, à portée ; pour toute la durée, elles ont l'aspect de torches, de lanternes ou de globes luisants qui flottent dans les airs. Au lieu de cela, vous pouvez fusionner les quatre lumières en forme luisante vaguement humaine, de taille M. Quelle que soit la forme choisie, chaque lueur émet une Lumière faible dans un rayon de 3 m.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer les lueurs d'un maximum de 18 m vers un nouvel espace à portée. Chaque lueur du sort, à sa création, doit se situer dans un rayon de 6 m d'une autre, et s'évanouit si jamais elle quitte la portée du sort.

Main arcanique

Évocation du 5^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une coquille d'œuf et un gant)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de taille G faite d'énergies magiques chatoyantes. Elle apparaît dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La main persiste pendant toute la durée et se déplace sous votre contrôle, en reproduisant les mouvements de votre propre main.

La main est un objet doté d'une CA de 20 et de points de vie égaux à votre maximum de points de vie. S'il tombe à 0 point de vie, le sort prend fin. La main n'occupe pas son espace.

À l'incantation du sort, ainsi que par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 18 m puis lui faire produire l'un des effets suivants :

Main agrippeuse. La main tente d'agripper une créature de taille TG ou inférieure située dans un rayon de 1,50 m d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état Agrippé, le DD d'évasion étant égal à votre DD de sauvegarde des sorts. Tant que la main agrippe la cible, vous pouvez entreprendre une action Bonus pour que la main la broie et lui inflige des dégâts contondants égaux à 4d6 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Main impérieuse. La main tente de pousser une créature de taille TG ou inférieure située dans un rayon de 1,50 m d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi la main la repousse d'un maximum de 1,50 m, plus 1,50 m multiplié par votre modificateur de caractéristique d'incantation. La main se déplace avec la cible pour rester dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Main interposée. La main vous octroie un Abri partiel contre les attaques et effets émanant de son espace ou qui le traversent. De plus, son espace est considéré comme un Terrain difficile pour vos ennemis.

Poing serré. La main frappe une cible dans un rayon de 1,50 m d'elle. Effectuez une attaque de sort au corps à corps. Si l'attaque touche, la cible subit 5d8 dégâts de force.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de l'option poing serré augmentent de 2d8 et ceux de main agrippeuse de 2d6 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Main du mage

Invocation mineure (Barde, Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Une main spectrale et flottante apparaît en un point que vous choisissez à portée. La main persiste pour toute la durée. Elle disparaît si jamais elle se retrouve à plus de 9 m de vous ou si vous relancez ce sort.

À l'incantation du sort, la main peut servir à manipuler un objet, à ouvrir une porte ou un récipient non verrouillés, à ranger ou récupérer un objet dans un conteneur ouvert ou à déverser le contenu d'une fiole.

Au prix de l'action Magie à vos tours suivants, vous pouvez de nouveau contrôler ainsi la main. Dans le cadre de cette action, vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 9 m.

Elle ne peut ni attaquer, ni activer d'objet magique, ni porter plus de 5 kg.

Mains brûlantes

Évocation du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une fine nappe de flammes jaillit de vous. Chaque créature prise dans un Cône de 4,50 m effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 3d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les objets inflammables pris dans le Cône s'embrasent s'ils ne sont portés par personne.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Malédiction

Nécromancie du 3^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être maudite pour toute la durée. Jusqu'à la fin de

la malédiction, la cible subit l'un des effets suivants, à votre convenance :

- Choisissez une caractéristique. La cible a le Désavantage aux tests de caractéristique et jets de sauvegarde associés à cette caractéristique.
- La cible a le Désavantage aux jets d'attaque contre vous.
- Au combat, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours sous peine de devoir entreprendre l'action Esquive à ce tour.
- Si vous infligez des dégâts à la cible par un jet d'attaque ou un sort, elle subit 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Emplacement de niveau supérieur. Si vous lancez ce sort par un emplacement du 4^e niveau, vous pouvez maintenir votre Concentration un maximum de 10 minutes. Avec un emplacement du 5^e niveau ou supérieur, le sort ne requiert pas de Concentration et la durée passe à 8 heures (5^e et 6^e niveau) ou 24 heures (7^e et 8^e niveau). Avec un emplacement du 9^e niveau, la durée passe à « jusqu'à dissipation ».

Maléfice

Enchantement du 1^{er} niveau (Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un œil pétrifié de triton)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous maudissez une créature que vous voyez à portée. Jusqu'à la fin du sort, vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible chaque fois que vous la touchez avec un jet d'attaque. Vous désignez également une caractéristique à l'incantation. La cible subit le Désavantage aux tests de caractéristique associés à la caractéristique en question.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez désigner une nouvelle cible à l'un de vos tours suivants, par une action Bonus.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 2^e niveau (jusqu'à 4 heures), du 3^e ou 4^e (jusqu'à 8 heures), ou du 5^e et supérieur (24 heures).

Manoir somptueux

Invocation du 7^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une porte miniature d'une valeur minimale de 15 po)

Durée : 24 heures

Vous invoquez une porte chatoyante à portée, qui persiste pour toute la durée. La porte, large de 1,50 m et haute de 3 m, ouvre sur une demeure extradimensionnelle. Vous et toute créature que vous désignez à l'incantation du sort pouvez pénétrer dans cette demeure tant que la porte reste ouverte. Vous pouvez

l'ouvrir ou la refermer (pas d'action requise) si vous vous trouvez dans un rayon de 9 m d'elle. Tant qu'elle est fermée, on ne peut pas la percevoir.

Par-delà la porte, un magnifique vestibule se dévoile, ouvrant sur de nombreuses pièces. L'atmosphère y est propre, douce et agréable.

La configuration des étages est laissée à votre discrétion, mais l'espace total ne peut excéder l'équivalent de 50 Cubes contigus de 3 m. La demeure est meublée et décorée selon vos désirs. Elle renferme suffisamment de nourriture pour servir un banquet composé de neuf plats pour 100 convives. Les meubles et autres objets créés par ce sort se dissipent en fumée si on les sort du manoir.

100 serviteurs quasi transparents accueillent les invités. Vous décidez de l'aspect visuel de ces domestiques et de leur livrée. Invulnérables, ils obéissent à vos ordres. Les serviteurs peuvent accomplir toute tâche à la portée d'un humain, mais ils ne peuvent attaquer ni entreprendre d'action qui pourrait nuire directement à une autre créature. Ils peuvent donc aller chercher des objets, nettoyer, réparer, repasser les vêtements, allumer un feu, servir à manger et à boire, etc. Les domestiques ne peuvent pas quitter la demeure.

Quand le sort prend fin, tous les objets et créatures qui occupent son espace extradimensionnel sont renvoyés dans les espaces inoccupés les plus proches de l'entrée.

Marche sur l'onde

Transmutation du 3^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un morceau de liège)

Durée : 1 heure

Ce sort octroie la faculté de se déplacer sur n'importe quelle surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants et même lave) comme s'il s'agissait d'une surface solide ne présentant aucun risque (sur de la lave, les créatures s'exposent tout de même aux dégâts que peut engendrer la chaleur). Un maximum de dix créatures consentantes que vous choisissez à portée reçoivent cette faculté pour toute la durée.

Une cible affectée peut entreprendre une action Bonus pour s'immerger dans le liquide alors qu'elle est à sa surface, ou vice-versa, mais une cible qui tombe dans le liquide en traverse la surface et se retrouve immergée.

Marque du chasseur

Divination du 1^{er} niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 27 m

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous désignez magiquement une créature que vous voyez à portée comme votre proie. Jusqu'à la fin du sort, vous infligez 1d6 dégâts de force à la cible chaque fois que vous la touchez avec un jet d'attaque. Vous avez aussi l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception ou Survie) visant à la trouver.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez par une action Bonus déplacer la marque vers une autre créature que vous voyez à portée.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 3^e ou 4^e niveau (jusqu'à 8 heures), ou du 5^e et supérieur (24 heures).

Mauvais œil

Nécromancie du 6^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, vos yeux sont d'un noir d'encre. Une créature que vous choisissez parmi celles que vous voyez dans un rayon de 18 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour ne pas être affectée par l'un des effets suivants de votre choix, pour toute la durée.

À chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie à cibler une autre créature, sans toutefois pouvoir choisir une créature qui a réussi son JS contre cette incantation du sort.

Endormie. La cible subit l'état Inconscient. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Nauséuse. La cible subit l'état Empoisonné.

Paniquée. La cible subit l'état Effrayé. Ainsi Effrayée, la cible doit à chacun de ses tours entreprendre l'action Pointe et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr et le plus court. Si la cible atteint un espace distant de plus de 18 m de vous d'où elle ne vous voit plus, cet effet prend fin.

Message

Transmutation mineure (Barde, Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : S, M (du fil de cuivre)

Durée : 1 round

Vous pointez le doigt vers une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement elle) entend votre message et peut y répondre par un murmure audible de votre seule personne.

Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez la cible et savez qu'elle se trouve derrière ces obstacles. Le silence magique, 30 cm de pierre, de métal ou de bois, ou une simple feuille de plomb suffisent à bloquer le sort.

Messenger animal

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)

Durée : 24 heures

La Bête de taille TP de votre choix parmi celles que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi elle s'efforce de livrer le message que vous lui confiez (si son facteur de puissance n'est pas 0, elle réussit automatiquement). Vous spécifiez un lieu que vous avez déjà visité et un destinataire qui correspond à une description générale, tel que « une personne vêtue de l'uniforme du guet » ou « un nain roux coiffé d'un chapeau pointu. » Vous lui communiquez de plus un message limité à vingt-cinq mots. La Bête voyage vers le lieu spécifié tant que le sort est actif, ce qui lui permet de parcourir 75 km en 24 heures dans le cas d'un animal volant, 37,5 km sinon.

Quand la Bête arrive à destination, elle livre votre message à la créature décrite, en imitant votre manière de communiquer. Si elle ne parvient pas à destination avant la fin du sort, le message est perdu et la Bête revient à l'endroit de l'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. La durée augmente de 48 heures par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Métal brûlant

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un bout de fer et une flamme)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet manufacturé en métal, tel qu'une arme, ou une armure métallique intermédiaire ou lourde, que vous voyez à portée. Vous faites chauffer l'objet au rouge incandescent. Toute créature en contact physique avec l'objet subit 2d8 dégâts de feu à l'incantation du sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez appliquer de nouveau ces dégâts par une action Bonus à chacun de vos tours suivants, à condition que l'objet soit à portée.

Une créature qui tient un tel objet ou en est vêtue et qui subit les dégâts correspondants doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de lâcher l'objet (si elle en a la possibilité). Si elle ne peut pas le lâcher, elle a le Désavantage à ses jets d'attaque et tests de caractéristique jusqu'au début de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Métamorphose

Transmutation du 4^e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une chrysalide)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez de transformer en Bête une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être métamorphosée en Bête pour toute la durée. Cette forme est une Bête de votre choix dont le facteur de puissance est inférieur ou égal à celui de la cible (ou à son niveau, si elle n'a pas de facteur de puissance). Le profil de la cible est remplacé par celui de la Bête retenue, si ce n'est que la cible conserve son alignement, sa personnalité, son type de créature, ses points de vie et ses dés de vie. La section « Animaux » de « Monstres » propose un échantillon de profils de Bêtes.

La cible reçoit autant de points de vie temporaires que les points de vie de sa forme de Bête. Ces points de vie temporaires disparaissent s'il lui en reste à la fin du sort. Le sort prend fin prématurément sur la cible s'il ne lui reste plus de points de vie temporaires.

La cible est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par l'anatomie de sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts.

L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme. La créature ne peut pas utiliser son équipement ni en bénéficier de quelque manière que ce soit.

Métamorphose animale

Transmutation du 8^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 24 heures

Choisissez autant de créatures consentantes que vous souhaitez, parmi celles que vous voyez à portée. Chaque cible se transforme en Bête de taille G ou inférieure de votre choix, dont le facteur de puissance ne dépasse pas 4. Vous pouvez opter pour une forme différente pour chaque cible. Aux tours suivants, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour de nouveau transformer les cibles.

Le profil de jeu de chaque cible est remplacé par celui de la Bête choisie, à l'exception de son type de créature, de ses points de vie et dés de vie, de sa faculté de communication, de son alignement et de ses valeurs d'Intelligence, Sagesse et Charisme, qui restent les siens. Les actions de la cible sont limitées par l'anatomie de la Bête retenue et elle ne peut pas lancer de sorts. L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme, sachant qu'elle ne peut pas recourir à cet équipement tant qu'elle reste sous cette forme.

La cible reçoit autant de points de vie temporaires que les points de vie de la première forme adoptée.

Ces points de vie temporaires disparaissent s'il en reste à la fin du sort. La transformation persiste pour toute la durée, sauf si la cible y met un terme par une action Bonus.

Métamorphose suprême

Transmutation du 9^e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, un bon morceau de gomme arabique et une volute de fumée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique que vous voyez à portée. La créature se métamorphose en une autre créature ou en objet non magique, ou l'objet se transforme en créature (sachant qu'il ne peut pas au départ être porté par une autre créature). La transformation persiste pour toute la durée, sauf si la cible meurt ou est détruite. Toutefois, si vous maintenez votre Concentration pour la totalité de la durée du sort, celui-ci persiste jusqu'à dissipation.

Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, elle n'est pas affectée par le sort.

Créature en créature. Si vous transformez une créature en autre sorte de créature, vous choisissez sa nouvelle forme à votre guise, mais le facteur de puissance de celle-ci ne doit pas dépasser celui de la cible (ou son niveau). Le profil de la cible est remplacé par celui de la nouvelle forme, si ce n'est qu'elle conserve ses points de vie, ses dés de vie, son alignement et sa personnalité.

La cible reçoit autant de points de vie temporaires que les points de vie de la nouvelle forme. Ces points de vie temporaires disparaissent s'il en reste à la fin du sort.

La cible est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par l'anatomie de sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts.

L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme. La créature ne peut pas utiliser son équipement ni en bénéficier de quelque manière que ce soit.

Objet en créature. Vous pouvez transformer un objet en la créature de votre choix, à condition que la catégorie de taille de celle-ci ne dépasse pas celle de l'objet et que son facteur de puissance n'excède pas 9. La créature est Amicale envers vous et vos compagnons. Au combat, elle joue ses tours juste après les vôtres et se soumet à vos instructions.

Si le sort persiste plus d'une heure, vous perdez le contrôle de la créature. Elle est susceptible de rester Amicale à votre égard selon la manière dont vous l'avez traitée.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, elle adopte sa nouvelle forme en fusionnant avec tout ce qu'elle porte, à condition que la taille de l'objet n'excède pas celle de la créature. Le profil de la créature devient celui de l'objet et la créature ne garde

a posteriori (si le sort prend fin et qu'elle retrouve sa forme normale) aucun souvenir du temps passé sous cette forme.

Mirage

Illusion du 7^e niveau (Barde, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : champ de vision

Composantes : V, S

Durée : 10 jours

Vous faites en sorte que l'environnement d'une zone carrée de 1,5 km de côté apparaisse différemment sur tous les plans sensoriels. Ainsi, un champ ou une route pourrait se présenter comme un marais, une colline, une crevasse glaciaire ou quelque autre environnement accidenté ou infranchissable. Une mare pourrait apparaître comme une jolie prairie, un précipice comme une pente douce et un ravin comme une route large et dégagée.

De même, vous pouvez altérer l'aspect des bâtiments ou en ajouter là où il n'y en a pas. Le sort ne permet pas de déguiser ni de cacher des créatures, ni d'en ajouter.

L'illusion comprend des éléments auditifs, visuels, tactiles et olfactifs, si bien qu'un sol dégagé peut être transformé en Terrain difficile (et vice versa) ou gêner les déplacements dans la zone. Tout élément du terrain illusoire (pierre ou branche, par exemple) retiré de la zone du sort disparaît aussitôt.

Les créatures dotées de la Vision lucide percent l'illusion et perçoivent le véritable environnement. Tous les autres éléments de l'illusion restent toutefois en place, si bien qu'une telle créature, consciente de l'illusion, peut toujours interagir physiquement avec ces éléments.

Modification d'apparence

Transmutation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous altérez votre forme physique. Choisissez l'une des options suivantes. Les effets persistent pour toute la durée, durant laquelle vous pouvez entreprendre l'action Magie pour changer d'option.

Adaptation aquatique. Vous vous dotez de branchies et vos doigts deviennent palmés. Vous recevez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse et pouvez respirer sous l'eau.

Armes naturelles. Vous vous dotez de griffes (dégâts tranchants), de crocs (perforants), de cornes (perforants) ou de sabots (contondants). Lorsque vous recourez à votre attaque à mains nues pour infliger des dégâts avec ces nouveaux appendices, ils infligent 1d6 dégâts quand ils touchent, du type indiqué entre parenthèses, et vous ajoutez votre modificateur de caractéristique d'incantation aux jets d'attaque et de dégâts, au lieu de recourir à la Force.

Changement d'aspect. Vous transformez votre aspect. Vous décidez de votre apparence, notamment de votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le timbre de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre teint et autres attributs. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre espèce, mais cela n'influe pas sur votre profil de jeu. Vous ne pouvez pas prendre l'aspect d'une créature dont la catégorie de taille est différente de la vôtre et votre structure corporelle doit rester la même ; si vous êtes bipède, vous ne pouvez pas profiter de ce sort pour devenir quadrupède, par exemple. Pour toute la durée du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour changer à nouveau votre aspect de cette manière.

Modification de mémoire

Enchantement du 5^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de remodeler les souvenirs d'une autre créature. Une créature que vous voyez à portée effective un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous êtes en train de l'affronter, elle a l'Avantage au JS. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé pour toute la durée. Ainsi Charmée, la cible subit aussi l'état Neutralisé et n'a pas conscience de son environnement, mais elle vous entend toujours. Si elle subit des dégâts ou est la cible d'un autre sort, cette modification de mémoire prend fin et nul souvenir n'est altéré.

Tant que persiste ce charme, vous pouvez influencer sur un souvenir de la cible ayant eu lieu au cours des 24 dernières heures et ne s'étalant pas sur plus de 10 minutes. Vous pouvez effacer toute mémoire de l'événement, permettre au contraire à la cible de se souvenir parfaitement de l'épisode dans les moindres détails, altérer certains éléments qui y sont liés dans son esprit ou créer de toutes pièces le souvenir d'un autre événement.

Vous devez parler à la cible pour lui décrire en quoi sa mémoire est modifiée, sachant qu'elle doit comprendre la langue employée pour que le souvenir s'enracine. Son esprit se charge de combler les lacunes de votre description. Si le sort prend fin avant que vous ayez fini de décrire les souvenirs modifiés, la mémoire de la créature n'est pas altérée. Sinon, l'altération prend effet quand le sort se termine.

Sa mémoire modifiée, la créature ne va pas forcément se comporter différemment, surtout si ces souvenirs vont à l'encontre de ses penchants naturels, de son alignement ou de ses croyances. Si le souvenir implanté est absurde, comme un épisode dans lequel la créature se serait baignée dans l'acide en y prenant plaisir, il sera simplement perçu comme un mauvais rêve. Le MJ peut décider qu'un souvenir modifié est trop contraire à la raison pour affecter la créature.

Le sort *délivrance des malédictions* ou *restauration suprême* lancé sur la cible lui rend sa mémoire d'origine.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez altérer le souvenir d'un événement qui remonte à un maximum de 7 jours (emplacement du 6^e niveau), 30 jours (7^e), 365 jours (8^e) ou à tout moment de son passé (9^e).

Monture fantôme

Illusion du 3^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Une créature chevaline quasi réelle de taille G se manifeste au sol en un espace inoccupé que vous choisissez à portée. Vous décidez de son apparence, sachant qu'elle est équipée d'une selle, de mors et d'une bride. Tout l'équipement créé par le sort disparaît dans une bouffée de fumée si on l'éloigne de plus de 3 m de la monture.

Pour toute la durée, vous ou une créature que vous désignez pouvez chevaucher la monture. La monture reprend le profil du **cheval de selle** (cf. « Monstres »), si ce n'est que sa Vitesse est de 30 m et qu'elle peut couvrir 19,5 km en une heure. Quand le sort prend fin, la monture s'efface progressivement en laissant à son cavalier 1 minute pour en descendre. Le sort prend fin prématurément si la monture subit le moindre dégât.

Moquerie cruelle

Enchantement mineur (Barde)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous adressez un chapelet d'insultes assaisonnées de subtils enchantements à une créature que vous voyez ou entendez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir 1d6 dégâts psychiques, ainsi que le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Mot de guérison

Abjuration du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

La créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée récupère des points de vie : 2d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 2d4 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Mot de guérison de groupe

Abjuration du 3^e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Un maximum de six créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée récupèrent des points de vie : 2d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 1d4 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Mot de pouvoir étourdissant

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous assailliez l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. Si la cible choisie est dotée de 150 points de vie ou moins, elle subit l'état Étourdi. Dans le cas contraire, sa Vitesse tombe à 0 jusqu'au début de votre tour suivant.

La cible Étourdie effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours et met un terme à cet état en cas de réussite.

Mot de pouvoir guérisseur

Enchantement du 9^e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Une vague d'énergies de guérison baigne une créature que vous voyez à portée. La cible récupère tous ses points de vie. Si la créature a l'état Charmé, Effrayé, Empoisonné, Étourdi ou Paralysé, cet état prend fin. Si la créature a l'état À terre, elle peut jouer sa Réaction pour se relever.

Mot de pouvoir mortel

Enchantement du 9^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

La mort s'impose à une créature que vous voyez à portée. Si la cible choisie est dotée de 100 points de vie ou moins, elle meurt. Dans le cas contraire, elle subit 12d12 dégâts psychiques.

Mot de retour

Invocation du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 1,50 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous-même et un maximum de cinq créatures consentantes situées dans un rayon de 1,50 m vous téléportez en un sanctuaire désigné à l'avance. Vous et les créatures téléportées apparaissez dans les espaces inoccupés les plus proches du point désigné quand vous avez préparé votre sanctuaire (voir plus loin). Si vous lancez ce sort sans avoir préparé de sanctuaire, il est sans effet.

Le sanctuaire se désigne au préalable en lançant ce sort en un lieu, tel qu'un temple.

Motif hypnotique

Illusion du 3^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : S, M (une pincée de confettis)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un motif animé de couleurs occupant un Cube de 9 m à portée. Le motif apparaît un instant et disparaît aussitôt. Chaque créature prise dans la zone, si elle voit le motif, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Tant qu'elle est ainsi Charmée, la créature subit l'état Neutralisé et sa Vitesse est de 0.

Le sort prend fin pour une créature affectée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre consacre une action à la sortir de son hébété.

Mur d'épines

Invocation du 6^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une poignée d'épines)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur fait d'un enchevêtrement végétal hérissé d'épines acérées. Le mur apparaît à portée sur une surface solide et persiste pour toute la durée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont l'épaisseur n'excède pas 1,50 m ; pour le reste, vous avez le choix entre un mur droit long d'un maximum de 18 m et haut de 3 m ou moins, et un mur circulaire dont le diamètre et la hauteur ne dépassent pas 6 m. Le mur bloque le champ de vision.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 7d8 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Une créature peut se déplacer à travers ces ronces, mais l'opération est lente et douloureuse. Toute distance parcourue à travers le mur lui coûte le

quadruple en termes de déplacement. De plus, la première fois d'un tour qu'une créature pénètre dans la haie ou qu'elle y termine son propre tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 7d8 dégâts tranchants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts des deux types augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Mur de feu

Évocation du 4^e niveau (Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un morceau de charbon)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de flammes sur une surface solide à portée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont la hauteur n'excède pas 6 m et l'épaisseur 30 cm ; pour le reste, vous avez le choix entre un mur droit long d'un maximum de 18 m et un mur circulaire dont le diamètre ne dépasse pas 6 m. Ce mur opaque persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 5d8 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'un des côtés du mur que vous choisissez à l'incantation du sort inflige 5d8 dégâts de feu à toute créature qui termine son tour à 3 m ou moins de ce côté ou dans le mur. Une créature qui pénètre dans le mur pour la première fois d'un tour ou qui y termine son tour subit ces mêmes dégâts. L'autre côté du mur n'inflige pas de dégâts.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Mur de force

Évocation du 5^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un éclat de verre)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur de force invisible se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Le mur se présente dans l'orientation de votre choix, horizontal ou vertical, voire complètement de biais. Il peut rester en suspension ou reposer sur une surface solide. Vous pouvez le façonner en dôme hémisphérique ou en globe d'un rayon maximal de 3 m, ou en faire une surface plane composée de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 6 mm et persiste pour toute la durée. Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée du côté du mur que vous choisissez.

Rien ne peut franchir physiquement le mur. Il est immunisé contre tous les dégâts et insensible à *dissipation de la magie*. Le sort *désintégration* détruit en revanche le mur instantanément. Ce mur s'étend en outre sur le Plan Éthéré, ce qui empêche le voyage éthéré le traversant.

Mur de glace

Évocation du 6^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un morceau de quartz)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de glace sur une surface solide à portée. Vous pouvez le façonner en dôme hémisphérique ou en globe d'un rayon maximal de 3 m, ou en faire une surface plane composée de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 30 cm et persiste pour toute la durée.

Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée du côté du mur que vous choisissez et effectue un jet de sauvegarde de Dextérité ; elle subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le mur est un objet que l'on peut endommager, ce qui permet d'y ouvrir une brèche. Doté d'une CA de 12 et de 30 points de vie par section de 3 m de côté, il bénéficie de l'Immunité contre les dégâts de froid, de poison et psychiques, et subit la Vulnérabilité aux dégâts de feu. Une section de 3 m de côté réduite à 0 point de vie est détruite et laisse une nappe d'air glacial dans l'espace qu'elle occupait.

Une créature qui traverse une telle nappe pour la première fois d'un tour effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 5d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts infligés par le mur à son apparition augmentent de 2d6 et ceux de la nappe d'air glacial de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Mur de pierre

Évocation du 5^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un cube de granit)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur non magique de pierre solide se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Le mur, épais de 15 cm, se compose de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Une autre option consiste à créer des pans de 3 m sur 6, épais de seulement 7,5 cm.

Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée du côté du mur que vous choisissez. Si une créature est censée se retrouver cernée par le mur de tous les côtés (ou par le mur

et une autre surface solide), elle a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de réussite, elle peut jouer sa Réaction pour se déplacer dans les limites de sa Vitesse de manière à ne plus être séquestrée par le mur.

Le mur peut prendre toute forme de votre choix, mais il ne peut pas occuper le même espace que des créatures ou des objets. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur des fondations robustes. Il doit en revanche fusionner avec de la pierre existante, qui doit pouvoir le soutenir. Vous pouvez ainsi recourir à ce sort pour créer un pont qui enjambe un gouffre, ou un plan incliné.

Si le pont ainsi créé dépasse 6 m de long, vous devez réduire de moitié la taille de chaque pan de façon à l'étayer. Vous pouvez grossièrement façonner le mur pour produire des remparts ou créneaux.

Le mur est un objet de pierre que l'on peut endommager, ce qui permet d'y ouvrir une brèche. Chaque pan présente une CA de 15 et dispose de 30 points de vie par tranche de 2,5 cm d'épaisseur, et bénéficie de l'Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Un pan réduit à 0 point de vie est détruit, ce qui peut en outre provoquer l'effondrement de pans contigus, à l'appréciation du MJ.

Si vous maintenez la Concentration sur ce sort jusqu'au terme de sa durée maximale, le mur devient permanent, sans possibilité de le dissiper. Sans cela, il disparaît quand le sort prend fin.

Mur de vent

Évocation du 3^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un éventail et une plume)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de vent fort se dresse depuis le sol en un point que vous choisissez à portée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont la hauteur n'excède pas 4,50 m, la longueur 15 m et l'épaisseur 30 cm. Vous pouvez lui donner la forme de votre choix tant que le mur reste au contact du sol tout du long. Le mur persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Force et subit 4d8 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le vent fort repousse le brouillard, la fumée et autres gaz et vapeurs. Les créatures et objets volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas traverser le mur. Les matériaux légers et libres s'envolent verticalement au contact du mur. Flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ordinaires tirés sur des cibles situées derrière le mur sont déviés vers le haut et ratent automatiquement. (Les rochers lancés par des Géants et des engins de siège, et les projectiles du même acabit ne sont pas affectés.) Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas le traverser.

Mur prismatique

Abjuration du 9^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Un plan multicolore de lueurs chatoyantes s'érige sous forme d'un mur vertical opaque centré sur un point à portée, avec les dimensions maximales suivantes : longueur 27 m, hauteur 9 m et épaisseur 2,5 cm. Vous pouvez au lieu de cela lui donner la forme d'un globe d'un diamètre maximal de 9 m, centré sur un point à portée. Le mur persiste pour toute la durée. Si vous positionnez le mur en un espace occupé par une créature, le sort prend aussitôt fin sans effet.

Le mur produit une Lumière vive sur une distance de 30 m et une Lumière faible sur 30 m de plus. Vous et les créatures que vous désignez à l'incantation du sort pouvez sans risque traverser le mur et rester à proximité. Si une autre créature qui voit le mur s'approche dans un rayon de 6 m de sa zone ou y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Aveuglé pendant 1 minute.

Le mur est constitué de sept couches, chacune d'une couleur différente. Lorsqu'une créature tente de pénétrer le mur ou de le traverser, elle le fait couche après couche jusqu'à toutes les avoir franchies. Chaque couche contraint la créature à un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter d'être affectée par les propriétés de la couche, décrites dans la table Couches prismatiques.

On peut détruire le mur (CA 10), couche par couche, de la rouge à la violette, par des moyens propres à chaque couche. Quand une couche est détruite, elle disparaît pour toute la durée. Un *champ antimagie* reste sans effet sur le mur, tandis que *dissipation de la magie* n'affecte que la couche violette.

Couches prismatiques

Ordre	Effets
1	Rouge. Échec au JS : 12d6 dégâts de feu. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : les attaques à distance non magiques ne peuvent traverser cette couche, détruite si elle subit au moins 25 dégâts de froid.
2	Orange. Échec au JS : 12d6 dégâts d'acide. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : les attaques à distance magiques ne peuvent traverser cette couche, détruite par un vent fort (comme celui produit par <i>bourrasque</i>).
3	Jaune. Échec au JS : 12d6 dégâts de foudre. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : la couche est détruite si elle subit au moins 60 dégâts de force.

Ordre Effets

4	Verte. Échec au JS : 12d6 dégâts de poison. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : le sort <i>passer-muraille</i> , ou un autre sort de niveau supérieur ou égal capable d'ouvrir un portail sur une surface solide, détruit cette couche.
5	Bleue. Échec au JS : 12d6 dégâts de froid. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : la couche est détruite si elle subit au moins 25 dégâts de feu.
6	Indigo. Échec au JS : la cible subit l'état Entravé et effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois, l'état prend fin. Si elle rate trois fois le JS, elle subit l'état Pétrifié jusqu'à en être libérée par un effet tel que <i>restauration suprême</i> . Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre. Effets supplémentaires : les sorts ne peuvent pas traverser cette couche, détruite par la Lumière vive du sort <i>lumière du jour</i> .
7	Violette. Échec au JS : la cible subit l'état Aveuglé et effectue un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre tour suivant. En cas de réussite, l'état prend fin. En cas d'échec, l'état prend fin, et la créature est téléportée dans un autre plan d'existence (choisi par le MJ). Effets supplémentaires : <i>dissipation de la magie</i> détruit cette couche.

Murmures dissonants

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Une créature que vous choisissez parmi celles que vous voyez à portée perçoit intérieurement une mélodie discordante. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Elle subit 3d6 dégâts psychiques en cas d'échec et doit aussitôt jouer sa Réaction si disponible pour s'éloigner de vous autant qu'elle le peut, par le chemin le plus sûr. En cas de réussite, la cible subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Mythes et légendes

Divination du 5^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur minimale de 250 po, que le sort détruit, et quatre lamelles d'ivoire d'une valeur minimale de 50 po chacune)

Durée : instantanée

Nommez ou décrivez un élément notoire : personne, lieu ou objet. Le sort vous fait prendre brièvement conscience d'un fait important (décrit par le MJ) concernant l'élément mentionné.

Cette bribe de savoir peut consister en des détails essentiels, des révélations cocasses, voire quelque secret toujours resté méconnu. Plus vous en savez déjà sur l'élément, plus précises et détaillées seront les informations transmises. Les détails révélés sont justes, mais sont parfois formulés de manière imagée ou par le biais de vers (à l'appréciation du MJ).

Si l'élément retenu n'est pas véritablement notoire, vous n'entendez que quelques notes tristes de trombone et le sort prend fin.

Nappe de brouillard

Invocation du 1^{er} niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une Sphère de 6 m de rayon constituée de brouillard, centrée sur un point à portée. La Sphère présente une Visibilité nulle. Elle persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) la disperse.

Emplacement de niveau supérieur. Le rayon du brouillard augmente de 6 m par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Nuage incendiaire

Invocation du 8^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage tourbillonnant de fumée se manifeste, chargé de flammèches, sous forme d'une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point à portée. La zone du nuage présente une Visibilité nulle. Elle persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) la disperse.

Chaque créature prise dans le nuage à son apparition effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 10d8 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Toute créature qui voit la Sphère se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans la Sphère ou y termine son tour, est également soumise à ce JS. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Nuage nauséabond

Invocation du 3^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un œuf pourri)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une Sphère d'un rayon de 6 m remplie de vapeurs nauséabondes jaunes, centrée sur un point à portée. Le nuage présente une Visibilité nulle. Le nuage flotte sur place pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) le disperse.

Chaque créature qui commence son tour dans la Sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Empoisonné jusqu'à la fin du tour en cours. Ainsi Empoisonnée, la créature ne peut pas entreprendre d'action ni d'action Bonus.

Nuée de météores

Évocation du 9^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 1,5 km

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Des orbes embrasés s'abattent au sol en quatre points différents que vous voyez à portée. Toute créature prise dans une Sphère d'un rayon de 12 m centrée sur l'un des quatre points effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature prise dans les zones de plus d'une Sphère ardente n'est affectée qu'une fois.

Un objet non magique qui n'est porté par personne subit lui aussi les dégâts s'il est dans la zone d'effet du sort, et il s'embrase s'il est inflammable.

Le nuage s'éloigne de 3 m de vous au début de chacun de vos tours, dans la direction de votre choix.

Œil du mage

Divination du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une touffe de poils de chauve-souris)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil invulnérable et Invisible à portée, qui flotte dans les airs pour toute la durée. Vous recevez mentalement des informations visuelles transmises par l'œil, qui voit dans toutes les directions. Il dispose en outre de la Vision dans le noir sur 9 m.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer l'œil d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix. Un obstacle solide bloque les déplacements de l'œil, mais celui-ci peut se glisser dans un interstice d'une largeur minimale de 2,5 cm.

Orbe chromatique

Évocation du 1^{er} niveau (*Ensorceleur, Magicien*)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 50 po)

Durée : instantanée

Vous projetez un orbe d'énergie sur une cible à portée. Choisissez une énergie entre acide, feu, foudre, froid, poison et tonnerre pour composer l'orbe, puis effectuez un jet d'attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 3d8 dégâts du type retenu.

Si vous obtenez le même nombre sur au moins deux des d8, l'orbe rebondit vers une autre cible de votre choix dans un rayon de 9 m de la cible. Effectuez un jet d'attaque contre la nouvelle cible et un nouveau jet de dégâts. L'orbe ne rebondit pas une deuxième fois, sauf si vous avez lancé le sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}. L'orbe est susceptible de rebondir autant de fois que le niveau de l'emplacement dépensé, une même créature ne pouvant être ciblée qu'une fois par incantation du sort.

Orientation

Divination du 6^e niveau (*Barde, Clerc, Druide*)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (des accessoires de divination, comme des cartes ou des runes, d'une valeur minimale de 100 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 jour

Vous trouvez magiquement le chemin le plus direct jusqu'à un lieu que vous nommez. Vous devez connaître cet endroit et le sort échoue si le lieu nommé est sur un autre plan d'existence, est une destination mobile (comme une forteresse en mouvement) ou un endroit générique (comme « l'autre d'un dragon vert »).

Pour toute la durée et tant que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous savez quelle distance vous en sépare et dans quelle direction elle se trouve. Chaque fois que vous avez le choix entre plusieurs itinéraires, vous savez automatiquement lequel est le plus direct.

Parole divine

Évocation du 7^e niveau (*Clerc*)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous prononcez une parole porteuse de la puissance des Plans Supérieurs. Chaque créature que vous

choisissez à portée effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, une cible dotée de 50 points de vie ou moins subit un effet qui dépend de ses points de vie actuels, comme indiqué sur la table Effets de parole divine. Quels que soient ses points de vie actuels, une cible Céleste, Élémentaire, Fée ou Fiélon qui rate son JS est renvoyée d'office dans son plan d'origine (s'il ne s'y trouve pas déjà) et ne peut revenir sur votre plan actuel pendant 24 heures, sauf par le biais du sort *souhait*.

Effets de parole divine

Points de vie	Effet
0–20	La cible meurt.
21–30	La cible subit les états Assourdi, Aveuglé et Étourdi pendant 1 heure.
31–40	La cible subit les états Assourdi et Aveuglé pendant 10 minutes.
41–50	La cible subit l'état Assourdi pendant 1 minute.

Passage par les arbres

Invocation du 5^e niveau (*Druide, Rôdeur*)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous recevez la faculté d'entrer dans un arbre et de vous y déplacer pour atteindre un autre arbre du même type distant d'un maximum de 150 m. Les deux arbres doivent être vivants et d'une catégorie de taille supérieure ou égale à la vôtre. Entrer dans un arbre nécessite d'y consacrer 1,50 m de déplacement. Vous prenez aussitôt conscience de la position de tous les autres arbres de la même essence dans un rayon de 150 m et, lors du déplacement qui vous permet de pénétrer dans l'arbre, vous avez alors le choix entre passer dans l'un de ces arbres ou ressortir par celui dans lequel vous venez d'entrer. Si vous consacrez 1,50 m de déplacement supplémentaire, vous apparaissez à l'endroit de votre choix dans un rayon de 1,50 m de l'arbre de destination. S'il ne vous reste aucun déplacement, vous réapparaissez dans un rayon de 1,50 m de l'arbre de départ.

Vous ne pouvez utiliser cette faculté de transport qu'une seule fois à chacun de vos tours. Vous devez terminer chaque tour à l'extérieur d'un arbre.

Passage sans trace

Abjuration du 2^e niveau (*Druide, Rôdeur*)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (les cendres d'une feuille de gui calcinée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous projetez pour toute la durée une aura de camouflage sous forme d'une Émanation de 9 m. Pour toute la durée, chaque créature que vous désignez dans un rayon de 9 m (y compris vous) bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) et ne laisse pas de traces.

Passe-muraille

Transmutation du 5^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une pincée de graines de sésame)

Durée : 1 heure

Un passage se forme en un point que vous voyez sur une surface de bois, de plâtre ou de pierre (comme un mur, un plafond ou un sol) à portée, et persiste pour toute la durée. Vous choisissez les dimensions de l'ouverture : jusqu'à 1,50 m de large, 2,40 m de haut et 6 m de profondeur. Le passage n'engendre aucune instabilité dans la structure qui l'entoure.

Lorsque le passage disparaît, tous les objets et créatures qui s'y trouvent encore sont éjectés sans heurt dans les espaces inoccupés les plus proches de la surface affectée.

Pattes d'araignée

Transmutation du 2^e niveau (Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez reçoit la capacité de se déplacer dans toutes les directions le long des surfaces verticales, ainsi que sur les plafonds, tout en gardant les mains libres. La cible acquiert en outre une Vitesse d'escalade égale à sa Vitesse.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Peau d'écorce

Transmutation du 2^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible adopte un aspect d'écorce et sa classe d'armure passe à 17 si elle est inférieure à cette valeur.

Peau de pierre

Transmutation du 4^e niveau (Druide, Ensorcelleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez physiquement a la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Petite hutte

Évocation du 3^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une bille de cristal)

Durée : 8 heures

Une Émanation de 3 m se manifeste autour de vous, mais reste sur place pour toute la durée. Le sort échoue à l'incantation si l'Émanation ne suffit pas à englober toutes les créatures de sa zone.

Les créatures et objets situés dans l'Émanation à l'incantation peuvent s'y déplacer librement, y entrer et en sortir. Tous les autres objets et créatures ne peuvent le traverser. Les sorts du 3^e niveau et inférieur ne peuvent franchir l'Émanation et leurs effets ne peuvent la chevaucher.

L'atmosphère à l'intérieur de l'Émanation est sèche et agréable, quel que soit le temps à l'extérieur. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez rendre l'intérieur faiblement éclairé ou enténébré, sur commande (pas d'action requise). L'Émanation est opaque depuis l'extérieur, de la couleur de votre choix, mais elle est transparente depuis l'intérieur.

Le sort prend fin prématurément si vous quittez l'Émanation ou si vous le lancez à nouveau.

Pétrification

Transmutation du 6^e niveau (Druide, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une plume de cockatrice)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de transformer en pierre une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit l'état Entravé pour toute la durée. En cas de réussite, sa vitesse tombe à 0 jusqu'au début de votre tour suivant. Les Artificiels réussissent automatiquement ce JS.

Une créature ainsi Entravée réitère le jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois contre le sort, celui-ci prend fin. Si elle rate son JS trois fois, elle se transforme en pierre et reste soumise à l'état Pétrifié pour toute la durée. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin

d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre.

Si vous maintenez votre Concentration sur ce sort pendant toute la durée possible, la cible est Pétrifiée jusqu'à ce que l'état soit éliminé par *restauration suprême* ou une magie équivalente.

Poigne électrique

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La foudre jaillit de vous vers une créature que vous tentez de toucher. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas effectuer d'attaque d'Opportunité jusqu'au début de son tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Portail

Invocation du 9^e niveau (Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 5 000 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé que vous voyez à portée à un lieu précis sur un autre plan d'existence. Le portail se présente comme une ouverture circulaire dont le diamètre peut aller de 1,50 m à 6 m. Vous l'orientez dans la direction de votre choix. Le portail persiste pour toute la durée, sa destination étant visible par l'ouverture.

Le portail est doté d'une face avant et d'une face arrière, sur chaque plan où il apparaît. Emprunter le portail n'est possible que si on le franchit par sa face avant. Tout ce qui le franchit ainsi est aussitôt transporté sur l'autre plan, pour apparaître dans l'espace inoccupé le plus proche du portail.

Les divinités et autres souverains planaires peuvent empêcher les portails engendrés par ce sort de s'ouvrir en leur présence, voire où que ce soit en leur domaine.

À l'incantation du sort, vous pouvez prononcer le nom d'une créature donnée (un pseudonyme, un titre ou un surnom ne suffisent pas). Si cette créature se trouve sur un plan autre que celui que vous occupez, le portail s'ouvre à proximité de la créature nommée et la transporte jusqu'à l'espace inoccupé le plus proche du portail, sur votre plan. Vous n'avez nulle emprise particulière sur la créature, qui est libre

d'agir à l'appréciation du MJ. Elle peut ainsi s'en aller, vous attaquer ou vous aider.

Porte dimensionnelle

Invocation du 4^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 150 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vous téléportez en un lieu à portée. Vous arrivez précisément à l'endroit désiré. Il peut s'agir d'un lieu que vous voyez, que vous visualisez ou dont vous pouvez spécifier la distance et la direction, comme « 60 m directement en contrebas » ou « en montant vers le nord-ouest à 45 degrés sur 90 m ».

Vous pouvez aussi téléporter une créature consentante. Celle-ci doit se trouver dans un rayon de 1,50 m de vous quand vous vous téléportez, et réapparaît dans un rayon de 1,50 m de votre espace de destination.

Si le sort est censé vous transporter (ou l'autre créature) en un lieu déjà occupé par une créature ou complètement obstrué par un ou plusieurs objets, vous et toute créature qui vous accompagne subissez chacun 4d6 dégâts de force et le sort ne vous téléporte pas.

Possession

Nécromancie du 6^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (gemme, cristal ou reliquaire d'une valeur minimale de 500 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Votre corps sombre en catatonie tandis que votre âme le quitte pour pénétrer dans le récipient ayant servi de composante matérielle au sort. Tant que votre âme occupe ce contenant, vous restez conscient de l'environnement comme si vous occupiez l'espace du récipient. Vous ne pouvez pas vous déplacer ni jouer de Réactions. La seule action que vous puissiez entreprendre consiste à projeter votre âme à une distance maximale de 30 m du récipient, soit en reprenant possession de votre corps (ce qui met un terme au sort), soit en tentant de posséder un autre corps Humanoïde.

Vous pouvez tenter de posséder tout Humanoïde dans un rayon de 30 m de vous, à condition de le voir (les créatures protégées par le sort *cercle magique* ou *protection contre le mal et le bien* ne peuvent pas être possédées). La cible effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, votre âme se transporte dans le corps de la cible et l'âme de celle-ci se retrouve séquestrée dans le récipient. En cas de réussite, la cible résiste à votre tentative de possession et vous devez attendre 24 heures pour essayer à nouveau de la posséder.

Une fois que vous possédez le corps d'une créature, vous la contrôlez. Vos points de vie et dés de vie, vos valeurs de Force, Dextérité et Constitution, votre Vitesse et vos sens sont remplacés par ceux de la créature. Vous conservez pour le reste votre profil.

De son côté, l'âme de la créature possédée peut percevoir l'environnement depuis le récipient en usant de ses propres sens, mais elle ne peut pas se déplacer et subit l'état Neutralisé.

Tant que vous possédez un corps, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour quitter le corps hôte et retourner dans le récipient si celui-ci se trouve dans un rayon de 30 m, l'âme de la créature hôte retrouvant alors son corps. Si le corps hôte meurt alors que vous le possédez, la créature meurt et vous effectuez un jet de sauvegarde de Charisme contre votre propre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, vous retournez dans le récipient si celui-ci se trouve dans un rayon de 30 m. Dans le cas contraire, vous mourez.

Si le contenant est détruit ou si le sort prend fin, votre âme retrouve votre corps. Si votre corps est distant de plus de 30 m de vous ou s'il est « mort », vous mourez. Si l'âme d'une autre créature occupe le récipient lorsqu'il est détruit, l'âme de celle-ci retrouve son corps s'il est vivant et dans un rayon de 30 m d'elle. Sans cela, la créature meurt.

Le récipient est détruit quand le sort prend fin.

Poussière d'étoile

Évocation mineure (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez une particule de lumière vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts radiants et, jusqu'à la fin de votre tour suivant, elle émet une Lumière faible dans un rayon de 3 m et ne peut bénéficier de l'état Invisible.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Préméditation

Abjuration du 6^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une statuette en ivoire incrustée de gemmes, à votre image, d'une valeur minimale de 1 500 po)

Durée : 10 jours

Choisissez un sort du 5^e niveau ou inférieur que vous pouvez lancer, dont le temps d'incantation est d'une action et qui peut vous cibler. Vous lancez le sort concerné, qu'on appellera « sort prémédité », dans le cadre de l'incantation de *préméditation*, et acquittez les emplacements des deux sorts. Le sort prémédité

n'agit toutefois pas aussitôt. Au lieu de cela, il ne prendra effet que lorsqu'un déclencheur précis se présentera. Vous décrivez ce déclencheur à l'incantation des deux sorts. Exemple : une *préméditation* lancée en conjonction avec *respiration aquatique* pourrait stipuler que *respiration aquatique* prendra effet lorsque vous serez englouti par les eaux ou un liquide comparable.

Le sort prémédité prend effet aussitôt après que les conditions sont réunies pour la première fois, que vous le vouliez ou non, puis la *préméditation* prend fin.

Le sort prémédité ne prend effet que sur vous, même s'il est susceptible d'avoir d'autres cibles en temps normal. Vous ne pouvez recourir qu'à un sort de *préméditation* à la fois. Si vous relancez ce sort, la *préméditation* qui vous affectait déjà prend fin. La *préméditation* prend également fin si sa composante matérielle n'est plus sur vous.

Prémonition

Divination du 9^e niveau (Barde, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume de colibri)

Durée : 8 heures

Vous touchez physiquement une créature consentante pour lui octroyer la faculté d'entrevoir l'avenir immédiat. Pour toute la durée, la cible a l'Avantage aux Tests d20 et les autres créatures subissent le Désavantage aux jets d'attaque contre elle. Le sort prend fin prématurément si vous le relancez.

Prestidigitation

Transmutation mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 1 heure

Vous produisez un effet magique à portée. Choisissez l'effet parmi les options ci-après. Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois de ces effets non instantanés.

Effet sensoriel. Vous produisez un effet sensoriel instantané et inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une petite rafale de vent, quelques notes de musique ou une odeur étrange.

Jeu avec le feu. Vous allumez ou éteignez une bougie, une torche ou un petit feu de camp, en un instant.

Nettoyage ou maculage. Vous nettoyez ou souillez en un instant un objet dont le volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m³).

Sensation mineure. Vous refroidissez, réchauffez ou parfumez de la matière inerte pendant 1 heure, à condition que son volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m³).

Marque magique. Vous faites apparaître pendant 1 heure, sur un objet ou une surface, une couleur, une petite marque ou un symbole.

Création mineure. Vous créez une babiole non magique ou une image illusoire qui tient dans votre main. Elle persiste jusqu'à la fin de votre tour suivant. Une telle babiole ne peut pas infliger de dégâts et n'a aucune valeur monétaire.

Prière de guérison

Abjuration du 2^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Un maximum de cinq créatures que vous choisissez parmi celles qui restent à portée pendant toute l'incantation reçoivent les bénéfices d'un Repos court et récupèrent chacune 2d8 points de vie. Une créature qui profite de ce sort doit terminer un Repos long pour pouvoir en profiter à nouveau.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Projectile magique

Évocation du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous créez trois traits de force magique et scintillante. Chaque projectile heurte une créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Un projectile inflige 1d4 + 1 dégâts de force à sa cible. Les traits frappent tous simultanément, sachant que vous pouvez viser une seule créature ou plusieurs.

Emplacement de niveau supérieur. Le sort produit un trait supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Projection astrale

Nécromancie du 9^e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (pour chaque cible affectée, une hyacinthe d'une valeur minimale de 1 000 po et un lingot d'argent ouvragé d'une valeur minimale de 100 po, composantes que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous et un maximum de huit créatures consentantes à portée projetez vos corps astraux dans le Plan Astral (le sort prend aussitôt fin si vous occupez déjà ce plan). Le corps abandonné par chaque cible reçoit l'état Inconscient, dans un état d'animation suspendue ; il n'a pas besoin de s'alimenter ni de respirer et ne vieillit pas.

Le corps astral d'une cible ressemble en tout point à sa forme mortelle et reprend son profil de jeu, ainsi que ses biens. La différence principale réside dans l'ajout d'une cordelette d'argent qui part d'un point entre les omoplates de la forme astrale. Ce lien n'est plus visible au bout de 30 cm. Si la cordelette est sectionnée, ce qui ne peut arriver que lorsqu'un effet le mentionne spécifiquement, le corps de la cible et la forme astrale meurent aussitôt.

La forme astrale d'une cible peut voyager dans le Plan Astral. Dès qu'une forme astrale quitte ce plan, le corps de la cible et ses biens remontent le long de la corde argentée, et la cible reprend possession de son corps sur le nouveau plan.

Tous les dégâts et effets qui s'appliquent à une forme astrale ne concernent aucunement le corps physique de la cible, et réciproquement. Si le corps d'origine d'une cible ou sa forme astrale tombe à 0 point de vie, le sort prend fin pour elle. Le sort prend fin pour toutes les cibles si vous consacrez l'action Magie à le révoquer.

Quand le sort prend fin pour une cible qui n'est pas morte, celle-ci réapparaît dans son corps et émerge de son animation suspendue.

Protection contre l'énergie

Abjuration du 3^e niveau (Clerc, Druide, Ensorcelleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Pour toute la durée, la créature consentante que vous touchez bénéficie de la Résistance à un type de dégâts de votre choix entre : acide, feu, foudre, froid et tonnerre.

Protection contre la mort

Abjuration du 4^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature pour la préserver de la mort. La première fois que la cible est censée tomber à 0 point de vie avant la fin du sort, elle se retrouve en fait à 1 point de vie, puis le sort prend fin.

Si ce sort est toujours actif alors que la cible est soumise à un effet censé la tuer sur le coup sans lui infliger de dégâts, cet effet est annulé en ce qui la concerne, et le sort prend fin.

Protection contre le mal et le bien

Abjuration du 1^{er} niveau (Clerc, Druide, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une flasque d'eau bénite d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez physiquement est protégée contre les créatures des types suivants : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Cette protection octroie plusieurs bénéfices. Les créatures concernées ont le Désavantage aux jets d'attaque contre la cible. Elles ne peuvent pas posséder la cible, ni lui infliger les états Charmé et Effrayé. Si la cible est déjà Charmée, Effrayée ou possédée par une telle créature, elle a l'Avantage aux nouveaux jets de sauvegarde contre l'effet correspondant.

Protection contre le poison

Abjuration du 2^e niveau (Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous touchez physiquement une créature pour mettre fin sur elle à l'état Empoisonné. Pour toute la durée, la cible a l'Avantage aux jets de sauvegarde pour éviter l'état Empoisonné ou y mettre fin, et bénéficie de la Résistance aux dégâts de poison.

Protections et sceaux

Abjuration du 6^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (sceptre en argent d'une valeur minimale de 10 po)

Durée : 24 heures

Vous créez une barrière qui protège un espace au sol d'une surface maximale de 225 mètres carrés. La zone protégée peut atteindre 6 m de haut et se présenter comme une zone carrée de 15 m de côté, cent carrés de 1,50 m de côté ou vingt-cinq carrés contigus de 3 m de côté.

À l'incantation du sort, vous pouvez spécifier quels individus ne seront pas affectés par les effets du sort. Vous pouvez également définir un mot de passe immunisant contre ces effets l'individu qui le prononce dans un rayon de 1,50 m de la zone protégée.

Le sort crée les effets ci-après au sein de la zone protégée. *Dissipation de la magie* n'a en soi aucun effet sur *protections et sceaux*, mais chacun des effets suivants peut être dissipé. Si ces quatre effets sont dissipés, *protections et sceaux* prend fin. Si vous lancez quotidiennement ce sort sur la même zone pendant 365 jours, il y persiste jusqu'à ce que tous ses effets soient dissipés.

Couloirs. La brume envahit les couloirs protégés, dans lesquels la Visibilité devient nulle. De plus, à chaque intersection ou embranchement qui présente un choix de direction, toute créature autre que vous a 50 % de chances de croire qu'elle a pris une direction

autre que celle qu'elle a réellement empruntée, voire radicalement opposée.

Escaliers. Tous les escaliers de la zone protégée sont envahis de filandres de la première à la dernière marche (équivalent du sort *toile d'araignée*). Tant que persiste le sort *protections et sceaux*, cette masse filandreuse se reconstitue en 10 minutes si on la détruit.

Portes. Toutes les portes de la zone protégée sont magiquement verrouillées, comme si elles étaient condamnées par le sort *verrou magique*. De plus, vous pouvez assortir un maximum de dix portes d'une illusion afin qu'elles passent pour de simples pans de mur.

Autres effets du sort. Appliquez l'un des effets magiques suivants à la zone protégée :

- *Lumières dansantes* dans quatre couloirs, avec une séquence simple que les lumières répètent tant que persiste *protections et sceaux*
- *Bouche magique* en deux endroits
- *Nuage nauséabond* en deux endroits (les vapeurs se reconstituent en 10 minutes si dispersées tant que persiste *protections et sceaux*)
- *Bourrasque* dans un couloir (le vent y souffle de manière continue tant que le sort persiste)
- *Suggestion* dans un carré de 1,50 m de côté ; toute créature qui pénètre dans ce carré reçoit mentalement la suggestion

Purification de la nourriture et de l'eau

Transmutation du 1^{er} niveau (Clerc, Druide, Paladin)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous purgez de tout poison et pourriture les aliments et boissons non magiques dans une Sphère de 1,50 m de rayon centrée sur un point à portée.

Quête

Enchantement du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Paladin)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : 30 jours

Vous intimez un ordre verbal à une créature que vous voyez à portée, pour la contraindre à accomplir une tâche ou l'empêcher d'exécuter certains actes que vous définissez. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Elle réussit automatiquement ce JS si elle n'est pas en mesure de comprendre votre ordre.

Tant que la créature est ainsi Charmée, elle subit 5d10 dégâts psychiques quand elle se conduit directement à l'encontre de vos instructions. Elle ne peut pas subir ces dégâts plus d'une fois par jour.

Vous pouvez donner n'importe quel ordre, en dehors d'une tâche dont l'issue serait forcément fatale à la

cible. Si l'instruction intimée est suicidaire, le sort prend fin.

Les sorts *délivrance des malédictions, restauration suprême* et *souhait* mettent chacun fin à ce sort.

Emplacement de niveau supérieur. Avec un emplacement du 7^e ou 8^e niveau, la durée est de 365 jours. Avec un emplacement du 9^e niveau, le sort persiste jusqu'à ce qu'un des sorts cités plus haut y mette fin.

Rappel à la vie

Nécromancie du 5^e niveau (Barde, Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 500 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

D'un contact, vous ramenez à la vie une créature qui n'était pas un Mort-vivant quand elle est morte et dont la mort remonte à un maximum de 10 jours.

La créature est ramenée à la vie avec 1 point de vie. Ce sort neutralise également tous les poisons qui affectaient la créature au moment de mourir.

Ce sort referme toutes les blessures mortelles, mais ne fait pas repousser l'anatomie manquante. Si la créature a perdu une partie de son anatomie ou des organes essentiels à sa survie ; sa tête par exemple, le sort échoue automatiquement.

Revenir d'entre les morts demeure une épreuve. La cible subit un malus de -4 aux Tests d20. Chaque fois qu'elle termine un Repos long, ce malus diminue de 1, jusqu'à ce qu'il tombe à 0.

Rayon affaiblissant

Nécromancie du 2^e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon débilitant jaillit de vous vers une créature à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, la cible a le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant le début de votre tour suivant.

En cas d'échec, elle a le Désavantage à tous ses Tests d20 basés sur la Force, pour toute la durée. Tout du long, elle soustrait aussi 1d8 à tous ses jets de dégâts. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort en cas de réussite.

Rayon ardent

Évocation du 2^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez trois rayons de flammes. Vous pouvez cibler une seule cible à portée ou bien plusieurs.

Effectuez une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Une attaque qui touche sa cible lui inflige 2d6 dégâts de feu.

Emplacement de niveau supérieur. Vous produisez un rayon supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Rayon de givre

Évocation mineure (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayon de lueur zébrée bleuâtre et glaciale file vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa Vitesse est réduite de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Rayon de lune

Évocation du 2^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une feuille de cocculus)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un large rayon de lueur argentée ténue plonge sous forme d'un Cylindre de 1,50 m de rayon et 12 m de haut, centré sur un point à portée. Jusqu'à la fin du sort, le Cylindre est empli de Lumière faible et vous pouvez entreprendre l'action Magie à vos tours suivants pour déplacer le Cylindre d'un maximum de 18 m.

Lorsque le Cylindre apparaît, chaque créature prise à l'intérieur effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 2d10 dégâts radiants et, si elle est métamorphosée (par le sort *métamorphose*, par exemple), elle reprend sa forme véritable et ne peut plus en changer tant qu'elle reste dans le Cylindre. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts. Toute créature qui voit la zone du sort se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans la zone ou y termine son tour, est également soumise à ce JS. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Rayon de soleil

Évocation du 6^e niveau (Clerc, Druide, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une loupe)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez un rayon de soleil sous forme d'une Ligne de 18 m de long et 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la Ligne effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 6d8 dégâts radiants, ainsi que l'état Aveuglé jusqu'au début de votre tour suivant. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour produire une nouvelle Ligne de radiance.

Pour toute la durée, un point de radiance brille juste au-dessus de vous. Il émet une Lumière vive sur un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m de plus. Cette lumière est celle du soleil.

Rayon empoisonné

Nécromancie du 1^{er} niveau (Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous dardez un rayon verdâtre vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 2d8 dégâts de poison, ainsi que l'état Empoisonné jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Rayon traçant

Évocation du 1^{er} niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Vous projetez un trait de lumière vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque effectué contre elle avant la fin de votre tour suivant a l'Avantage.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Régénération

Transmutation du 7^e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un moulin à prières)

Durée : 1 heure

Une créature que vous touchez physiquement récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour toute la durée, la cible récupère 1 point de vie au début de chacun de ses tours et les parties sectionnées de son anatomie repoussent en 2 minutes.

Réincarnation

Nécromancie du 5^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (des huiles rares d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement un Humanoïde mort ou l'un de ses restes. Si la créature n'est pas morte depuis plus de 10 jours, le sort forme un nouveau corps et appelle son âme pour prendre possession de ce corps. Lancez 1d10 en consultant la table suivante pour déterminer l'espèce du nouveau corps ou laissez le MJ choisir directement une espèce jouable.

Id10	Espèce	Id10	Espèce
1	Relancez le dé	6	Halfelin
2	Drakéide	7	Humain
3	Elfe	8	Nain
4	Gnome	9	Orc
5	Goliath	10	Tieffelin

La créature réincarnée, qui fait les choix proposés par la description de l'espèce, se souvient de son ancienne vie et de ses expériences. Elle conserve les capacités dont elle disposait sous sa forme d'origine, si ce n'est qu'elle perd les traits de l'ancienne forme et acquiert ceux de la nouvelle.

Réparation

Transmutation mineure (Barde, Clerc, Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (deux magnétites)

Durée : instantanée

Ce sort répare une dégradation (déchirure ou bris) sur l'objet que vous touchez, comme un maillon de chaîne brisé, une clef en deux morceaux, une cape déchirée ou une outre percée. Tant que la dégradation ne dépasse pas 30 cm dans quelque dimension que ce soit, vous la réparez et il n'en reste nulle trace.

Ce sort peut réparer la structure physique d'un objet magique, mais il ne lui rendra pas sa magie.

Repli expéditif

Transmutation du 1^{er} niveau (Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous entreprenez l'action Pointe et, jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre cette même action par une action Bonus.

Représailles infernales

Évocation du 1^{er} niveau (Occultiste)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m vous inflige des dégâts.

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La créature qui vous a infligé des dégâts se retrouve un court instant cernée de flammes vertes. Elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Résistance

Abjuration mineure (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature consentante en choisissant un type de dégâts entre : acide, contondants, feu, foudre, froid, nécrotiques, perforants, poison, radiants, tonnerre et tranchants. Quand la créature subit des dégâts du type retenu avant la fin du sort, elle réduit les dégâts subis de 1d4. Une même créature ne peut bénéficier qu'une fois par tour de ce sort.

Respiration aquatique

Transmutation du 3^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un court roseau)

Durée : 24 heures

Ce sort octroie la faculté de respirer sous l'eau à un maximum de dix créatures consentantes que vous choisissez à portée, jusqu'à la fin du sort. Les créatures affectées conservent leurs autres modes respiratoires.

Restauration partielle

Abjuration du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement une créature pour mettre fin à un état qui l'affecte parmi : Assourdi, Aveuglé, Empoisonné et Paralysé.

Restauration suprême

Abjuration du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement une créature pour lui retirer magiquement l'un des effets suivants :

- 1 niveau d'Épuisement
- L'état Charmé ou Pétrifié
- Une malédiction, y compris l'Harmonisation éventuelle de la cible avec un objet magique maudit
- Toute réduction de l'une des valeurs de caractéristique de la cible
- Toute réduction du maximum de points de vie de la cible

Résurrection

Nécromancie du 7^e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

D'un contact, vous ramenez à la vie une créature dont la mort ne remonte pas à plus d'un siècle, qui n'est pas morte de vieillesse et n'était pas un Mort-vivant au moment de mourir.

La créature revient à la vie avec tous ses points de vie. Ce sort neutralise également tous les poisons qui affectaient la créature au moment de mourir. Ce sort referme toutes les blessures mortelles et restitue l'anatomie manquante.

Revenir d'entre les morts demeure une épreuve. La cible subit un malus de -4 aux Tests d20. Chaque fois qu'elle termine un Repos long, ce malus diminue de 1, jusqu'à ce qu'il tombe à 0.

L'incantation de ce sort s'avère éreintante lorsqu'il s'agit de ramener à la vie une créature morte depuis 365 jours ou plus. Tant que vous n'avez pas terminé de Repos long, vous ne pouvez plus lancer de sort et vous subissez le Désavantage aux Tests d20.

Résurrection suprême

Nécromancie du 9^e niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (au moins 25 000 po de diamants, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis un maximum de 200 ans pour quelque raison que ce soit, hormis de vieillesse. La créature est ranimée avec tous ses points de vie.

Ce sort referme toutes les plaies, neutralise tous les poisons, soigne toutes les maladies magiques et lève toutes les malédictions qui affectaient la cible à sa mort. Il remplace les organes et membres endommagés ou manquants. Si la créature était un Mort-vivant, elle retrouve sa forme de vivant.

Le sort peut fournir un nouveau corps si celui d'origine n'existe plus, auquel cas vous devez prononcer le nom de la créature. Celle-ci apparaît en un espace inoccupé que vous choisissez dans un rayon de 3 m de vous.

Retour à la vie

Nécromancie du 3^e niveau (Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 300 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte dans la minute qui vient de s'écouler. La créature est ramenée à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut pas affecter une créature morte de vieillesse, pas plus qu'il ne restitue l'anatomie manquante.

Sanctification

Abjuration du 5^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Composantes : V, S, M (encens d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un point pour investir la zone environnante de pouvoir sacré ou impie. Le rayon de la zone peut atteindre 18 m, le sort échouant si ce rayon chevauche une zone déjà affectée par le sort *sanctification*. La zone affectée présente les effets suivants.

Barrière sanctifiée. Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Les créatures des types retenus ne peuvent pénétrer volontairement dans la zone, et toute créature possédée, Charmée ou Effrayée par de telles créatures ne l'est plus tant qu'elle reste dans la zone.

Effet supplémentaire. Vous liez un effet supplémentaire à la zone, parmi ceux de la liste suivante :

Courage. Les créatures des types retenus ne peuvent recevoir l'état Effrayé tant qu'elles sont dans la zone.

Don des langues. Les créatures des types retenus peuvent communiquer avec toute autre créature présente dans la zone, même si elles ne parlent aucune langue en commun.

Interférence extradimensionnelle. Les créatures des types retenus ne peuvent pas entrer dans la zone ni en sortir par téléportation ni en recourant au voyage interplanétaire.

Lumière du jour. Une Lumière vive emplit la zone. Les Ténèbres magiques créées par des sorts de

niveau inférieur à celui de ce sort ne peuvent pas occulter cette lumière.

Repos paisible. Les dépouilles enterrées dans la zone ne peuvent pas être transformées en Morts-vivants.

Résistance. Tant qu'elles sont dans la zone, les créatures des types retenus bénéficient de la Résistance à un type de dégâts de votre choix.

Silence. Aucun son ne peut émaner de l'intérieur de la zone ni y pénétrer.

Ténèbres. Les Ténèbres envahissent la zone.

Les lumières ordinaires, ainsi que les lumières magiques créées par des sorts de niveau inférieur à celui de ce sort, ne peuvent pas éclairer la zone.

Terreur. Les créatures des types retenus subissent l'état Effrayé tant qu'elles sont dans la zone.

Vulnérabilité. Tant qu'elles sont dans la zone, les créatures des types retenus subissent la Vulnérabilité à un type de dégâts de votre choix.

Sanctuaire

Abjuration du 1^{er} niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un éclat de verre issu d'un miroir)

Durée : 1 minute

Vous protégez une créature à portée. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui cible la créature protégée avec un jet d'attaque ou un sort nuisible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle doit choisir une autre cible pour ne pas perdre l'attaque ou le sort. Ce sort ne protège pas la créature contre les zones d'effet. Le sort prend fin pour la créature protégée si elle effectue un jet d'attaque, lance un sort ou inflige des dégâts.

Sanctuaire privé

Abjuration du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une feuille de plomb)

Durée : 24 heures

Vous sécurisez magiquement une zone à portée. La zone est un Cube dont l'arête peut aller de 1,50 m à 30 m. Le sort persiste pour toute la durée.

À l'incantation du sort, vous décidez quel genre de sécurité octroie le sort, en choisissant autant de propriétés souhaitées parmi les suivantes :

- Les sons ne franchissent pas le périmètre de la zone protégée.
- Le périmètre de la zone protégée apparaît sombre et brumeux, ce qui empêche de voir au travers (y compris avec la Vision dans le noir).
- Les capteurs créés par les sorts de Divination ne peuvent ni apparaître à l'intérieur de la zone protégée ni franchir son périmètre.
- Les créatures de la zone ne peuvent pas être ciblées par les sorts de Divination.

- Rien ne peut se téléporter dans la zone protégée ou hors d'elle.
- Le voyage planaire est bloqué au sein de la zone protégée.

Lancer ce sort quotidiennement au même endroit pendant 365 jours fait persister le sort jusqu'à dissipation.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez augmenter l'arête du Cube de 30 m par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Saut

Transmutation du 1^{er} niveau (Druide, Enorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une patte arrière de sauterelle)

Durée : 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois à chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort, la créature peut sauter d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Scrutation

Divination du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale 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 voyez et entendez une créature de votre choix, située sur le même plan d'existence que vous. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse, modifié par votre connaissance de la créature et le genre de lien physique que vous entretenez avec elle (voir les tables ci-après). La cible ignore contre quoi s'effectue le JS, et ressent juste une forme de malaise.

Votre connaissance de la cible est...	Modificateur au JS
indirecte (vous avez entendu parler d'elle)	+5
directe (vous l'avez rencontrée)	+0
intime (vous la connaissez)	-5

Vous disposez...	Modificateur au JS
de son portrait ou autre représentation	-2
d'un vêtement ou autre bien personnel	-4
d'un élément anatomique, mèche de cheveux ou rognure d'ongle	-10

En cas de JS réussi, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez plus réutiliser ce sort sur elle pendant 24 heures.

En cas d'échec, le sort crée un capteur Invisible et intangible dans un rayon de 3 m de la cible. Vous voyez et entendez par l'intermédiaire du capteur comme si vous y étiez. Le capteur se déplace avec la cible, en restant dans un rayon de 3 m d'elle pour toute la durée. Pour qui perçoit le capteur, celui-ci apparaît comme un orbe lumineux de la taille de votre poing.

Plutôt qu'une créature, vous pouvez cibler un lieu que vous avez déjà vu. Ce faisant, le capteur apparaît à l'endroit désigné et ne bouge plus.

Serviteur invisible

Invocation du 1^{er} niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un bout de ficelle et un morceau de bois)

Durée : 1 heure

Le sort crée une force de taille M, Invisible, dépourvue de conscience et de forme, qui accomplit des tâches rudimentaires sous vos ordres jusqu'à la fin du sort. Le serviteur se matérialise au sol, en un espace inoccupé à portée. Il est doté d'un CA de 10, de 1 point de vie, d'une Force de 2, et ne peut pas effectuer d'attaques. S'il tombe à 0 point de vie, le sort prend fin.

À chacun de vos tours, vous pouvez par une action Bonus ordonner mentalement au serviteur de se déplacer d'un maximum de 4,50 m et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut accomplir des tâches rudimentaires à la portée d'un humain, comme aller chercher des objets, nettoyer, réparer, repasser les vêtements, allumer un feu ou servir les repas et la boisson. Une fois l'instruction reçue, le serviteur s'attèle à la tâche de son mieux jusqu'à l'avoir accomplie, puis attend vos prochaines directives.

Si vous lui assignez une tâche qui lui demande de s'éloigner de plus de 18 m de vous, le sort prend fin.

Silence

Illusion du 2^e niveau (Barde, Clerc, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, nul son ne peut être produit dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. Les créatures et objets entièrement compris dans la Sphère ont l'Immunité contre les dégâts de tonnerre ; les créatures y subissent l'état Assourdi. Il est impossible de lancer un sort doté d'une composante verbale depuis l'intérieur de cette Sphère.

Simulacre

Illusion du 7^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 12 heures

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 500 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous façonnez un simulacre d'une Bête ou d'un Humanoïde qui se trouve dans un rayon de 3 m pendant tout le temps d'incantation du sort. Vous terminez l'incantation en touchant physiquement la créature en même temps qu'un tas de neige ou de glace de même taille que la créature, le tas prenant alors la forme du simulacre ; une nouvelle créature. Il reprend le profil de la créature d'origine au moment de l'incantation, si ce n'est qu'il s'agit d'un Artificiel, que son maximum de points de vie est moitié moindre et qu'il ne peut pas lancer de sorts.

Le simulacre est Amical envers vous et les créatures que vous désignez. Il obéit à vos ordres et agit à votre tour au combat. Le simulacre ne peut pas gagner de niveaux ni prendre de Repos, courts ou longs.

Si le simulacre subit des dégâts, le seul moyen de lui restituer des points de vie consiste à le réparer lors d'un Repos long de votre part, durant lequel vous devez dépenser des composantes : l'équivalent de 100 po par point de vie restitué. Le simulacre doit rester dans un rayon de 1,50 m de vous durant toute l'opération.

Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, après quoi il retrouve sa substance aqueuse et fond. Si vous relancez ce sort, tout autre simulacre actif que vous avez créé par ce même sort est aussitôt détruit.

Simulacre de vie

Nécromancie du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une goutte d'alcool)

Durée : instantanée

Vous recevez 2d4 + 4 points de vie temporaires.

Emplacement de niveau supérieur. Vous recevez 5 points de vie temporaires supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Soins

Abjuration du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La créature que vous touchez physiquement récupère un nombre de points de vie égal à 2d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 2d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Soins de groupe

Abjuration du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une vague d'énergie curative déferle depuis un point que vous voyez à portée. Désignez un maximum de six créatures dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur ce point. Chaque cible récupère autant de points de vie que 5d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Sommeil

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un pincée de sable ou des pétales de rose)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature que vous choisissez dans une Sphère de 1,50 m centrée sur un point à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant et de réitérer le JS à la fin de cet intervalle. Si la cible rate ce second JS, elle subit l'état Inconscient pour toute la durée. Le sort prend fin sur toute cible qui subit des dégâts ou qui reçoit une secousse énergétique d'une autre créature située dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Les créatures qui ne dorment pas, comme les elfes, et celles qui ont l'Immunité contre l'Épuisement, réussissent automatiquement leur JS contre ce sort.

Songe

Illusion du 5^e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : spéciale

Composantes : V, S, M (une poignée de sable)

Durée : 8 heures

Vous ciblez une créature que vous connaissez sur votre plan d'existence. Vous-même, ou une créature consentante que vous touchez, entrez en transe pour faire office de messenger onirique. Tant qu'il est en transe, le messenger est Neutralisé et sa Vitesse est de 0.

Si la cible est endormie, le messenger lui apparaît en rêve et peut converser avec elle aussi longtemps que le sommeil se prolonge et que le sort persiste. Le messenger peut également façonner l'environnement du songe en y ajoutant des paysages, des objets et autres images. Le messenger peut sortir de sa transe à tout moment, ce qui met fin au sort. La cible se souvient parfaitement du songe à son réveil.

Si la cible est réveillée à l'incantation du sort, le messager le sait et peut mettre un terme à sa transe (et au sort) ou attendre que la cible s'endorme, ce qui fera apparaître le messager dans ses rêves.

Vous pouvez rendre le messager terrifiant pour la cible. Dans ce cas, il livre un message qui ne dépasse pas dix mots, après quoi la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible ne reçoit aucun bénéfice de son Repos et subit 3d6 dégâts psychiques à son réveil.

Souffle du dragon

Transmutation du 2^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un piment)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature consentante et choisissez entre acide, feu, foudre, froid ou poison. Jusqu'à la fin du sort, la cible peut entreprendre l'action Magie pour exhaler un Cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 3d6 dégâts du type choisi en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Souhait

Invocation du 9^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantané

Souhait est le sort le plus puissant que puisse lancer un mortel. De votre seule voix, vous pouvez influencer sur la réalité même.

L'utilisation standard du sort revient à reproduire le sort de votre choix du 8^e niveau ou inférieur. Dans cette version, vous n'avez pas besoin de remplir les conditions habituelles du sort, y compris ses composantes coûteuses. Le sort prend tout simplement effet.

Une autre approche vous permet de produire l'un des effets suivants, au choix :

Création d'objet. Vous créez un objet non magique d'une valeur maximale de 25 000 po. Aucune des dimensions de l'objet ne peut dépasser 90 m et il apparaît au sol, en un espace inoccupé que vous voyez.

Santé souveraine. Vous permettez à un maximum de vingt créatures que vous voyez de récupérer tous leurs points de vie et mettre un terme à tous les effets qui les touchent parmi ceux décrits pour le sort *restauration suprême*.

Résistance. Vous octroyez la Résistance au type de dégâts de votre choix à un maximum de dix créatures que vous voyez. Cette Résistance est permanente.

Immunité magique. Vous octroyez l'Immunité contre un sort (ou un effet magique) unique pendant 8 heures, à un maximum de dix créatures que vous voyez.

Apprentissage instantané. Vous remplacez l'un de vos dons par un autre don pour lequel vous remplissez les prérequis. Vous perdez tous les bénéfices de l'ancien don au profit de tous ceux du nouveau. Vous ne pouvez pas remplacer un don qui figure parmi les prérequis d'un autre don ou d'une aptitude.

Caprice des dés. Vous modifiez un événement récent en faisant rejouer un jet de dés intervenu au cours du dernier round (ce qui comprend votre dernier tour). La réalité s'adapte alors à ce nouveau résultat. *Souhait* peut ainsi annuler le jet de sauvegarde raté d'un allié ou le Coup critique d'un ennemi. Vous pouvez décider que le jet se rejoue avec l'Avantage ou le Désavantage, et vous décidez en connaissance de cause lequel s'applique entre le jet d'origine et le nouveau.

Réalité remodelée. Vous pouvez souhaiter quelque chose qui n'entre pas dans le cadre de ces effets. Si vous avez une idée qui n'entre pas dans leur cadre, faites-en part à votre MJ, le plus précisément possible. Le MJ est alors seul juge de ce qui peut se passer : plus le souhait est ambitieux, plus il risque d'engendrer des incidents. Le sort pourrait tout simplement échouer, ou ne produire que partiellement l'effet désiré, ou vous pourriez connaître un imprévu fâcheux en raison d'une formulation hasardeuse. Si vous faites par exemple le souhait que votre grand ennemi meure, vous pourriez vous retrouver projeté dans l'avenir, à une époque où cet adversaire n'est effectivement plus en vie, mais votre héros quitterait du même coup la partie. De même, souhaiter mettre la main sur un objet magique légendaire ou un artefact pourrait vous transporter aussitôt face à l'actuel propriétaire. Si votre souhait est exaucé et que ses effets pèsent sur toute une communauté, une région ou un monde, vous risquez fort d'attirer de puissants adversaires. Si votre souhait est susceptible d'affecter un dieu, ses serviteurs divins pourraient bien intervenir dans l'instant pour empêcher ce souhait ou pour vous inciter à le formuler de manière très spécifique. Si votre souhait menace d'anéantir le multivers même, il n'est pas exaucé.

Dès lors qu'il ne s'agit pas seulement de reproduire les effets d'un autre sort, lancer *souhait* est une véritable épreuve. Après une telle gageure, chaque fois que vous jetez un sort sans avoir terminé un Repos long, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau du sort. Ces dégâts ne peuvent être réduits ni évités d'aucune manière. De plus, votre valeur de Force passe à 3 pendant 2d4 jours. Chaque jour que vous passez alors à vous reposer en vous contentant de menues tâches déduit 2 jours de cette période de convalescence. Enfin, cette épreuve entraîne un risque de 33 pour cent que vous ne soyez plus jamais capable de relancer *souhait*.

Sphère de feu

Invocation du 2^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une boule de cire)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous produisez une Sphère de flammes de 1,50 m de diamètre qui apparaît au sol en un espace inoccupé à portée. Elle persiste pour toute la durée. Toute créature qui termine son tour dans un rayon de 1,50 m de la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 2d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer la Sphère d'un maximum de 9 m, en la faisant rouler au sol. Si vous déplacez la Sphère dans l'espace d'une créature, celle-ci effectue un jet de sauvegarde contre les dégâts de la Sphère, puis la Sphère cesse de se déplacer pour ce tour.

Lorsque vous déplacez la Sphère, vous pouvez lui faire franchir des obstacles dont la hauteur ne dépasse pas 1,50 m et des fosses d'une largeur maximale de 3 m. La Sphère embrase les objets inflammables qui ne sont portés par personne, produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Sphère de vitriol

Évocation du 4^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une goutte de bile)

Durée : instantanée

Vous pointez du doigt un lieu à portée et une boule d'acide luisant, de 30 cm de diamètre, y file aussitôt et y explose sous forme de Sphère de 6 m de rayon. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 10d4 dégâts d'acide, puis 5d4 dégâts d'acide à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié des dégâts initiaux.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts initiaux augmentent de 2d4 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Sphère glacée

Évocation du 6^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une Sphère miniature en cristal)

Durée : instantanée

Un globe glacial jaillit de vous vers un point que vous choisissez à portée, où il explose sous forme d'une

Sphère de 18 m de rayon. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Si le globe heurte un volume d'eau, il gèle cette eau sur une profondeur de 15 cm et une surface carrée de 9 m de côté. Cette glace persiste pendant 1 minute. Les créatures qui nageaient à la surface de l'eau désormais gelée se retrouvent bloquées dans la glace, avec l'état Entravé. Une créature bloquée peut consacrer une action à effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour s'extraire de la glace.

Vous pouvez si vous le souhaitez vous retenir de projeter le globe une fois l'incantation terminée. Dans ce cas, un globe de la taille d'une bille de fronde, froid au contact, apparaît dans votre main. À tout moment, vous ou une créature à qui vous confiez le globe pouvez le projeter (sur une distance maximale de 12 m) ou vous servir d'une fronde pour le lancer (profitant ainsi de la portée normale de la fronde). Il se brise à l'impact, en produisant les mêmes effets que l'incantation de base du sort. Vous pouvez également poser le globe sans le briser. Au bout de 1 minute, s'il ne s'est toujours pas brisé, le globe explose.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Sphère résiliente

Abjuration du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une Sphère de verre)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une Sphère chatoyante séquestre une créature ou un objet de taille G ou inférieure à portée. Une créature non consentante doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne pas être confinée pour toute la durée.

Rien, ni les objets physiques, ni l'énergie, ni les autres effets de sort, ne peut franchir cette barrière dans un sens comme dans l'autre, mais la créature séquestrée peut respirer normalement. La Sphère est immunisée contre tous les dégâts, et la créature ou l'objet enfermé ne peut subir de dégâts des attaques et effets émanant de l'autre côté, pas plus qu'une créature séquestrée ne peut infliger de dégâts vers l'extérieur.

La Sphère, qui ne pèse rien, est juste assez grande pour contenir la créature ou l'objet. Une créature confinée peut consacrer son action à pousser sur les parois de la Sphère et la faire rouler à concurrence de la moitié de sa propre Vitesse. De même, d'autres créatures peuvent ramasser le globe et le déplacer.

Le sort *désintégration*, s'il cible le globe, le détruit sans risque pour ce qui se trouve à l'intérieur.

Stabilisation

Nécromancie mineure (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 4,50 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez à portée une créature dotée de 0 point de vie, mais qui n'est pas morte. La créature est Stabilisée.

Amélioration de sort mineur. La portée augmente lorsque vous atteignez les niveaux 5 (9 m), 11 (18 m) et 17 (36 m).

Suggestion

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, M (une goutte de miel)

Durée : Concentration, jusqu'à 8 heures

Vous suggérez une ligne de conduite par 25 mots ou moins afin d'influencer magiquement une créature que vous voyez à portée, qui vous entend et vous comprend. La suggestion doit paraître raisonnable et ne pas présenter de risque évident d'infliger des dégâts à la cible ni à ses alliés. Vous pourriez ainsi formuler : « Récupère la clef de la chambre forte de la secte et apporte-la-moi. » Ou bien : « Cesse de combattre, quitte la bibliothèque sans faire d'histoires et ne reviens pas. »

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée ou jusqu'à que vous ou l'un de vos alliés lui infligiez des dégâts. La cible Charmée se soumet à la suggestion de son mieux. L'activité suggérée peut s'étendre sur toute la durée, mais s'il est possible de l'accomplir plus tôt, le sort prend fin sur la cible dès qu'elle en a terminé.

Suggestion de groupe

Enchantement du 6^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, M (une langue de serpent)

Durée : 24 heures

Vous suggérez une ligne de conduite par 25 mots ou moins afin d'influencer magiquement un maximum de douze créatures que vous voyez à portée et qui vous entendent et vous comprennent. La suggestion doit paraître raisonnable et ne pas présenter de risque évident d'infliger des dégâts aux cibles ni à leurs alliés. Vous pourriez ainsi dire : « Marchez jusqu'au village suivant pour aider la population à la moisson jusqu'au crépuscule. » Ou bien : « L'heure n'est pas à la violence. Lâchez vos armes et dansez ! Cessez dans une heure. »

Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée ou jusqu'à que vous ou l'un de vos alliés lui infligiez des dégâts. Chaque cible Charmée se soumet à la suggestion de son mieux. L'activité suggérée peut s'étendre sur toute la durée, mais s'il est possible de l'accomplir plus tôt, le sort prend fin sur la cible dès qu'elle en a terminé.

Emplacement de niveau supérieur. La durée rallonge avec un emplacement du 7^e niveau (10 jours), du 8^e (30 jours) et du 9^e (366 jours).

Symbole

Abjuration du 7^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation ou activation

Vous inscrivez un glyphe nuisible à d'autres créatures, soit sur une surface (comme un pan de mur ou de sol), soit à l'intérieur d'un objet que l'on peut fermer (comme un livre ou un coffre). Le glyphe peut recouvrir une zone dont le diamètre ne dépasse pas 3 m. Si vous optez pour un objet, celui-ci doit rester à sa place ; si on le déplace de plus de 3 m de l'endroit où vous avez lancé le sort, le glyphe est rompu et le sort prend fin sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement imperceptible, au point qu'il faut réussir un test de Sagesse (Perception) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour le remarquer.

Lors de l'inscription du glyphe, vous décidez de son déclencheur et de l'effet porté par le symbole : discorde, douleur, étourdissement, mort, sommeil ou terreur. Chaque effet est expliqué ci-après.

Déclencheur. Vous décidez ce qui le déclenche à l'incantation du sort. Dans le cas des glyphes de surface, les déclencheurs courants sont les suivants : toucher le glyphe, le fouler, retirer un objet qui le recouvre ou s'approcher dans un certain rayon. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs courants sont l'ouverture de l'objet et la vue du glyphe.

Vous pouvez préciser le déclencheur afin que seules les créatures d'un type donné l'activent (le glyphe ne pourrait ainsi affecter que les Aberrations). Vous pouvez aussi définir les critères de créatures qui ne déclenchent pas le glyphe, comme le fait de prononcer un certain mot de passe.

Quand il s'active, le glyphe se met à luire en emplissant une Sphère de 18 m de rayon de Lumière faible pendant 10 minutes, après quoi le sort prend fin. Chaque créature prise dans la Sphère au moment de l'activation du glyphe est ciblée par son effet, de même que toute créature qui pénètre dans la Sphère pour la première fois d'un tour ou y termine son tour. Une même créature ne peut être ciblée qu'une fois par tour.

Discorde. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible se chamaille verbalement avec une autre créature pendant 1 minute. Tout ce temps, elle est incapable de communiquer de manière cohérente et ses jets d'attaque et tests de caractéristique s'effectuent avec le Désavantage.

Douleur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Neutralisé pendant 1 minute.

Étourdissement. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Étourdi pendant 1 minute.

Mort. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 10d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Sommeil. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Inconscient pendant 10 minutes. Une telle créature reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à la secouer.

Terreur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute. Tant qu'une cible est ainsi Effrayée, elle doit s'éloigner au minimum de 9 m du glyphe à chacun de ses tours si elle en a la possibilité.

Télékinésie

Transmutation du 5^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous recevez la faculté de déplacer ou manipuler objets et créatures par la simple pensée. À l'incantation, ainsi qu'au prix de l'action Magie à vos tours suivants avant la fin du sort, vous pouvez exercer votre volonté sur une créature ou un objet que vous voyez à portée pour produire l'effet adéquat décrit plus loin. Vous pouvez affecter la même cible round après round, ou en sélectionner une nouvelle chaque fois que vous le souhaitez. Si vous changez de cible, la précédente n'est plus affectée par le sort.

Créature. Vous tentez de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être déplacée d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, dans les limites de portée du sort. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, la créature subit l'état Entravé ; si vous la soulevez dans les airs, elle y reste suspendue. Elle chute à la fin de votre tour suivant sauf si vous recourez une nouvelle fois à cette option sur elle et qu'elle rate le JS.

Objet. Vous tentez de déplacer un objet de taille TG ou inférieure. Si l'objet n'est porté par personne, vous parvenez automatiquement à le déplacer d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, dans les limites de portée du sort.

Si l'objet est porté par une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi vous

lui arrachez l'objet et le déplacez d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, dans les limites de portée du sort.

Vous pouvez exercer un contrôle plus précis sur les objets soumis à votre poigne télékinétique, comme manipuler un outil rudimentaire.

Téléportation

Invocation du 7^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 3 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément, ainsi que huit créatures consentantes que vous voyez à portée, ou bien un seul objet que vous voyez à portée, vers la destination sélectionnée. Si vous ciblez un objet, il doit être de taille G ou inférieure et ne doit pas être porté par une créature non consentante.

Vous devez connaître la destination que vous choisissez et elle doit se trouver sur le même plan d'existence que vous. Votre niveau de familiarité avec la destination détermine si vous y parvenez effectivement. Le MJ lance 1d100 en consultant la table Résultat de téléportation et l'explication correspondante.

Résultat de téléportation

Familiarité	Incident	Zone comparable	Dévi- ation	Sur place
Cercle permanent	—	—	—	01–00
Objet lié	—	—	—	01–00
Grande familiarité	01–05	06–13	14–24	25–00
Vu plusieurs fois	01–33	34–43	44–53	54–00
Vu une fois ou décrit	01–43	44–53	54–73	74–00
Destination factice	01–50	51–00	—	—

Familiarité. Les termes de la colonne Familiarité de la table se comprennent comme suit :

- « Cercle permanent » fait référence à un cercle de téléportation permanent dont vous connaissez la séquence de runes.
- « Objet lié » indique que vous détenez un objet rapporté de la destination souhaitée au cours des six derniers mois, comme un livre issu de la bibliothèque d'un Magicien.
- « Grande familiarité » correspond à un endroit où vous avez passé du temps, un lieu que vous avez étudié en profondeur ou un site que vous voyez à l'incantation du sort.
- « Vu plusieurs fois » représente un lieu que vous avez vu plus d'une fois, mais que vous connaissez finalement assez peu.

- « Vu une fois ou décrit » correspond à un site que vous n'avez vu qu'une fois, éventuellement par magie, ou un endroit qu'on vous a décrit avec un certain détail, éventuellement par le biais d'une carte.
- « Destination factice » correspond à un lieu qui n'existe pas. Vous avez par exemple tenté de scruter le sanctuaire de l'ennemi, mais avez été dupé par une illusion, à moins que vous cherchiez à atteindre un lieu qui n'existe plus.

Incident. La magie imprévisible de ce sort se traduit par une mésaventure. Chaque créature téléportée (ou l'objet ciblé) subit 3d10 dégâts de force et le MJ rejoue sur la table pour voir où vous terminez (plusieurs incidents consécutifs sont possibles, entraînant chaque fois des dégâts).

Zone comparable. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) terminez dans une zone différente dont l'ambiance et l'aspect se rapprochent de la destination souhaitée. Vous apparaissez à l'endroit comparable le plus proche. Si vous souhaitiez rejoindre votre laboratoire, par exemple, vous pourriez aboutir dans celui d'une autre personne de la même ville.

Déviation. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) arrivez à 2d12 x 1,5 km et dans une direction aléatoire de la destination souhaitée. Lancez 1d8 pour la direction : 1, est ; 2, sud-est ; 3, sud ; 4, sud-ouest ; 5, ouest ; 6, nord-ouest ; 7, nord ; 8, nord-est.

Sur place. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) arrivez à l'endroit souhaité.

Tempête de feu

Évocation du 7^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une tempête de flammes éclate à portée. La zone de la tempête consiste en un maximum de 10 Cubes de 3 m, que vous disposez à votre guise. Chaque Cube doit être contigu à au moins un autre Cube. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 7d10 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'explosion embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

Tempête de grêle

Évocation du 4^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une moufle)

Durée : instantanée

La grêle s'abat au sol dans un Cylindre de 6 m de rayon et 12 m de hauteur centré sur un point à portée. Chaque créature prise dans le Cylindre effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts

contondants et 4d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les grêlons transforment le sol du Cylindre en Terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts contondants augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Tempête de neige

Invocation du 3^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (un parapluie miniature)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, la neige tombe dans un Cylindre de 12 m de haut et 6 m de diamètre centré sur un point que vous choisissez à portée. La Visibilité de la zone est nulle et les flammes nues s'y éteignent aussitôt.

Le sol du Cylindre constitue un Terrain difficile. Quand une créature pénètre dans le Cylindre pour la première fois d'un tour ou qu'elle y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre et de perdre sa Concentration.

Tempête vengeresse

Invocation du 9^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 1,5 km

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage menaçant se forme pour toute la durée, centré sur un point à portée, et se déploie sur un rayon de 90 m. Chaque créature prise dans le nuage à son apparition doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 2d6 dégâts de tonnerre, ainsi que l'état Assourdi pour toute la durée.

Au début de chacun de vos tours suivants, la tempête produit des effets différents, comme détaillé ci-après.

Tour 2. Une pluie acide s'abat. Tous les objets et créatures directement dominés par le nuage subissent 4d6 dégâts d'acide.

Tour 3. Vous invoquez six éclairs qui jaillissent du nuage pour frapper six créatures ou objets dominés par le nuage. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Tour 4. La grêle s'abat depuis le nuage. Toute créature directement dominée par le nuage subit 2d6 dégâts contondants.

Tours 5 à 10. La zone directement dominée par le nuage est assaillie de bourrasques et d'une pluie glaciaire. Toute créature qui s'y trouve subit 1d6 dégâts de froid. Jusqu'à la fin du sort, la zone constitue un Terrain difficile et présente une Visibilité nulle, les attaques à distance avec une arme y sont impossibles et un vent fort souffle dans toute la zone.

Ténèbres

Évocation du 2^e niveau (Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, M (une touffe de fourrure de chauve-souris et un bout de charbon)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, des Ténèbres magiques se déploient depuis un point à portée en remplissant une Sphère de 4,50 m de rayon. La Vision dans le noir ne perce pas ces ténèbres et les lumières non magiques n'illuminent pas dans la Sphère.

Au lieu de cela, vous pouvez lancer le sort sur un objet porté par personne, de manière à ce que les Ténèbres emplissent une Émanation de 4,50 m centrée sur l'objet. Il suffit de recouvrir cet objet d'une surface opaque, comme une gamelle ou un heaume, pour bloquer les Ténèbres.

Si tout ou partie de ce sort chevauche la zone de Lumière vive ou faible créée par un sort du 2^e niveau ou inférieur, l'effet qui produit cette lumière est dissipé.

Tentacules noirs

Invocation du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un tentacule)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Des tentacules frétilants d'un noir d'ébène surgissent du sol et emplissent un espace de 6 m de côté que vous voyez à portée. Pour toute la durée, ces tentacules transforment le sol de la zone en Terrain difficile.

Toute créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle subit 3d6 dégâts contondants, ainsi que l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. Une créature effectue aussi ce JS si elle pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Une créature Entravée peut entreprendre une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, et met à un terme à l'état sur elle-même en cas de réussite.

Terrain hallucinatoire

Illusion du 4^e niveau (Barde, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (un champignon)

Durée : 24 heures

Un terrain naturel qui pourrait loger dans un Cube de 45 m à portée apparaît comme un autre type de terrain naturel, sur les plans visuel, auditif et olfactif. Ainsi un champ ou une route pourrait se présenter

comme un marais, une colline, une crevasse glaciaire ou autre environnement difficile ou infranchissable. Une mare pourrait apparaître comme une jolie prairie, un précipice comme une pente douce et un ravin comme une route large et dégagée. Les bâtiments, l'équipement et les créatures de la zone ne changent pas.

Les propriétés tactiles du terrain ne changent pas non plus, si bien qu'une créature qui pénètre dans la zone remarquera probablement l'illusion. Si la différence n'est pas évidente au contact, une créature qui examine la zone peut entreprendre l'action Étude pour tenter un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts afin de percer l'illusion à jour. Une créature qui discerne le subterfuge perçoit une image vague superposée au véritable terrain.

Terreur

Illusion du 3^e niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une plume blanche)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature prise dans un Cône de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de lâcher ce qu'elle tient, et de subir l'état Effrayé pour toute la durée.

Ainsi Effrayée, la créature entreprend à chacun de ses tours l'action Pointe pour s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr, sauf si elle n'a nulle part où aller. Si la créature termine son tour en un espace d'où elle ne vous a plus dans son champ de vision, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin pour elle.

Texte illusoire

Illusion du 1^{er} niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : contact

Composantes : S, M (de l'encre d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)

Durée : 10 jours

Vous écrivez sur du parchemin, du papier ou autre surface adaptée et y insufflez une illusion qui persiste pour toute la durée. À vos yeux, ainsi qu'à ceux de toute créature que vous désignez à l'incantation du sort, le texte paraît normalement écrit, de votre main, et porte le message voulu de votre part. Pour toute autre créature, le texte paraît rédigé selon un alphabet inconnu ou magique, parfaitement incompréhensible. Une autre option consiste à donner un sens différent au message, qui semble écrit par quelqu'un d'autre et dans une autre langue que vous maîtrisez.

Si le sort est dissipé, le texte original et l'illusion disparaissent.

Une créature dotée de la Vision lucide peut lire le message caché.

Thaumaturgie

Transmutation mineure (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : jusqu'à 1 minute

Vous engendrez une manifestation surnaturelle mineure. Vous créez l'un des effets magiques suivants à portée. Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois de ces effets d'une minute.

Bruit fantôme. Vous faites émaner un son bref d'un point que vous choisissez à portée, comme un gronde-ment de tonnerre, un croassement ou des murmures inquiétants.

Jeu avec le feu. Vous manipulez des flammes pendant 1 minute : elles vacillent, s'intensifient, s'atténuent ou changent de couleur.

Main invisible. Vous provoquez l'ouverture soudaine d'une porte ou fenêtre non verrouillée ou la faites claquer.

Secousse. Vous provoquez un léger tremblement de terre inoffensif pendant 1 minute.

Voix retentissante. Votre voix retentit jusqu'à trois fois plus fort que la normale pendant 1 minute. Pour toute la durée, vous avez l'Avantage aux tests de Charisme (Intimidation).

Yeux modifiés. Vous altérez l'aspect de vos yeux pendant 1 minute.

Toile d'araignée

Invocation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (quelques filandres de toile d'araignée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse gluante de fils d'araignée en un point que vous choisissez à portée. Pour toute la durée, cette toile remplit un Cube de 6 m depuis ce point d'origine. Elle constitue un Terrain difficile et la Visibilité est réduite dans la zone.

Si les fils ne peuvent pas se fixer à deux volumes solides (comme des murs ou des arbres) et ne sont pas disposés en travers d'un sol, d'un mur ou d'un plafond, la toile s'effondre sur elle-même et le sort prend fin au début de votre tour suivant. Invoquée sur une surface plane, la toile présente une épaisseur de 1,50 m.

Quand une créature pénètre pour la première fois d'un tour dans la toile ou qu'elle y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état Entravé tant qu'elle reste dans la toile et qu'elle ne s'en est pas libérée.

Une créature ainsi Entravée peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle n'est plus Entravée.

La toile est inflammable. Tout Cube de toile de 1,50 m exposé aux flammes brûle en 1 round et inflige 2d4 dégâts de feu à toute créature qui commence son tour dans les flammes.

Trait de feu

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez un grain enflammé vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts de feu. Tout objet inflammable touché par ce sort s'embrase s'il n'est pas porté.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Tremblement de terre

Transmutation du 8^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action

Portée : 150 m

Composantes : V, S, M (une pierre brisée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un point du sol que vous voyez à portée. Pour toute la durée, le sol est parcouru d'intenses secousses dans un cercle de 30 m de rayon centré sur le point choisi. Le sol concerné constitue un Terrain difficile.

À l'incantation du sort et à la fin de chacun de vos tours pour toute la durée, chaque créature au contact du sol de la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit l'état À terre et sa Concentration est rompue.

Vous pouvez également provoquer les effets ci-après.

Crevasse. Un total de 1d6 crevasses de ce type s'ouvrent dans la zone du sort à la fin du tour de l'incantation. Vous choisissez leurs emplacements, qui ne doivent pas se situer sous des structures. Elles sont chacune profondes de 1d10 x 3 m, larges de 3 m et s'étendent d'un bout de la zone du sort à l'autre. Une créature située dans l'espace d'une fissure doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'y chuter. En cas de réussite, elle accompagne le rebord de la crevasse et reste à la surface.

Structures. Le séisme inflige 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol de la zone à l'incantation du sort, ainsi qu'à la fin de chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort. Si un bâtiment tombe à 0 point de vie, il s'effondre.

Une créature distante d'une telle structure de la moitié de sa hauteur ou moins effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 12d6 dégâts contondants et l'état À terre, et finit ensevelie dans les gravats. S'en extraire demande de

réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 au prix d'une action. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Tsunami

Invocation du 8^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 1,5 km

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 6 rounds

Une muraille d'eau se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Ce mur peut atteindre jusqu'à 90 m de longueur, 90 m de hauteur et 15 m d'épaisseur. Le mur persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Force et subit 6d10 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Au début de chacun de vos tours suivant son apparition, le mur et toutes les créatures qu'il englobe s'éloignent de 15 m de vous. Toutes les créatures de taille TG ou inférieure qui occupent un espace dans lequel le mur se déplace doivent réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine de subir 5d10 dégâts contondants. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par round. À la fin du tour, la hauteur du mur diminue de 15 m et les dégâts qu'il peut infliger aux rounds suivants diminuent de 1d10. Une fois que la hauteur du mur est de 0 m, le sort prend fin.

Une créature prise dans le mur ne peut se déplacer qu'en nageant. La force de la vague est toutefois telle que la créature doit pour ce faire réussir un test de Force (Athlétisme) contre le DD de sauvegarde du sort. En cas d'échec, elle ne peut pas se déplacer. Une créature qui se déplace hors du mur tombe au sol.

Vague tonnante

Évocation du 1^{er} niveau (Barde, Druide, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous produisez une vague de force tonitruante. Chaque créature prise dans un Cube de 4,50 m émanant de vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de tonnerre et le choc l'éloigne de 3 m de vous. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

En outre, les objets non fixés entièrement compris dans le Cube sont automatiquement repoussés de 3 m de vous par le sort, dont le fracas s'entend à une distance de 90 m.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Vent divin

Transmutation du 6^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une bougie)

Durée : 8 heures

Vous et un maximum de dix créatures consentantes que vous choisissez à portée adoptez une forme gazeuse pour toute la durée et apparaissez comme autant de volutes. Tant qu'elle est sous cette forme brumeuse, une cible est dotée d'une Vitesse de vol de 90 m avec la faculté de vol stationnaire, de l'Immunité contre l'état À terre et de la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants. Les seules actions qu'elle peut entreprendre sous cette forme sont l'action Pointe et commencer à reprendre sa forme normale au prix de l'action Magie. Il lui faut 1 minute pour retrouver sa forme d'origine, intervalle durant lequel elle subit l'état Étourdi. Jusqu'à la fin du sort, la créature peut également reprendre une forme gazeuse, transformation qui lui demande aussi d'entreprendre l'action Magie et nécessite 1 minute.

Si une cible est sous forme gazeuse et en vol au moment où le sort prend fin, elle redescend au rythme de 18 m par round pendant 1 minute, jusqu'à atterrir sans heurt. Si cette minute ne lui a pas suffi à toucher le sol, la cible chute de la distance restante.

Verrou magique

Abjuration du 2^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre d'or d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un accès fermé : porte, fenêtre, portail, récipient ou écoutille. L'accès est alors verrouillé magiquement pour toute la durée. Ce verrou résiste à toutes les tentatives d'ouverture non magiques. Vous et toutes les créatures que vous désignez à l'incantation du sort pouvez ouvrir et fermer normalement l'objet malgré le verrou. Vous pouvez également décider d'un mot de passe qui déverrouille l'objet pendant 1 minute s'il est prononcé dans un rayon de 1,50 m de celui-ci.

Vision dans le noir

Transmutation du 2^e niveau (Druide, Ensorcelleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une carotte séchée)

Durée : 8 heures

Pour toute la durée, une créature consentante que vous touchez physiquement acquiert la Vision dans le noir sur 45 m.

Vision suprême

Divination du 6^e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de champignon d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : 1 heure

Pour toute la durée, une créature consentante que vous touchez physiquement acquiert la Vision lucide sur 36 m.

Voie végétale

Invocation du 6^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée à portée, de taille G ou supérieure, et une autre plante du même plan d'existence, sans contrainte de distance. Vous devez avoir déjà vu ou touché la plante de destination au moins une fois. Pour toute la durée, toutes les créatures peuvent s'avancer dans la plante ciblée et ressortir par la plante de destination en y consacrant 1,50 m de leur déplacement.

Vol

Transmutation du 3^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante. Pour toute la durée, la cible acquiert une Vitesse de vol de 18 m et bénéficie du vol stationnaire. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, à moins de pouvoir arrêter sa chute.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Zone de vérité

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique qui interdit les mensonges dans une Sphère de 4,50 m de rayon centrée sur un point à portée. Jusqu'à la fin du sort, quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle ne peut mentir sciemment tant qu'elle est dans la zone. Vous savez si une telle créature a raté ou réussi son jet de sauvegarde.

Une créature affectée a conscience du sort et peut éluder les questions auxquelles elle répondrait normalement par un mensonge. Elle peut se montrer évasive, mais ce qu'elle dit doit rester vrai dans son esprit.

Glossaire de règles

Conventions relatives au glossaire

Les conventions suivantes s'appliquent au présent glossaire :

Sous-types entre crochets. Le nom de plusieurs entrées s'accompagne d'une mention entre crochets, par exemple « Attaque [Action] ». Cette mention (Action, Attitude, Danger, État ou Zone d'effet) indique que la règle concernée appartient à une famille de règles. Ces mentions figurent elles aussi au glossaire.

« **Vous.** » Les règles, que ce soit dans ce glossaire ou ailleurs, concernent souvent quelque chose qui vous arrive dans le monde du jeu. Ce « vous » fait référence à la créature ou à l'objet auquel la règle s'applique à un moment donné du jeu. Le « vous » de l'état À terre, par exemple, est la créature qui subit actuellement cet état.

« **Lire aussi.** » Certaines entrées comprennent une section *Lire aussi* qui renvoie à d'autres entrées du glossaire, à des sections de ce document ou aux deux.

Absence de terme obsolète. Le présent glossaire ne présente que les définitions des termes des règles actuelles. Si vous recherchez un terme d'une version antérieure des règles de la cinquième édition, veuillez consulter l'index.

Abréviations. Les abréviations énumérées ci-dessous apparaissent dans ce glossaire et ailleurs dans les règles.

BM	bonus de maîtrise	MJ	maître de jeu
C	Concentration	N	Neutre
CA	classe d'armure	NB	Neutre Bon
CB	Chaotique Bon	NM	Neutre Mauvais
Cha	Charisme	pa	pièce(s) d'argent
CM	Chaotique Mauvais	pc	pièce(s) de cuivre
CN	Chaotique Neutre	pe	pièce(s) d'électrum
Con	Constitution	PJ	personnage joueur
DD	degré de difficulté	PNJ	personnage non-joueur
Dex	Dextérité	po	pièce(s) d'or
For	Force	pp	pièce(s) de platine
FP	facteur de puissance	pV	point(s) de vie
Int	Intelligence	PX	point(s) d'expérience
JS	jet de sauvegarde	R	rituel
LB	Loyal Bon	S	composante somatique
LM	Loyal Mauvais	Sag	Sagesse
LN	Loyal Neutre	V	composante verbale
M	composante matérielle		

Définitions des règles

Ci-après, les définitions des diverses règles.

À terre [État]

Tant que vous avez l'état À terre, vous subissez les effets suivants.

Déplacement limité. Vos seules possibilités de déplacement sont ramper ou vous relever en dépensant la moitié de votre Vitesse (arrondie à l'inférieur), ce qui met un terme à l'état. Si votre Vitesse est de 0, vous ne pouvez pas vous relever.

Effet sur les attaques. Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque. Un jet d'attaque contre vous reçoit l'Avantage si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 m de vous. Sans cela, ce jet d'attaque subit le Désavantage.

Abris

L'abri fournit un degré de protection à la cible située derrière. Il existe trois niveaux d'abri qui octroient chacun un bénéfice distinct aux cibles abritées : Abri partiel (bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité), Abri supérieur (bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité), et Abri total (le sujet ne peut pas être pris pour cible directement). Une cible qui se trouve derrière plus d'un type d'abri ne bénéficie que du degré le plus protecteur. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Combat »).

Action

À votre tour, vous pouvez entreprendre une action. Choisissez l'action à entreprendre parmi celles ci-dessous ou parmi les actions spéciales fournies par vos aptitudes. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Actions »). Ces actions sont définies ailleurs dans le présent glossaire :

Attaque	Furtivité	Observation
Désengagement	Influence	Pointe
Esquive	Intention	Soutien
Étude	Magie	Utilisation

Action Bonus

Une action Bonus est une action spéciale que vous pouvez entreprendre au même tour qu'une action. Vous ne pouvez pas entreprendre plus d'une action Bonus par tour, et ne jouissez d'une action Bonus que si une règle le stipule explicitement. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Actions »).

Agrippé [État]

Tant que vous avez l'état Agrippé, vous subissez les effets suivants.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les attaques. Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque contre toute cible hormis l'agrippeur.

Déplaçable. L'agrippeur peut vous tirer ou vous porter lorsqu'il se déplace, mais ses coûts de déplacement

sont doublés, sauf si vous êtes de taille TP ou que votre catégorie de taille est inférieure d'au moins deux crans à la sienne.

Alignement

L'alignement d'une créature illustre globalement ses valeurs éthiques et ses idéaux. L'alignement combine deux aspects : la moralité (bon, mauvais ou neutre) et le point de vue vis-à-vis de l'ordre (loyal, chaotique ou neutre). Ces deux facteurs autorisent neuf combinaisons, par exemple Loyal Bon et Neutre Mauvais. *Lire aussi* « Création de personnage » (« Création de votre personnage »).

Allié

Une créature est votre alliée si elle appartient à votre groupe d'aventuriers, si elle est votre amie ou figure dans votre camp lors d'un combat, ou s'il s'agit d'une créature que les règles ou le MJ désignent comme votre alliée.

Allonge

Sauf indication contraire, une créature dispose d'une allonge de 1,50 m.

Amical [Attitude]

Une créature Amicale vous considère sous un jour favorable. Vous avez l'Avantage aux tests de caractéristique visant à influencer une créature Amicale. *Lire aussi* « Influence ».

Arme

Une arme est un objet appartenant à la catégorie des armes courantes ou de guerre. *Lire aussi* « Équipement » (« Armes »).

Armes improvisées

Une arme improvisée est un objet utilisé pour dépanner comme arme ; bouteille cassée, pied de table, poêle à frire, etc. Une arme courante ou de guerre est elle aussi considérée comme une arme improvisée si l'on s'en sert sans tenir compte de sa conception initiale ; si vous utilisez une arme à distance pour effectuer une attaque de corps à corps ou jetez une arme de corps à corps dépourvue de la propriété Lancer, l'arme est alors considérée comme une arme improvisée. Une arme improvisée obéit aux règles ci-dessous.

Maîtrise. N'ajoutez pas votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque avec une arme improvisée.

Dégâts. Si l'attaque touche, l'arme inflige 1d4 dégâts d'un type que le MJ juge adapté à l'objet.

Portée. Si vous lancez l'arme, sa portée normale est de 6 m et sa portée longue de 18 m.

Arme équivalente. Quand une arme improvisée est comparable à une arme courante ou de guerre, le MJ peut statuer qu'elle s'utilise de la même manière et obéit aux mêmes règles. Il peut ainsi considérer qu'un pied de table équivaut à un gourdin.

Arrondis à l'inférieur

Chaque fois que vous divisez ou multipliez un nombre dans le jeu et que vous obtenez une fraction, arrondissez à l'entier inférieur même si cette fraction est d'un demi ou plus. Certaines règles constituent une exception en vous indiquant d'arrondir à l'entier supérieur.

Asphyxie [Danger]

Une créature peut retenir son souffle pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (minimum 30 secondes) avant que ne débute l'asphyxie. Lorsqu'une créature à bout de souffle commence à s'asphyxier, elle reçoit 1 niveau d'Épuisement à la fin de chacun de ses tours. Lorsque la créature peut à nouveau respirer, elle supprime tous les niveaux d'Épuisement consécutifs à l'asphyxie.

Assommer une créature

Lorsque vous êtes censé faire tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps, vous pouvez au lieu de cela la réduire à 1 point de vie. La créature subit alors l'état Inconscient et entame un Repos court.

Cette créature subit l'état Inconscient jusqu'à ce qu'elle récupère des points de vie ou que quelqu'un d'autre consacre son action à lui administrer les premiers soins, ce qui nécessite de réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Assourdi [État]

Tant que vous avez l'état Assourdi, vous subissez les effets suivants.

Inc capable d'entendre. Vous n'entendez rien et ratez automatiquement tous les tests de caractéristique qui reposent sur l'ouïe.

Attaque [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous effectuez un jet d'attaque avec arme ou une attaque à mains nues.

S'équiper et se déséquiper. Vous pouvez vous équiper ou vous déséquiper d'une arme lorsque vous effectuez une attaque dans le cadre de cette action. Vous pouvez le faire avant ou après l'attaque. Si vous vous équipez d'une arme avant une attaque, vous n'êtes pas tenu de l'utiliser lors de cette attaque. S'équiper d'une arme comprend le fait de la sortir du fourreau ou de la ramasser. Se déséquiper d'une arme consiste à la rengainer, la ranger ou la laisser choir.

Se déplacer entre les attaques. Si vous vous déplacez pendant votre tour et disposez d'une aptitude, telle qu'Attaque supplémentaire, qui vous octroie plusieurs attaques dans le cadre de l'action Attaque, vous pouvez consacrer tout ou partie de ce déplacement à vous mouvoir entre ces attaques.

Attaque à mains nues

Au lieu d'utiliser une arme pour effectuer une attaque de corps à corps, vous pouvez recourir à un coup de poing, de pied ou de tête, ou tout autre frappe violente.

En termes de jeu, on parle alors d'attaque à mains nues : une attaque de corps à corps qui nécessite d'utiliser votre corps pour infliger des dégâts, agripper ou bousculer une cible située dans un rayon de 1,50 m.

Chaque fois que vous recourez à votre attaque à mains nues, choisissez l'une des options suivantes pour son effet.

Dégâts. Vous effectuez un jet d'attaque contre la cible. Le bonus au jet est égal à votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise. Si l'attaque touche, la cible subit un montant de dégâts contondants égal à 1 + votre modificateur de Force.

Lutte. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité (c'est elle qui choisit) sous peine de subir l'état Agrippé. Le DD du jet de sauvegarde et des tentatives d'évasion est égal à 8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise. Cette lutte n'est possible que si la catégorie de taille de la cible n'est pas supérieure à la vôtre de plus d'un cran et si vous disposez d'une main libre pour vous saisir d'elle. *Lire aussi* « Lutte ».

Bousculade. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité (c'est elle qui choisit), faute de quoi vous la poussez sur 1,50 m ou lui infligez l'état À terre. Le DD du jet de sauvegarde est égal à 8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise. Cette bousculade n'est possible que si la catégorie de taille de la cible n'est pas supérieure à la vôtre de plus d'un cran.

Attaque d'arme

Une attaque d'arme est un jet d'attaque effectué avec une arme. *Lire aussi* « Arme ».

Attaque de sort

Une attaque de sort est un jet d'attaque effectué dans le cadre d'un sort ou d'un autre effet magique. *Lire aussi* « Sorts » (« Incantation »).

Attaques d'Opportunité

Vous pouvez effectuer une attaque d'Opportunité lorsqu'une créature que vous voyez quitte votre zone d'allonge en recourant à son action, à une action Bonus, à sa Réaction ou à l'une de ses vitesses. L'attaque d'Opportunité consiste à jouer votre Réaction pour effectuer une attaque de corps à corps avec arme, ou une attaque à mains nues, contre la créature qui l'a provoquée. L'attaque intervient juste avant que la créature soit sortie de votre zone d'allonge. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Combat »).

Attitude

Un monstre présente une attitude initiale envers un personnage-joueur : Amical, Hostile ou Indifférent. *Lire aussi* « Amical », « Hostile », « Indifférent » et « Influence ».

Avantage

Si vous avez l'Avantage à un Test d20, lancez deux d20 et ne retenez que le résultat le plus élevé. Un jet ne peut pas être affecté par plus d'un Avantage, et l'Avantage et

le Désavantage sur un même jet s'annulent. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Tests d20 »).

Aventure

Une aventure est une succession de rencontres.

Une histoire prend corps au fil des rencontres et aventures successives. *Lire aussi* « Rencontre ».

Aveuglé [État]

Tant que vous avez l'état Aveuglé, vous subissez les effets suivants.

Incapable de voir. Vous ne voyez rien et ratez automatiquement tout test de caractéristique reposant sur la vue.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage, et vos jets d'attaque subissent le Désavantage.

Bris des objets

Les objets peuvent être endommagés par les attaques et par certains sorts, selon les règles ci-dessous. Si un objet est extrêmement fragile, le MJ peut autoriser une créature à le briser automatiquement par l'action Attaque ou Utilisation.

Classe d'armure. La table « Classe d'armure des objets » énumère la CA de divers matériaux.

Classe d'armure des objets

CA	Matériau	CA	Matériau
11	Tissu, papier, corde	19	Fer, acier
13	Cristal, verre, glace	21	Mithral
15	Bois	23	Adamantium
17	Pierre		

Points de vie. Un objet est détruit lorsqu'il tombe à 0 point de vie. La table « Points de vie des objets » propose une estimation des points de vie d'objets fragiles et robustes de taille G ou inférieure. Pour décompter les points de vie d'un objet de taille TG ou Gig, scindez l'objet en sections de taille G ou inférieure, en traitant les pv de chacune indépendamment. Le MJ détermine si la destruction d'une partie d'un objet entraîne l'effondrement de la structure.

Points de vie des objets

Cat. de taille	Fragile	Robuste
TP (bouteille, cadenas)	2 (1d4)	5 (2d4)
P (coffre, luth)	3 (1d6)	10 (3d6)
M (tonneau, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
G (charrette, grande table)	5 (1d10)	27 (5d10)

Types de dégâts et objets. Les objets ont l'Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Le MJ peut décréter que certains types de dégâts sont plus ou moins efficaces contre un objet donné. Les dégâts contondants, par exemple, excellent lorsqu'il s'agit de fracasser quelque chose, mais ces mêmes dégâts sont inopérants pour couper quelque chose. Les objets

en papier ou en tissu ont la Vulnérabilité aux dégâts de feu.

Seuil de dégâts. Les objets imposants comme les murs d'un château montrent souvent une robustesse accrue, représentée par le seuil de dégâts. *Lire aussi* « Seuil de dégâts ».

Absence de valeurs de caractéristique. Un objet n'a pas de valeurs de caractéristique sauf si une règle lui en attribue. Dénué de valeurs de caractéristique, un objet ne peut pas effectuer de tests de caractéristique et rate tous ses jets de sauvegarde.

Campagne

Une campagne est une série d'aventures. *Lire aussi* « Aventure ».

Capacité de charge

Vos catégorie de taille et valeur de Force déterminent le poids maximal (en kg) que vous pouvez porter, comme stipulé dans la table « Capacité de charge ». Sur cette table figure en outre le poids maximal que vous pouvez pousser, tirer ou soulever.

Lorsque vous poussez, tirez ou soulevez un poids supérieur à votre capacité de charge, votre Vitesse est plafonnée à 1,50 m.

Capacité de charge

Cat. de taille de la créature	Charge	Max pour pousser, tirer, soulever
TP	For × 3,75 kg	For × 7,5 kg
P/M	For × 7,5 kg	For × 15 kg
G	For × 15 kg	For × 30 kg
TG	For × 30 kg	For × 60 kg
Gig	For × 60 kg	For × 120 kg

Cat. de taille

Une créature ou un objet appartient à une catégorie de taille parmi celles ci-dessous : très petite (TP), petite (P), moyenne (M), grande (G), très grande (TG) ou gigantesque (Gig). La catégorie de taille d'une créature détermine l'espace qu'elle occupe en combat. La taille d'un objet détermine ses points de vie. *Lire aussi* « Bris des objets » et « Comment jouer » (« Combat »).

Charmé [État]

Tant que vous avez l'état Charmé, vous subissez les effets suivants.

Ne pas nuire au charmeur. Vous ne pouvez pas attaquer votre « charmeur » ni le cibler avec des aptitudes ou effets magiques qui infligent des dégâts.

Interaction avec Avantage. Le charmeur a l'Avantage aux tests de caractéristique d'interaction sociale avec vous.

Chute [Danger]

Au terme d'une chute, une créature subit 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 m de chute, jusqu'à

un maximum de 20d6. La créature subit alors l'état À terre, sauf si la chute ne lui a infligé aucun dégât.

Une créature qui tombe à l'eau ou dans un autre liquide peut jouer sa Réaction pour effectuer un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 15, afin d'y entrer par les pieds ou la tête. En cas de réussite, les éventuels dégâts de chute sont réduits de moitié.

Cible

Une cible est une créature ou un objet ; elle est visée par un jet d'attaque, soumise à un jet de sauvegarde par un effet, ou désignée pour recevoir les effets d'un sort ou d'un autre phénomène.

Classe d'armure

La classe d'armure (CA) est le nombre à atteindre dans le cadre d'un jet d'attaque. La CA figure le degré de difficulté pour toucher une cible.

Votre CA de base est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une règle vous octroie un autre mode de calcul de la CA de base, c'est vous qui choisissez quelle formule de calcul employer ; vous ne pouvez pas en utiliser plus d'une à la fois. *Lire aussi* « Jet d'attaque ».

Compétence

Une compétence est un domaine de spécialisation associé à un test de caractéristique. Si vous avez la maîtrise d'une compétence, ajoutez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique associé à cette compétence. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Maîtrise »).

Concentration

Certains sorts et effets nécessitent la Concentration pour rester actifs, comme stipulé dans leur description. Si son créateur perd sa Concentration, l'effet prend fin. Si l'effet affiche une durée maximale, son descriptif indique combien de temps son créateur peut se concentrer sur lui : jusqu'à 1 minute, 1 heure, ou autre durée. Le créateur peut rompre volontairement sa Concentration à tout moment (pas d'action requise). Les facteurs ci-après brisent la Concentration.

Autre effet nécessitant la Concentration. Vous perdez la Concentration sur un effet dès l'instant où vous commencez à lancer un sort nécessitant la Concentration ou activez un autre effet qui la requiert.

Dégâts. Si vous subissez des dégâts, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre Concentration. Le DD est égal à 10 ou à la moitié des dégâts subis (arrondir à l'inférieur), le nombre le plus élevé étant retenu, jusqu'à un DD maximal de 30.

Neutralisé ou mort. Votre Concentration prend fin si vous subissez l'état Neutralisé ou si vous mourez.

Cône [Zone d'effet]

Un Cône est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite à partir d'un point d'origine dans la direction choisie par son créateur. Sa largeur en un point donné du Cône est toujours égale à la distance qui sépare ce point de

l'origine du Cône. La largeur d'un Cône est de 4,50 m, par exemple, au point de sa longueur distant de 4,50 m du point d'origine. L'effet qui crée un Cône stipule sa longueur maximale.

Le point d'origine du Cône n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si son créateur en décide autrement.

Coup critique

Si vous obtenez un 20 sur le d20 d'un jet d'attaque, il s'agit d'un Coup critique : l'attaque touche quels que soient les modificateurs afférents et la CA de la cible. Un Coup critique vous autorise à lancer des dés supplémentaires pour déterminer les dégâts de l'attaque contre la cible. Ainsi, tous les dés de dégâts de l'attaque sont lancés deux fois et ajoutés les uns aux autres. Ajoutez ensuite les modificateurs applicables. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Dégâts et soins »).

Créature

Toutes les entités du jeu, y compris les personnages-joueurs, sont des créatures. *Lire aussi* « Type de créature ».

Cube [Zone d'effet]

Un Cube est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite à partir d'un point d'origine situé n'importe où sur l'une des faces du Cube. L'effet qui crée un Cube spécifie sa taille, à savoir la longueur de chaque arête.

Le point d'origine d'un Cube n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si son créateur en décide autrement.

Cylindre [Zone d'effet]

Un Cylindre est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite à partir d'un point d'origine situé au centre de la partie supérieure ou inférieure du Cylindre. L'effet qui crée un Cylindre spécifie le rayon de la base du Cylindre et sa hauteur.

Le point d'origine d'un Cylindre est situé dans sa zone d'effet.

Danger

Un danger est un péril lié à l'environnement.

Lire aussi « Asphyxie », « Chute », « Déshydratation », « Embrasement » et « Malnutrition ».

Dégâts

Les dégâts sont la représentation chiffrée des préjudices qui font perdre des points de vie à une créature ou à un objet.

Degré de difficulté

Dans le cadre des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde, le nombre cible est appelé degré de difficulté ou DD en abrégé. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Tests d20 »).

Dés de vie

Les Dés de vie, ou DV en abrégé, permettent de déterminer le maximum de points de vie d'un personnage-joueur, comme expliqué à « Création de personnage ». La plupart des monstres ont également

des DV. Une créature peut dépenser des DV pour récupérer des points de vie pendant un Repos court. *Lire aussi* « Repos court ».

Désavantage

Si vous avez le Désavantage à un Test d20, lancez deux d20 et ne retenez que le résultat le plus faible. Un jet ne peut pas être affecté par plus d'un Désavantage, et l'Avantage et le Désavantage sur un même jet s'annulent. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Tests d20 »).

Désengagement [Action]

Si vous entreprenez l'action Désengagement, votre déplacement ne provoque pas d'attaque d'Opportunité jusqu'à la fin du tour.

Déshydratation [Danger]

Une créature a besoin d'une certaine quantité d'eau par jour en fonction de sa catégorie de taille, comme indiqué dans la table « Besoins quotidiens en eau ». Une créature qui boit moins de la moitié de ses besoins quotidiens en eau reçoit 1 niveau d'Épuisement à la fin de la journée considérée. L'Épuisement provoqué par la déshydratation ne peut pas être dissipé tant que la créature n'a pas bu son quota d'eau pour une journée. *Lire aussi* « Épuisement ».

Besoins quotidiens en eau

Cat. de taille	Eau	Cat. de taille	Eau
TP	1 litre	G	16 litres
P	4 litres	TG	64 litres
M	4 litres	Gig	256 litres

Effet magique

Un effet est qualifié de magique s'il est créé par un sort, un objet magique ou un phénomène qu'une règle qualifie de magique.

Effets simultanés

Si deux événements ou plus se produisent en même temps lors d'un même tour, la personne à la table de jeu (qu'il s'agisse d'un joueur ou du MJ) dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel ces choses se produisent. Si, par exemple, deux effets se produisent au début du tour d'un personnage-joueur, le joueur décide lequel des effets se produit en premier.

Effrayé [État]

Tant que vous avez l'état Effrayé, vous subissez les effets suivants.

Effet sur les attaques et les tests de caractéristique. Vous subissez le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de votre effroi est dans votre champ de vision.

Impossible d'approcher. Vous ne pouvez pas vous rapprocher volontairement de la source de votre effroi.

Émanation [Zone d'effet]

Une Émanation est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite depuis une créature ou un objet, dans toutes les directions. L'effet qui crée une Émanation précise la distance à laquelle elle s'étend.

L'Émanation se déplace avec la créature ou l'objet qui est son origine, sauf en cas d'effet spécifié comme instantané ou immobile.

L'origine d'une Émanation (créature ou objet) n'est pas incluse dans la zone d'effet, sauf si son créateur en décide autrement.

Embrasement [Danger]

Une créature ou un objet victime d'embrasement subit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Au prix d'une action, vous pouvez éteindre le feu sur vous-même en vous donnant l'état À terre et en vous roulant au sol. Les flammes s'éteignent également si elles sont suffisamment arrosées ou plongées dans l'eau, ou étouffées d'une autre manière.

Empoisonné [État]

Tant que vous avez l'état Empoisonné, vous subissez l'effet suivant.

Effet sur les attaques et les tests de caractéristique. Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque et aux tests de caractéristique.

En péril

Une créature est En péril dès qu'il lui reste la moitié ou moins de ses points de vie.

Ennemi

Une créature est votre ennemie si elle s'oppose à vous lors d'un combat, œuvre activement à vous nuire ou est désignée comme votre ennemie par les règles ou le MJ.

Entravé [État]

Tant que vous avez l'état Entravé, vous subissez les effets suivants.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage, et vos jets d'attaque subissent le Désavantage.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous subissez le Désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité.

Épuisement [État]

Tant que vous avez l'état Épuisement, vous subissez les effets suivants.

Niveaux d'Épuisement. Cet état est cumulatif. Chaque fois que vous le recevez, vous subissez 1 niveau d'Épuisement. Vous mourez quand votre niveau d'Épuisement atteint 6.

Tests d20 affectés. Lorsque vous effectuez un Test d20, le résultat est réduit de 2 fois votre niveau actuel d'Épuisement.

Vitesse réduite. Votre Vitesse est réduite de 1,50 m x votre niveau actuel d'Épuisement.

Suppression des niveaux d'Épuisement. Terminer un Repos long dissipe 1 niveau d'Épuisement. Lorsque votre niveau d'Épuisement atteint 0, l'état prend fin pour vous.

Escalade

Lorsque vous escaladez, toute distance parcourue vous coûte le double de déplacement (le triple en Terrain difficile). Ne tenez pas compte de ce coût supplémentaire si vous disposez d'une Vitesse d'escalade et y recourez pour grimper.

À la discrétion du MJ, gravir une surface glissante ou présentant peu de prises peut nécessiter de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Espace inoccupé

Un espace est inoccupé si aucune créature ne s'y trouve et s'il n'est pas complètement rempli par des objets.

Espace occupé

Un espace est qualifié d'occupé si une créature s'y trouve ou s'il est entièrement rempli par des objets.

Esquive [Action]

Si vous entreprenez l'action Esquive, vous recevez les bénéfices suivants : jusqu'au début de votre tour suivant, tout jet d'attaque effectué contre vous par un assaillant que vous voyez subit le Désavantage, et vos jets de sauvegarde de Dextérité ont l'Avantage.

Vous perdez ces bénéfices si vous subissez l'état Neutralisé ou si votre Vitesse tombe à 0.

État

Un état est une situation de jeu temporaire qui vous affecte. La définition d'un état indique comment il affecte son destinataire, et diverses règles définissent comment mettre fin à un état. Le présent glossaire définit les états suivants :

À terre	Effrayé	Inconscient
Agrippé	Empoisonné	Invisible
Assourdi	Entravé	Neutralisé
Aveuglé	Épuisement	Paralysé
Charmé	Étourdi	Pétrifié

Un état n'est pas cumulable avec lui-même ; le sujet subit un état ou non. Seul l'état Épuisement constitue une exception à cette règle.

Étourdi [État]

Tant que vous avez l'état Étourdi, vous subissez les effets suivants.

Neutralisé. Vous subissez l'état Neutralisé.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous ratez automatiquement vos jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage.

Étude [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Étude, vous effectuez un test d'Intelligence en consultant votre

mémoire, un livre, un indice ou une autre source de savoir, à la recherche d'une information importante sur un sujet donné.

La table « Domaines de savoir » suggère quelle compétence s'applique à divers domaines de savoir.

Domaines de savoir

Compétence	Domaines
Arcanes	Sorts, objets magiques, symboles occultes, traditions magiques, plans d'existence et certaines créatures (Aberrations, Artificiels, Élémentaires, Fées et Monstruosités)
Histoire	Événements et personnages historiques, civilisations anciennes, guerres et certaines créatures (Géants et Humanoïdes)
Investigation	Pièges, énigmes, messages cryptés et gadgets divers
Nature	Terrain, flore, climat et certaines créatures (Bêtes, Dragons, Plantes et Vases)
Religion	Divinités, hiérarchies et rites religieux, symboles sacrés, cultes et certaines créatures (Célestes, Fiélons, Morts-vivants)

Expertise

L'Expertise est une aptitude qui améliore l'efficacité d'une maîtrise de compétence. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique avec une maîtrise de compétence pour laquelle vous avez l'Expertise, votre bonus de maîtrise est doublé pour ce test, sauf s'il est déjà doublé par une autre aptitude.

Si vous recevez l'Expertise, vous la recevez pour une compétence dont vous avez la maîtrise. Vous ne pouvez pas avoir l'Expertise plus d'une fois pour une même maîtrise de compétence.

Lire aussi « Comment jouer » (« Maîtrise »).

Facteur de puissance

Le Facteur de puissance (FP) synthétise la menace que représente un monstre opposé à un groupe de quatre personnages-joueurs. Comparez le FP d'un monstre au niveau des personnages. Si son FP est plus élevé, le monstre constitue probablement un danger avéré. Si ce FP est inférieur, le monstre ne doit pas représenter une bien grande menace. Cela étant, les circonstances et le nombre de personnages-joueurs peuvent modifier considérablement le niveau de menace d'un monstre en conditions de jeu « réelles ». La section « Boîte à outils ludique » (« Rencontres de combat ») fournit des conseils au MJ sur l'utilisation du FP pour la préparation de rencontres de combat. *Lire aussi* « Profil de jeu ».

Fiche de personnage

La fiche de personnage est le document papier ou numérique sur lequel vous consignez les informations

relatives à votre personnage. *Lire aussi* « Création de personnage ».

Focaliseur d'incantation

Un focaliseur d'incantation est un objet que certaines créatures peuvent utiliser à la place des composantes matérielles d'un sort, à la condition que ces dernières ne soient pas détruites par le sort et n'aient pas de coût spécifié. Certaines classes autorisent leurs membres à utiliser divers types de focaliseur d'incantation.

Lire aussi « Sorts » (« Incantation »).

Formation aux armures

La formation aux armures vous permet d'utiliser les armures d'une certaine catégorie sans les inconvénients ci-après. Si vous portez une armure légère, intermédiaire ou lourde sans avoir été formé à la porter, vous subissez le Désavantage à tous les Tests d20 qui impliquent la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts. Si vous utilisez un bouclier sans avoir été formé à son port, vous ne recevez pas son bonus de CA. *Lire aussi* « Désavantage » et « Équipement » (« Armures »).

Furtivité [Action]

L'action Furtivité vous permet d'essayer de vous cacher. Pour ce faire, vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) DD 15 à condition d'être dans une zone de Visibilité nulle, ou derrière un Abri supérieur ou un Abri total, et de ne pas être dans le champ de vision d'un ennemi ; si vous voyez une créature, vous savez si celle-ci vous voit ou non.

En cas de réussite, vous recevez l'état Invisible tant que vous restez furtif. Prenez note du résultat de ce test, qui est le DD à atteindre pour qu'une créature vous localise au moyen d'un test de Sagesse (Perception).

Cet état prend fin aussitôt après l'un des événements suivants : vous émettez un son plus fort qu'un murmure, un ennemi vous détecte, vous effectuez un jet d'attaque ou lancez un sort à composante verbale.

Harmonisation

Certains objets magiques nécessitent qu'une créature crée un lien avec eux (on parle alors d'Harmonisation) avant qu'elle puisse recourir à leurs propriétés magiques. Une créature ne peut pas s'harmoniser avec plus de trois objets magiques à la fois. *Lire aussi* « Équipement » (« Objets magiques »).

Hostile [Attitude]

Une créature Hostile vous considère sous un jour défavorable. Vous subissez le Désavantage aux tests de caractéristique visant à influencer une créature Hostile. *Lire aussi* « Influence ».

Illusions

Les sorts et certains effets créent parfois des illusions magiques. L'effet considéré définit ce que fait l'illusion, et quels sens ou facultés mentales elle abuse.

Si une illusion se manifeste dans l'espace, elle a beau être intangible et dénuée de poids, elle paraît

affectée par l'environnement comme si elle était réelle, à moins que l'effet qui l'a créée ne spécifie le contraire. L'illusion visuelle d'une créature, par exemple, projette une ombre et des reflets, et le vent semble affecter la créature illusoire. De même, une illusion auditive se réverbère dans un espace avec écho.

Immunité

Si vous disposez de l'Immunité contre un type de dégâts ou un état, celui-ci ne vous affecte en aucune manière.

Inconscient [État]

Tant que vous avez l'état Inconscient, vous subissez les effets suivants.

Inerte. Vous subissez les états À terre et Neutralisé, et laissez choir tout ce que vous teniez. Lorsque cet état prend fin, vous êtes toujours À terre.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous ratez automatiquement vos jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.

Coups critiques automatiques. Tout jet d'attaque qui vous touche est un Coup critique si l'assaillant qui la porte se trouve dans un rayon de 1,50 m.

Dénué de conscience. Vous n'avez pas conscience de ce qui vous entoure.

Indifférent [Attitude]

Une créature Indifférente ne souhaite ni vous aider ni vous gêner. Indifférent est l'attitude par défaut des monstres. *Lire aussi* « Influence ».

Influence [Action]

Par l'action Influence, vous incitez un monstre à faire quelque chose. Décrivez ou incarnez la façon dont vous communiquez avec le monstre. Essayez-vous de tromper, d'intimider, d'amuser, de persuader en douceur ? Le MJ détermine alors si le monstre se sent disposé, réticent ou hésitant suite à votre interaction ; ce jugement détermine si un test de caractéristique est nécessaire, comme expliqué ci-dessous.

Disposé. Si votre requête est en accord avec les désirs du monstre, aucun test de caractéristique n'est nécessaire ; il accède à votre demande par la méthode qu'il préfère.

Réticent. Si votre requête répugne au monstre ou est contraire à son alignement, aucun test de caractéristique n'est nécessaire ; il vous oppose un refus.

Hésitant. Si vous incitez le monstre à faire quelque chose et qu'il se montre hésitant, vous devez en passer par un test de caractéristique, lequel est affecté par l'attitude du monstre : Indifférent, Amical ou Hostile, chacun de ces termes étant défini dans le présent glossaire. La table Tests d'Influence suggère quel test de caractéristique effectuer en fonction de la façon dont vous interagissez avec le monstre. Le MJ choisit le test, dont le DD par défaut est égal à 15 ou à la valeur

d'Intelligence du monstre, selon ce qui est le plus élevé. En cas de réussite, le monstre accomplit ce qui lui est demandé. En cas d'échec, vous devez attendre 24 heures (ou une autre durée définie par le MJ) avant de l'exhorter à nouveau de la même manière.

Tests d'Influence

Test de caractéristique	Interaction
Charisme (Intimidation)	Intimider un monstre
Charisme (Persuasion)	Convaincre un monstre qui vous comprend
Charisme (Représentation)	Amuser un monstre
Charisme (Tromperie)	Tromper un monstre qui vous comprend
Sagesse (Dressage)	Amadouer une Bête ou une Monstruosité

Initiative

L'Initiative détermine la séquence des tours durant un combat. Les règles de combat (cf. « Comment jouer ») expliquent comment jouer l'Initiative.

Le MJ préférera parfois demander aux combattants d'utiliser leur valeur d'Initiative au lieu de jouer l'Initiative. Votre valeur d'Initiative est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si vous avez l'Avantage au jet d'Initiative, augmentez de 5 votre valeur d'Initiative. Si vous subissez le Désavantage à ce même jet, diminuez cette valeur de 5. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Combat »).

Inspiration héroïque

Si vous, personnage-joueur, disposez de l'Inspiration héroïque, vous pouvez la dépenser pour rejouer aussitôt tout dé que vous venez de lancer, à condition de conserver ce nouveau jet.

Si vous recevez l'Inspiration héroïque et l'avez déjà, elle est perdue, sauf si vous la donnez à un personnage-joueur qui en est dépourvu.

Intention [Action]

L'action Intention consiste à attendre une circonstance particulière avant d'agir. Pour ce faire, vous entreprenez cette action à votre tour, ce qui vous permet de jouer votre Réaction avant le début de votre tour suivant.

Commencez par décider quelles circonstances perceptibles déclencheront votre Réaction. Puis choisissez l'action que vous entreprendrez en réponse à ce déclencheur (ou optez pour un déplacement n'excédant pas votre Vitesse). Ce pourrait être par exemple : « Si le fanatique pose le pied sur la trappe, j'active le levier qui l'ouvre », ou « Si le zombi s'approche de moi, je m'en éloigne. »

Lorsque le déclencheur intervient, vous avez le choix entre jouer votre Réaction juste après la fin du déclencheur et ne pas tenir compte de celui-ci.

Lorsque votre Intention concerne l'incantation d'un sort, vous le lancez normalement (ce qui requiert de

dépenser les éventuelles ressources nécessaires) mais reprenez les énergies magiques, que vous ne libérerez qu'à l'intervention du déclencheur en jouant votre Réaction. Pour pouvoir s'anticiper ainsi, le sort doit avoir un temps d'incantation d'une action, sachant que retenir ses énergies vous demande de maintenir votre Concentration, ce que vous ne pouvez faire que jusqu'au début de votre tour suivant. Si votre Concentration est rompue, le sort se dissipe sans prendre effet.

Invisible [État]

Tant que vous avez l'état Invisible, vous subissez les effets suivants.

Surprise. Si vous êtes Invisible au moment de jouer l'Initiative, vous avez l'Avantage à ce jet.

Dissimulé. Vous n'êtes pas affecté par les effets qui exigent que la cible soit vue, sauf si le créateur de l'effet vous « voit » par un biais ou un autre. Tout l'équipement que vous portez est lui aussi dissimulé.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous subissent le Désavantage, et vos jets d'attaque ont l'Avantage. Si une créature vous voit par un biais ou un autre, vous ne recevez pas ce bénéfice contre elle.

JS

JS est l'acronyme de « jet de sauvegarde ». *Lire aussi* « Jet de sauvegarde ».

Jet d'attaque

Le jet d'attaque est un Test d20 qui représente le fait de porter une attaque avec une arme, à mains nues ou avec un sort. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Tests d20 »).

Jet de dégâts

Un jet de dégâts est un jet de dés, ajusté par tout modificateur applicable, qui inflige des dégâts à une cible. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Dégâts et soins »).

Jet de sauvegarde

Un jet de sauvegarde, ou JS en abrégé, représente une tentative d'échapper à une menace ou d'y résister. Vous n'effectuez en temps normal un jet de sauvegarde que lorsqu'une règle vous y contraint, mais vous pouvez décider de rater ce JS sans faire de jet. Le résultat d'un JS est détaillé dans l'effet qui l'a provoqué. Si une cible contrainte d'effectuer un JS ne dispose pas de la valeur de caractéristique associée, elle échoue automatiquement. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Tests d20 »).

Jet de sauvegarde contre la mort

Un personnage-joueur effectue un jet de sauvegarde contre la mort (JS contre la mort en abrégé) s'il débute son tour avec 0 point de vie. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Dégâts et soins »).

Ligne [Zone d'effet]

Une Ligne est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite à partir d'un point d'origine et couvre une zone définie par sa longueur et sa largeur. L'effet qui crée une Ligne spécifie sa longueur et sa largeur.

Le point d'origine d'une Ligne n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si son créateur en décide autrement.

Lumière faible

Une zone de Lumière faible est à Visibilité réduite. *Lire aussi* « Visibilité réduite » et « Comment jouer » (« Exploration »).

Lumière vive

La Lumière vive est synonyme d'éclairage normal. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Exploration »).

Lutte

Une créature peut tenter d'en agripper une autre. Les personnages agrippent généralement au moyen d'une attaque à mains nues. De nombreux monstres sont dotés d'attaques spéciales leur permettant de rapidement agripper leur proie. Quelle que soit la façon dont la lutte est engagée, elle obéit aux règles ci-après. *Lire aussi* « Attaque à mains nues » et « Agrippé ».

État Agrippé. Réussir à agripper une créature lui inflige l'état Agrippé.

Une lutte par « main ». Une créature doit avoir une « main » libre pour en agripper une autre. Certains profils et effets du jeu autorisent une créature à engager la lutte avec un tentacule, ses mâchoires ou une autre partie de son corps. Quelle que soit la partie du corps utilisée par l'agrippeur, il ne peut agripper qu'une seule créature à la fois avec cette partie, et il doit mettre fin à la lutte s'il souhaite utiliser cette partie de son anatomie pour cibler une autre créature.

S'extraire d'une lutte. Une créature Agrippée peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) contre le DD d'évasion de la lutte, mettant un terme à l'état sur elle-même en cas de réussite. L'état prend fin également si l'agrippeur subit l'état Neutralisé ou si la distance entre la cible Agrippée et l'agrippeur dépasse la portée d'allonge de ce dernier. En outre, l'agrippeur peut relâcher la cible à tout moment (pas d'action requise).

Magie [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Magie, vous lancez un sort dont le temps d'incantation est une action ou recourez à une aptitude ou à un objet magique dont l'activation se fait au prix de l'action Magie.

Si vous lancez un sort dont le temps d'incantation est de 1 minute ou plus, vous devez entreprendre l'action Magie à chaque tour de l'incantation, et devez maintenir votre Concentration tout du long. Si cette Concentration est rompue, le sort échoue, mais vous ne dépensez aucun emplacement de sort. *Lire aussi* « Concentration ».

Maîtrise

Si vous avez la maîtrise de quelque chose, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tout Test d20 effectué en y recourant. Une créature peut disposer de la maîtrise d'une compétence, d'un jet de sauvegarde, d'une arme ou d'un outil. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Maîtrise »).

Malédiction

Certains effets du jeu maudissent une créature ou un objet. L'effet qui confère une malédiction définit comment agit celle-ci. Une malédiction peut être levée grâce aux sorts *délivrance des malédictions* et *restauration suprême* ou à toute autre magie qui met explicitement fin aux malédictions.

Malnutrition [Danger]

Une créature a besoin d'une certaine quantité de nourriture par jour en fonction de sa catégorie de taille, comme indiqué dans la table « Besoins quotidiens en nourriture ». Une créature qui s'alimente mais absorbe moins de la moitié de la nourriture nécessaire pour une journée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de recevoir 1 niveau d'Épuisement à la fin de la journée. Une créature que ne mange rien pendant 5 jours reçoit automatiquement 1 niveau d'Épuisement à la fin du cinquième jour, ainsi qu'un niveau supplémentaire à la fin de chaque jour suivant sans nourriture.

L'Épuisement provoqué par la malnutrition ne peut pas être éliminé tant que la créature n'a pas absorbé la totalité du quota de nourriture nécessaire pour une journée. *Lire aussi* « Épuisement ».

Besoins quotidiens en nourriture

Cat. de taille	Nourriture	Cat. de taille	Nourriture
TP	125 g	G	2 kg
P	0,5 kg	TG	8 kg
M	0,5 kg	Gig	32 kg

Métamorphes

Si un effet, tel que *Forme sauvage* ou le sort *métamorphose*, vous permet de changer de forme, sa description précise ce qui vous arrive. Sauf indication contraire dans la description, tous les effets continus qui vous affectent (états, sorts, malédictions, etc.) se répercutent d'une forme à l'autre. Si vous mourez, vous reprenez votre forme véritable.

Monstre

Toute créature sous le contrôle du MJ est un monstre, même si elle est bien intentionnée. *Lire aussi* « Créature » et « PNJ ».

Mort

Une créature morte n'a pas de points de vie et ne peut pas en récupérer à moins d'être au préalable ranimée par une magie telle que le sort *rappel à la vie* ou *retour à la vie*. Lorsqu'un tel sort est lancé, l'esprit sait qui en est l'auteur et peut refuser. L'esprit d'une créature défunte a quitté son corps pour s'envoler vers les Plans Extérieurs, et pour ranimer la créature, il faut rappeler cet esprit.

Si la créature revient à la vie, c'est l'effet employé pour ce faire qui détermine ses points de vie actuels. Sauf mention contraire, la créature revient à la vie avec tous

les états, contagions magiques et malédictions qui l'affectaient au moment de sa mort, pour peu que la durée de ces effets coure encore. Si la créature est morte avec des niveaux d'Épuisement, elle revient à la vie avec 1 niveau de moins. Si la créature était harmonisée avec un ou plusieurs objets magiques, elle ne l'est plus.

Nage

Lorsque vous nagez, toute distance parcourue vous coûte le double de déplacement (le triple en Terrain difficile). Ne tenez pas compte de ce coût supplémentaire si vous disposez d'une Vitesse de nage et y recourez pour nager. Sur décision du MJ, se déplacer sur une certaine distance en eau agitée peut nécessiter de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Neutralisé [État]

Tant que vous avez l'état Neutralisé, vous subissez les effets suivants.

Inactif. Vous ne pouvez entreprendre ni action, ni action Bonus ni Réaction.

Concentration brisée. Votre Concentration est brisée.

Sans voix. Vous ne pouvez pas parler.

Surpris. Si vous êtes Neutralisé au moment de jouer l'Initiative, vous subissez le Désavantage à ce jet.

Objet

Un objet est une chose qui ne vit pas, mais que l'on peut désigner. Les bâtiments et les assemblages sont faits de plusieurs objets. *Lire aussi* « Bris des objets ».

Observation [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Observation, vous effectuez un test de Sagesse visant à discerner ce qui n'est pas évident. La table « Observation » suggère quelle compétence entre en jeu lorsque vous effectuez cette action, en fonction de ce que vous essayez de détecter.

Observation

Compétence	Chose à détecter
Intuition	État d'esprit d'une créature
Médecine	Mal dont souffre une créature ou cause de sa mort
Perception	Créature ou objet dissimulé
Survie	Traces ou nourriture

Par jour

Si une règle stipule que vous pouvez recourir à quelque chose un certain nombre de fois par jour, cela signifie que vous devez terminer un Repos long avant de pouvoir y recourir de nouveau une fois épuisé votre quota d'utilisations.

Paralysé [État]

Tant que vous avez l'état Paralysé, vous subissez les effets suivants.

Neutralisé. Vous subissez l'état Neutralisé.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous ratez automatiquement vos jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage.

Coups critiques automatiques. Tout jet d'attaque qui vous touche est un Coup critique si l'assaillant qui la porte se trouve dans un rayon de 1,50 m.

Perception des vibrations

Une créature dotée de la Perception des vibrations définit avec précision la position des créatures et des objets en mouvement à une portée définie, à condition qu'elle-même et ce qu'elle détecte soient en contact physique avec la même surface (par exemple le sol, un mur ou un plafond) ou le même élément liquide.

La Perception des vibrations ne permet pas de détecter les créatures ou les objets évoluant dans les airs, et n'est pas considérée comme une forme de vision.

Perception passive

La Perception passive est une valeur qui reflète le degré de vigilance d'une créature vis-à-vis de ce qui l'entoure. Le MJ utilise cette valeur pour déterminer si une créature remarque quelque chose sans effectuer consciemment un test de Sagesse (Perception).

La Perception passive d'une créature est égale à 10 + son bonus aux tests de Sagesse (Perception). Si la créature a l'Avantage à ce test, augmentez la valeur de 5. Si la créature subit le Désavantage, diminuez cette même valeur de 5. La Perception passive d'un personnage de niveau 1 avec une Sagesse de 15 et la maîtrise de la compétence Perception, par exemple, est de 14 (10 + 2 + 2). Si ce personnage a l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception), cette valeur passe à 19.

Personnage non-joueur

Un personnage non-joueur (PNJ en abrégé) est un monstre qui possède un nom et une personnalité distincte. *Lire aussi* « Monstre ».

Personnage-joueur

Un personnage-joueur (PJ en abrégé) est une personne contrôlée par un joueur. *Lire aussi* « Création de personnage ».

Pétrifié [État]

Tant que vous avez l'état Pétrifié, vous subissez les effets suivants.

Transformé en substance inanimée. Vous êtes transformé, ainsi que les objets non magiques que vous portez, en une substance inanimée et dense (généralement de la pierre). Votre poids est décuplé et vous n'êtes plus soumis au vieillissement.

Neutralisé. Vous subissez l'état Neutralisé.

Vitesse 0. Votre Vitesse est de 0 et ne peut pas augmenter.

Effet sur les attaques. Les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage.

Effet sur les jets de sauvegarde. Vous ratez automatiquement vos jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.

Résistance aux dégâts. Vous avez la Résistance à tous les dégâts.

Immunité contre le poison. Vous avez l'Immunité contre l'état Empoisonné.

Possession

Certains effets font qu'une créature se retrouve possédée par une autre créature ou entité. Un effet de possession définit le mode de fonctionnement de la possession. La possession est empêchée par le sort *protection contre le mal et le bien* et dissipée par *dissipation du mal et du bien*.

Pointe [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Pointe, vous recevez du déplacement supplémentaire pour ce tour. Cette augmentation est égale à votre Vitesse, après application d'éventuels modificateurs. Si vous disposez par exemple d'une Vitesse de 9 m, vous pouvez vous déplacer de 18 m à votre tour en entreprenant l'action Pointe. Si vous disposez d'une Vitesse de 9 m réduite à 4,50 m, vous pouvez vous déplacer de 9 m à votre tour en entreprenant l'action Pointe.

Si vous disposez d'une vitesse spéciale, de type Vitesse de vol ou Vitesse de nage, vous pouvez utiliser celle-ci à la place de votre Vitesse lorsque vous entreprenez cette action. Vous choisissez la vitesse à utiliser chaque fois que vous l'entreprenez. *Lire aussi* « Vitesse ».

Points d'expérience

Relever des défis et terminer une aventure permet aux personnages d'engranger des points d'expérience (PX en abrégé), qui leur sont attribués par le maître de jeu. Lorsque le total de PX d'un personnage dépasse un certain seuil, son niveau de personnage augmente. *Lire aussi* « Progression en niveaux ».

Points de vie

Les points de vie (pv en abrégé) sont la mesure chiffrée de la difficulté à tuer une créature ou détruire un objet. Les dégâts réduisent les points de vie, les soins les rétablissent. Vous ne pouvez pas avoir plus de points de vie que votre maximum de points de vie, et vous ne pouvez pas en avoir moins de 0. *Lire aussi* « Bris des objets » et « Comment jouer » (« Dégâts et soins »).

Points de vie temporaires

Les points de vie temporaires sont octroyés par certains effets et agissent comme un matelas de sécurité contre la perte de points de vie réels. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Dégâts et soins »).

Profil

Un profil de jeu, ou simplement « profil », reprend toutes les données de jeu d'un monstre. Chaque profil inclut les informations ci-après, qui sont présentées après le nom du monstre.

Catégorie de taille. Un monstre est de taille Très petite (TP), Petite (P), Moyenne (M), Grande (G), Très grande (TG) ou Gigantesque (Gig). *Lire aussi* « Catégorie de taille ».

Type de créature. Cette entrée indique la famille d'entités à laquelle appartient un monstre, ainsi que d'éventuels mots-clés descriptifs. *Lire aussi* « Type de créature ».

Alignement. Un alignement est suggéré pour le monstre, le MJ déterminant son alignement réel. *Lire aussi* « Alignement ».

CA, Initiative et pv. Ces entrées fournissent la Classe d'armure, l'Initiative et les points de vie du monstre, éléments détaillés à « Comment jouer ». Entre parenthèses après les points de vie figurent les dés de vie du monstre, ainsi que l'éventuelle contribution de sa Constitution à son total de pv. Le modificateur d'Initiative est suivi d'une valeur d'Initiative entre parenthèses. Certaines créatures créées par magie n'ont ni dés de vie ni modificateur d'Initiative.

Vitesse. Ici figure la Vitesse du monstre, ainsi que ses éventuelles vitesses spéciales. *Lire aussi* « Vitesse d'escalade », « Vitesse de fousissement », « Vitesse de nage », « Vitesse de reptation » et « Vitesse de vol ».

Valeurs de caractéristique. Une table fournit les valeurs de caractéristique du monstre, ses modificateurs et modificateurs de jet de sauvegarde, éléments détaillés à « Comment jouer ».

Compétences. Cette entrée dresse la liste des éventuelles maîtrises de compétence du monstre. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Maîtrise »).

Résistances et vulnérabilités. Ces entrées indiquent les éventuelles Résistances et Vulnérabilités du monstre. *Lire aussi* « Résistance » et « Vulnérabilité ».

Immunités. Dans cette section figurent les éventuelles Immunités contre les états et dégâts du monstre. *Lire aussi* « Immunité ».

Équipement. Si le monstre possède un équipement qui peut être donné ou récupéré, il figure dans cette rubrique.

Sens. Cette entrée indique les sens spéciaux du monstre, comme la Vision dans le noir, ainsi que sa valeur de Perception passive. *Lire aussi* « Perception passive ».

Langues. Cette entrée énumère toutes les langues que le monstre comprend et parle.

FP. Le facteur de puissance résume la menace que représente un monstre. Il est expliqué plus en détail à « Monstres ». Suivent les points d'expérience que les personnages reçoivent en triomphant du monstre et son bonus de maîtrise. Certaines créatures créées par magie sont dépourvue de FP. *Lire aussi* « Facteur de puissance » et « Points d'expérience ».

Traits. Les éventuels traits du monstre dressent la liste de ses aptitudes, certaines actives à tout moment, d'autres dans certaines situations.

Actions. Le monstre peut entreprendre ces actions en plus de celles détaillées dans le présent glossaire. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Actions »).

Actions Bonus. Si le monstre dispose d'options d'action Bonus, celles-ci sont listées dans cette section.

Réactions. Si le monstre dispose de Réactions spéciales, celles-ci figurent dans cette section.

Format des attaques. La section consacrée aux attaques d'un monstre commence par identifier si l'attaque est une attaque à distance ou au corps à corps, puis fournit le bonus au jet d'attaque, sa portée ou son allonge, et ce qui se produit si l'attaque touche. Une attaque est dirigée contre une seule cible, sauf mention contraire.

Format des jets de sauvegarde. Si un effet impose un jet de sauvegarde, son descriptif commence par indiquer le type de jet de sauvegarde requis, puis fournit le DD de sauvegarde, un résumé des créatures soumises au JS et ce qui se passe en cas de JS réussi ou d'échec.

Format des dégâts. Dans chaque profil figurent le plus souvent une somme fixe et la formule de dés à lancer pour chaque occurrence de dégâts. Telle attaque, par exemple, inflige 4 (1d4 + 2) dégâts en cas de réussite. Le MJ détermine s'il est préférable de recourir à la somme fixe ou de lancer les dés qui figurent entre parenthèses ; il n'est pas question d'additionner les deux.

Réaction

Une Réaction est une action spéciale entreprise en réponse à un événement déclencheur défini dans la description de la Réaction. Vous pouvez jouer votre Réaction pendant le tour d'une autre créature, et si vous la jouez pendant votre tour, vous pouvez le faire même si vous entreprenez également une action, une action Bonus, ou les deux. Une fois la Réaction jouée, vous ne pouvez pas en jouer d'autre avant le début de votre tour suivant. L'attaque d'Opportunité est une Réaction accessible à toutes les créatures. *Lire aussi* « Attaques d'Opportunité » et « Comment jouer » (« Actions »).

Rencontre

Une rencontre est une scène, au cours d'une aventure, qui repose sur au moins l'un des trois piliers fondateurs du jeu : interactions sociales, exploration et combat. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Interactions sociales », « Exploration » et « Combat »).

Repos court

Un Repos court est une période d'inactivité d'au moins 1 heure durant laquelle une créature ne fait rien de plus fatigant que se restaurer, discuter, lire ou monter la garde. Pour commencer un Repos court, vous devez avoir au moins 1 point de vie.

Bénéfices du repos. Terminer un Repos court vous permet de recevoir les bénéfices suivants :

Dépense de dés de vie. Vous pouvez dépenser un ou plusieurs de vos dés de vie pour récupérer des points de vie. Pour chaque dé de vie ainsi dépensé, jetez le dé et ajoutez-lui votre modificateur de Constitution. Vous récupérez autant de points de vie que le total obtenu (minimum 1). Après chaque

dé de vie lancé, vous pouvez décider d'en dépenser d'autres.

Aptitudes spéciales. Certaines aptitudes sont rechargées au terme d'un Repos court. Si vous disposez de telles aptitudes, elles se rechargent de la façon stipulée dans leur description.

Repos interrompu. Le Repos court est interrompu par les événements suivants :

- Jouer l'Initiative
- Lancer un sort autre qu'un sort mineur
- Subir des dégâts

Un Repos court interrompu n'octroie aucun bénéfice.

Repos long

Le Repos long est une période prolongée d'inactivité d'au moins 8 heures, disponible pour toute créature. Pendant un Repos long, vous dormez au moins 6 heures et accomplissez de menues tâches pendant un maximum de 2 heures : se restaurer, discuter, lire ou monter la garde.

Le sommeil vous impose l'état Inconscient. Après avoir terminé un Repos long, vous devez attendre au moins 16 heures avant d'en commencer un autre.

Bénéfices du repos. Pour commencer un Repos long, vous devez avoir au moins 1 point de vie. Terminer un Repos long vous permet de recevoir les bénéfices suivants :

Récupération de tous les pv. Vous récupérez tous les points de vie perdus et tous les dés de vie dépensés. Si votre maximum de points de vie avait été réduit, il revient à la normale.

Récupération des valeurs de caractéristique. Si une ou plusieurs de vos valeurs de caractéristique avait été réduite, toutes reviennent à la normale.

Réduction de l'Épuisement. Si vous subissez l'état Épuisement, le niveau de celui-ci diminue de 1.

Aptitudes spéciales. Certaines aptitudes sont rechargées au terme d'un Repos long. Si vous disposez de telles aptitudes, elles se rechargent de la façon stipulée dans leur description.

Repos interrompu. Le Repos long est interrompu par les événements suivants :

- Jouer l'Initiative
- Lancer un sort autre qu'un sort mineur
- Subir des dégâts
- 1 heure de marche ou autre effort physique comparable

Si vous vous êtes reposé au moins 1 heure avant l'interruption, vous recevez les bénéfices d'un Repos court. *Lire aussi* « Repos court ».

Vous pouvez reprendre un Repos long aussitôt après son interruption. Dans pareil cas, terminer le repos nécessite 1 heure de plus par interruption.

Reptation

Lorsque vous rampez, toute distance parcourue vous coûte le double de déplacement (le triple en Terrain difficile). *Lire aussi* « Vitesse ».

Résistance

Si vous bénéficiez de la Résistance à un type de dégâts, ces dégâts sont réduits de moitié contre vous. La Résistance ne s'applique qu'une seule fois à des dégâts donnés. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Dégâts et soins »).

Rituel

Si l'un de vos sorts préparés porte la mention « rituel », vous pouvez le lancer sous forme de rituel. Lancer le sort sous forme de rituel nécessite 10 minutes de plus que l'incantation normale. En revanche, cela ne dépense aucun emplacement, c'est pourquoi un sort lancé comme rituel ne peut l'être à un niveau supérieur à la normale. *Lire aussi* « Sorts ».

Saut

Lorsque vous sautez, vous effectuez soit un saut en longueur (horizontal), soit un saut en hauteur (vertical). *Lire aussi* « Saut en longueur » et « Saut en hauteur ».

Saut en hauteur

Lorsque vous effectuez un saut en hauteur, vous bondissez d'une distance maximale égale à 90 cm + votre modificateur de Force multiplié par 30 cm, à condition d'avoir pris une course d'élan d'au moins 3 m. Dans le cas d'un saut en hauteur sans élan, vous ne vous élevez que de la moitié de cette hauteur. Quoi qu'il en soit, la distance couverte par le saut est décomptée normalement de votre déplacement.

Vous pouvez tendre les bras à la verticale durant le saut, d'une hauteur égale à la moitié de votre taille. Dans ces conditions, vous pouvez agripper une hauteur égale à la hauteur du saut plus une fois et demie votre taille.

Saut en longueur

Lorsque vous effectuez un saut en longueur, vous faites un bond horizontal sur une distance maximale égale à votre valeur de Force multipliée par 30 cm à condition d'avoir pris une course d'élan d'au moins 3 m. Dans le cas d'un saut en longueur sans élan, vous ne parcourez que la moitié de cette distance. Dans les deux cas, la distance couverte par le saut est décomptée normalement de votre déplacement.

Si votre saut se termine en Terrain difficile, vous devez réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 sous peine de subir l'état À terre.

Cette règle part du principe que la hauteur atteinte pendant le saut n'a pas d'importance (saut par-dessus un ruisseau ou un gouffre, par exemple). Le MJ peut vous imposer de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour franchir un obstacle bas (pas plus du quart de la longueur du saut), comme une haie ou un muret. En cas d'échec, vous heurtez l'obstacle.

Seuil de dégâts

Une créature ou un objet présentant un seuil de dégâts a l'Immunité contre tous les dégâts, sauf quand une même attaque ou un même effet lui inflige une somme de dégâts supérieure à ce seuil, auquel cas il subit pleinement les dégâts considérés. Les dégâts inférieurs à ce seuil, considérés comme superficiels, ne réduisent en rien les points de vie. Si, par exemple, un objet présente un seuil de dégâts de 10, il ne subit aucun dégât si 9 dégâts lui sont infligés, ces dégâts étant inférieurs au seuil. Si le même objet subit 11 points de dégâts, il les subit intégralement.

Soins

Les soins permettent de récupérer des points de vie. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Dégâts et soins »).

Sort

Un sort est un effet magique dont les propriétés sont décrites à « Sorts ».

Sort mineur

Un sort mineur est un sort du niveau 0, qui se lance sans dépenser d'emplacement de sort. *Lire aussi* « Sorts ».

Soutien [Action]

Lorsque vous entreprenez l'action Soutien, vous faites l'une ou l'autre des deux choses ci-après.

Assister un test de caractéristique. Choisissez l'une de vos maîtrises de compétence ou d'outil, ainsi qu'un allié suffisamment proche pour que vous puissiez l'assister verbalement ou physiquement lorsqu'il entreprend un test de caractéristique. Cet allié a l'Avantage au prochain test de caractéristique qu'il entreprend avec la compétence ou l'outil choisi. Ce bénéfice expire si l'allié n'y recourt pas avant le début de votre tour suivant. C'est le MJ qui décide si votre assistance est possible ou non.

Assister un jet d'attaque. Vous distrayez momentanément un ennemi dans un rayon de 1,50 m, ce qui octroie l'Avantage au jet d'attaque suivant de l'un de vos alliés contre cet ennemi. Ce bénéfice expire au début de votre tour suivant.

Sphère [Zone d'effet]

Une Sphère est une zone d'effet qui s'étend en ligne droite dans toutes les directions à partir d'un point d'origine. L'effet qui crée une Sphère stipule la distance à laquelle elle s'étend, ce qui constitue le rayon de la Sphère.

Le point d'origine d'une Sphère est situé dans sa zone d'effet.

Stabilisé

Une créature est dite « Stabilisée » si elle a 0 point de vie mais n'a pas à effectuer de jets de sauvegarde contre la mort. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Dégâts et soins »).

Surprise

Une créature prise au dépourvu au début d'un combat est surprise, avec pour conséquence de subir le Désavantage à son jet d'Initiative. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Combat »).

Télépathie

La télépathie est une faculté magique permettant à un créature de communiquer mentalement avec une autre créature à une portée définie. Pour saisir le sens de cette communication, sauf mention contraire, la créature contactée n'est pas tenue de maîtriser une langue commune avec le télépathe, mais elle doit comprendre au moins une langue ou être elle-même télépathe.

Le télépathe n'a pas besoin de voir la créature contactée, et peut débiter le contact télépathique ou y mettre un terme à tout moment (pas d'action requise). Le contact télépathique ne peut pas être initié et il est immédiatement rompu si le télépathe ou l'autre créature subit l'état Neutralisé. Le contact télépathique est également rompu dès que la créature contactée quitte la portée de la faculté télépathique, ou que le télépathe contacte une autre créature à portée.

Une créature non télépathe peut recevoir des messages télépathiques mais elle ne peut pas initier une telle conversation. Dès qu'une conversation télépathique a débuté, le non-télépathe peut communiquer mentalement avec le télépathe jusqu'à ce que la liaison télépathique prenne fin.

Téléportation

La téléportation est un mode de transport magique particulier. Se téléporter, c'est disparaître et réapparaître ailleurs instantanément, sans avoir à se déplacer dans l'espace intermédiaire. Ce mode de transport ne dépense pas de déplacement sauf mention contraire dans une règle, et la téléportation ne provoque jamais d'attaque d'Opportunité.

Lorsque vous vous téléportez, tout l'équipement que vous portez se téléporte avec vous. Si vous touchez une autre créature en vous téléportant, cette créature ne se téléporte pas avec vous, sauf mention contraire dans l'effet de téléportation.

Si l'espace de destination de votre téléportation est occupé par une autre créature ou bloqué par un obstacle solide, vous réapparaissiez dans l'espace inoccupé le plus proche de votre choix.

La description d'un effet de téléportation vous indique si vous devez voir la destination de cette téléportation.

Ténèbres

Une zone de Ténèbres est une zone à Visibilité nulle. *Lire aussi* « Visibilité nulle » et « Comment jouer » (« Exploration »).

Terrain difficile

Si un espace est un Terrain difficile, le coût de déplacement y est doublé. Se déplacer de 1,50 m en Terrain difficile, par exemple, coûte 3 m de déplacement.

Le Terrain difficile n'est pas cumulatif ; soit un espace est un Terrain difficile, soit il ne l'est pas.

Un espace est un Terrain difficile s'il contient l'un des éléments ci-après ou quelque chose d'approchant :

- Créature qui n'est ni de taille TP ni votre alliée
- Mobilier adapté à votre catégorie de taille ou aux créatures de taille supérieure
- Neige abondante, glace, éboulis ou taillis
- Élément liquide d'une profondeur intermédiaire (entre mi-mollets et le niveau de la taille)
- Ouverture étroite, conçue pour une créature dont la catégorie de taille est d'un cran inférieure à la vôtre
- Pente de 20 degrés ou plus

Test d20

La notion de Test d20 englobe les trois principaux jets de d20 du jeu : tests de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde. Si un quelconque élément du jeu affecte les Tests d20, il affecte ces trois jets. Il appartient au MJ de déterminer au cas par cas si un Test d20 se justifie. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Tests d20 »).

Test de caractéristique

Un test de caractéristique est un Test d20 qui représente le recours à l'une des six caractéristiques, ou à une compétence spécifique associée à celle-ci, afin de surmonter une épreuve. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Tests d20 » et « Maîtrise »).

Type de créature

Toutes les créatures, y compris les personnages-joueurs, sont associées à un type, catégorie propre au jeu. La plupart des personnages joueurs sont de type Humanoïde. Voici les types de créature du jeu :

Aberration	Élémentaire	Monstruosité
Artificiel	Fée	Mort-vivant
Bête	Fiélon	Plante
Céleste	Géant	Vase
Dragon	Humanoïde	

Les types n'ont pas de règle en soi, mais certains éléments techniques du jeu affectent distinctement les créatures de types différents.

Types de dégâts

Les attaques et autres effets néfastes infligent des types de dégâts différents. En soi, les types de dégâts n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles, comme la Résistance aux dégâts, prennent ces types en compte. La table « Types de dégâts » fournit au MJ des exemples lui permettant de déterminer quel type assigner à un nouvel effet.

Types de dégâts

Type	Exemples
Acide	Liquides corrosifs, enzymes digestives
Contondants	Objets contondants, constriction, chute

Type	Exemples
Feu	Flammes, chaleur insupportable
Force	Énergie magique à l'état pur
Foudre	Électricité
Froid	Eau glacée, souffle glacial
Nécrotiques	Énergie qui siphonne la vie
Perforants	Crocs, objets pointus
Poison	Gaz toxique, venin
Psychiques	Énergie qui attaque l'esprit
Radiants	Énergie sacrée, radiations brûlantes
Tonnerre	Son tonitruant
Tranchants	Griffes, objets coupants

Utilisation [Action]

Vous interagissez souvent avec un objet tout en faisant autre chose, comme lorsque vous dégainez votre épée dans le cadre de l'action Attaque. Lorsqu'un objet requiert spécifiquement votre action, vous entreprenez l'action Utilisation.

Valeur et modificateur de caractéristique

Toute créature dispose de six valeurs de caractéristique : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme, chacune dotée du modificateur correspondant. Ajoutez ce modificateur lorsque vous effectuez un Test d20 s'appuyant sur la caractéristique correspondante ou lorsqu'une règle vous demande de le faire. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Les six caractéristiques »).

Visibilité nulle

Vous subissez l'état Aveuglé lorsque vous essayez de voir quelque chose dans un espace à Visibilité nulle. *Lire aussi* « Aveuglé », « Ténèbres » et « Comment jouer » (« Exploration »).

Visibilité réduite

Vous subissez le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception) visant à voir quelque chose dans un espace à Visibilité réduite. *Lire aussi* « Lumière faible » et « Comment jouer » (« Exploration »).

Vision aveugle

Si vous disposez de la Vision aveugle, vous « voyez » à la portée spécifiée sans vous appuyer sur le sens physique de la vue. À cette portée, vous voyez tout ce qui ne bénéficie pas d'un Abri total, même si vous subissez l'état Aveuglé ou vous trouvez dans les Ténèbres. À cette portée, vous distinguez en outre ce qui a l'état Invisible.

Vision dans le noir

Si vous avez la Vision dans le noir, vous voyez dans des conditions de Lumière faible à la portée indiquée comme s'il s'agissait d'une Lumière vive, et dans les Ténèbres à cette même portée comme dans une zone de Lumière faible. Dans les Ténèbres, vous discernez

les couleurs comme des nuances de gris. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Exploration »).

Vision lucide

Si vous avez la Vision lucide, vous bénéficiez d'une vision améliorée à une portée spécifiée. À cette portée, votre vision s'affranchit des obstacles suivants :

Ténèbres. Vous voyez dans les Ténèbres normales comme magiques.

Invisibilité. Vous voyez les créatures et objets qui ont l'état Invisible.

Illusions visuelles. Les illusions visuelles vous paraissent transparentes, et vous réussissez automatiquement vos jets de sauvegarde contre elles.

Métamorphoses. Vous distinguez la forme véritable de toute créature et tout objet transformés par magie que vous voyez.

Plan Éthéré. Vous voyez dans le Plan Éthéré.

Vitesse

Chaque créature dispose d'une Vitesse, expression de la distance en mètres qu'elle peut parcourir en se déplaçant pendant son tour. *Lire aussi* « Escalade », « Fousissement », « Nage », « Reptation », « Saut », « Vol » et « Comment jouer » (« Combat »).

Vitesses spéciales. Certaines créatures ont des vitesses spéciales de type Vitesse d'escalade, Vitesse de fousissement, Vitesse de nage ou Vitesse de vol, chacune étant définie dans le présent glossaire. Si vous disposez de plus d'un type de vitesse, choisissez celle à laquelle vous recourez lors de votre déplacement ; vous pouvez passer d'une vitesse à l'autre au cours du même déplacement. Chaque fois que vous changez de mode, soustrayez la distance déjà parcourue à la nouvelle vitesse. Vous obtenez ainsi la distance que vous pouvez encore parcourir. Si cette soustraction vous donne 0 ou moins, vous ne pouvez pas recourir à la vitesse résultante pour le déplacement en cours. Exemple : si vous disposez d'une Vitesse de 9 m et d'une Vitesse de vol de 12 m, vous pourriez voler 3 m, vous poser, marcher 3 m, puis reprendre les airs et voler sur 6 m de plus.

Altérations de vos vitesses. Si un effet augmente ou diminue momentanément votre Vitesse, toute vitesse spéciale dont vous disposez augmente ou diminue du même montant pour la même durée. Si, par exemple, votre Vitesse est réduite à 0 et que vous disposez d'une Vitesse d'escalade, celle-ci est également réduite à 0. De même, si votre Vitesse est réduite de moitié et que vous disposez d'une Vitesse de vol, celle-ci est également réduite de moitié.

Vitesse d'escalade

Une Vitesse d'escalade peut remplacer la Vitesse pour traverser une surface verticale sans avoir à dépenser le déplacement supplémentaire ordinairement associé à l'escalade. *Lire aussi* « Escalade » et « Vitesse ».

Vitesse de fousissement

Une créature dotée d'une Vitesse de fousissement peut profiter de cette vitesse pour se mouvoir dans le sable, la terre, la boue ou la glace. La créature ne peut pas évoluer dans le roc, sauf si elle dispose d'un trait spécial qui lui permet de le faire. *Lire aussi* « Vitesse ».

Vitesse de nage

Une Vitesse de nage permet de nager sans la dépense de déplacement supplémentaire ordinairement associée à la nage. *Lire aussi* « Nage » et « Vitesse ».

Vitesse de vol

Une Vitesse de vol permet de se déplacer dans les airs. Tant que vous disposez d'une Vitesse de vol, vous restez en l'air jusqu'à ce que vous vous posiez, tombiez ou mouriez. *Lire aussi* « Vol » et « Vitesse ».

Vol

Divers effets permettent à une créature de voler. Lorsque vous volez, vous tombez si vous subissez l'état Neutralisé ou À terre, ou si votre Vitesse de vol est réduite à 0. Pour rester en l'air dans pareilles circonstances, vous devez disposer du Vol stationnaire. *Lire aussi* « Chute » et « Vitesse de vol ».

Vol stationnaire

Certaines créatures peuvent rester en vol stationnaire, comme l'indique alors leur profil, et divers sorts et effets octroient cette même capacité. Le vol stationnaire vous empêche de tomber dans certaines circonstances. *Lire aussi* « Vol ».

Vulnérabilité

Si vous présentez une Vulnérabilité à un type de dégâts, ils sont doublés contre vous. La Vulnérabilité ne s'applique qu'une seule fois à des dégâts donnés. *Lire aussi* « Comment jouer » (« Dégâts et soins »).

Zone d'effet

Les descriptions de nombreux sorts et aptitudes précisent qu'ils ont une zone d'effet, qui prend en règle générale l'une des six formes ci-après. Ces formes sont définies ailleurs dans le présent glossaire :

Cône	Cylindre	Ligne
Cube	Émanation	Sphère

Chaque zone d'effet a un point d'origine, position depuis laquelle se déploient les énergies de l'effet. Les règles propres à chaque forme spécifient comment positionner ce point d'origine. Si toutes les lignes droites reliant le point d'origine à un endroit de la zone d'effet sont bloquées, cet endroit n'est pas inclus dans la zone d'effet. Pour bloquer une ligne, un obstacle doit offrir un Abri total. *Lire aussi* « Abri ».

Si le créateur d'une zone d'effet place celle-ci en un point qu'il ne voit pas et qu'une obstruction (comme un mur) se dresse entre lui et ce point, le point d'origine se manifeste en réalité de son côté de l'obstacle.

Boîte à outils ludique

Allure de voyage

Un groupe de personnages peut voyager par voie terrestre à allure normale, lente ou rapide, comme décrit à la section « Comment jouer ». Quelle que soit l'étape, l'environnement prédominant détermine l'allure de voyage maximale des aventuriers, comme indiqué en colonne « Allure maximale » de la table « Environnements de voyage ». Certains facteurs peuvent influencer sur l'allure de voyage.

Qualité des routes

La présence d'une bonne route augmente l'allure maximale du groupe d'un cran (de lente à normale ou de normale à rapide).

Voyageurs lents

Votre groupe doit évoluer à allure lente si la Vitesse d'au moins un compagnon est réduite de moitié ou plus.

Voyage prolongé

Les personnages peuvent s'astreindre à voyager plus de 8 heures par jour, au risque de s'épuiser. À l'issue de chaque heure supplémentaire de voyage au-delà de cette limite, chaque PJ doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement. Le DD est de 10 + 1 par heure au-delà de la huitième.

Déplacement spécial

Si le groupe est en mesure de maintenir longtemps une allure rapide, par le biais du sort *vent divin*,

Environnements de voyage

Environnement	Allure maximale	Distance de rencontre	DD d'alimentation	DD d'orientation	DD d'observation
Arctique	Rapide*	6d6 × 3 m	20	10	10
Collines	Normale	2d10 × 3 m	15	10	15
Désert	Normale	6d6 × 3 m	20	10	10
Forêt	Normale	2d8 × 3 m	10	15	15
Littoral	Normale	2d10 × 3 m	10	5	15
Marais	Lente	2d8 × 3 m	10	15	20
Montagnes	Lente	4d10 × 3 m	20	15	20
Outreterre	Normale	2d6 × 3 m	20	10	20
Plaine	Rapide	6d6 × 3 m	15	5	15
Urbain	Normale	2d6 × 3 m	20	15	15
Voie d'eau	Spéciale†	6d6 × 3 m	15	10	15

*Du matériel adéquat (comme des skis) est nécessaire pour maintenir une allure rapide en environnement arctique.

†Le rythme de progression des personnages par voie d'eau dépend du véhicule employé ; cf. « Véhicules ».

par exemple, ou d'un objet magique tel qu'un *tapis volant*, la Vitesse du groupe se convertit en rythme de progression selon ces règles :

$$\text{Km par heure} = \text{Vitesse} \div 2$$

$$\text{Km/jour (allure normale)} = \text{km/h}$$

$$\times \text{ heures de voyage (généralement 8)}$$

$$\text{Allure rapide} = \text{km/jour} \times 4/3 \text{ (arrondir à l'inférieur)}$$

$$\text{Allure lente} = \text{km/jour} \times 2/3 \text{ (arrondir à l'inférieur)}$$

Si les personnages volent ou si leur déplacement spécial les met à l'abri du Terrain difficile, ils peuvent se déplacer à allure rapide quel que soit l'environnement.

Véhicules

Les aventuriers qui voyagent à bord d'un véhicule reprennent sa vitesse en km/h (comme indiqué à « Équipement ») pour le calcul de leur rythme de progression, sans choisir d'allure de voyage.

Conception d'historique

L'historique d'un personnage représente ce qu'il a fait avant de devenir aventurier. La création d'un historique sur mesure, éventuellement en adaptant un historique existant, peut coller davantage au thème de votre campagne ou à votre univers. Elle peut aussi faciliter la conception de l'histoire d'un personnage telle que l'entend son joueur.

Cette section décrit étape par étape comment créer des historiques selon les exigences de votre monde de jeu et de ses héros.

1. Choix des caractéristiques

Choisissez trois caractéristiques qui vous semblent adaptées à l'historique :

Force ou Dextérité. Ces caractéristiques sont idéales pour un historique impliquant des activités physiques.

Constitution. Cette caractéristique est idéale pour un historique impliquant des efforts prolongés.

Intelligence ou Sagesse. Ces deux caractéristiques, individuellement ou conjointement, sont idéales pour un historique basé sur les questions intellectuelles ou spirituelles.

Charisme. Cette caractéristique est idéale pour un historique impliquant le spectacle ou les interactions sociales.

2. Choix d'un don

Choisissez un don d'origine. La section « Dons » fournit des exemples de tels dons.

3. Choix des maîtrises de compétence

Choisissez deux compétences adaptées à votre historique. Les maîtrises de compétence retenues pour votre historique n'ont pas besoin d'être liées aux caractéristiques qu'il augmente.

4. Choix d'une maîtrise d'outils

Choisissez un type d'outils associé à la pratique de l'historique.

5. Choix de l'équipement

Constituez un matériel de base d'une valeur de 50 po (en comptant l'or non dépensé). N'y incluez pas d'armes de guerre ni d'armure, qui sont octroyées par la classe du personnage.

Malédiction et contagions magiques

Une malédiction est un fardeau magique qui persiste pendant un certain temps, à moins qu'on y mette un terme par d'autres moyens. Une contagion magique est un effet néfaste d'origine magique, contagieux par définition.

Les sections qui suivent traitent en détail de ces deux aspects.

Malédiction

Une malédiction prend souvent l'une des formes détaillées ci-dessous.

Malédiction

Les malédiction les plus rudimentaires résultent du sort *malédiction*. Les effets de ces revers restent limités, d'autant que le sort *délivrance des malédiction* y met fin.

Malédiction fournit des points de repère précieux pour évaluer la puissance d'autres malédiction.

Une malédiction qui dure 1 minute équivaut à un sort du 3^e niveau ; une malédiction qui dure jusqu'à dissipation équivaut à un sort du 9^e niveau.

Créatures maudites

Certains monstres sont associés à des malédiction, que ce soit par leurs origines ou par leur capacité à

propager des malédiction ; les loups-garous en sont un excellent exemple.

C'est à vous de décider comment un sort comme *délivrance des malédiction* affecte une créature aux origines maudites. Exemple : vous pourriez décider qu'une momie, créée par une malédiction, ne peut être détruite pour de bon que si le sort *délivrance des malédiction* est lancé sur sa dépouille.

Objets magiques maudits

Les objets magiques maudits sont créés intentionnellement ou résultent d'événements surnaturels. De tels objets sont détaillés dans « Objets magiques ».

Malédiction narratives

Une malédiction pourrait se manifester lorsque la violation d'un interdit par une créature mérite un châtiment surnaturel : rompre un serment, profaner une tombe, assassiner un innocent, etc. Une telle malédiction peut avoir n'importe quel effet de votre conception ou n'être qu'une version personnalisée d'une malédiction abordée dans cette section.

Une créature affectée par une malédiction de ce genre doit comprendre pourquoi elle est punie et être en mesure de trouver comment mettre fin à sa malédiction, souvent en réparant symboliquement le tort qu'elle a causé. Décidez de la façon dont un sort comme *délivrance des malédiction* affecte une malédiction propre à votre aventure ; il pourrait juste réprimer provisoirement les effets de la malédiction. Quoi qu'il en soit, les malédiction narratives doivent rester des manifestations magiques aussi puissantes que rares, ancrées dans l'histoire de votre campagne.

Malédiction environnementales

Certains lieux sont tellement imprégnés par le mal que quiconque s'y attarde est accablé d'une malédiction. La possession démoniaque est un exemple de malédiction environnementale.

Possession démoniaque. La possession démoniaque, née du chaos et du mal des Abysses, afflige couramment les créatures qui manipulent des objets démoniaques ou traînent en des lieux profanés, hantés par des esprits démoniaques.

Une créature qui devient la cible d'une possession démoniaque doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, sous peine d'être possédée par une entité démoniaque incorporelle. Chaque fois que la créature possédée obtient un 1 sur un Test d20, l'entité démoniaque en prend le contrôle et décide de son comportement. À la fin de chacun des tours suivants de la créature possédée, celle-ci effectue un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 et retrouve son autonomie en cas de réussite.

À l'issue d'un Repos long, une créature souffrant de possession démoniaque effectue un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas de réussite, l'effet prend fin sur elle. Le sort *dissipation du mal et du bien* ainsi que toute magie levant les malédiction mettent également un terme à l'effet.

Contagions magiques

Les alchimistes, les préparateurs de potions et les zones de magie sauvage sont considérés comme responsables des premières contagions magiques. Une épidémie d'une telle contagion peut constituer la base d'une aventure : les personnages doivent trouver un remède tout en s'efforçant d'enrayer la propagation de la contagion.

Repos et récupération

Si une créature infectée par une contagion magique passe 3 jours à récupérer (sans la moindre activité susceptible d'interrompre un Repos long), elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de cette période de récupération. En cas de réussite, elle a pendant 24 heures l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à lutter contre la contagion magique.

Exemples de contagion

Les exemples ci-après illustrent comment fonctionne une contagion magique. N'hésitez pas à modifier le DD de sauvegarde, les effets et les autres paramètres de ces contagions au gré des besoins de votre campagne.

Fièvre rieuse

Contagion magique

Les potions et élixirs bon marché sont parfois contaminés par la fièvre rieuse, qui n'affecte que les Humanoïdes (les gnomes sont étrangement immunisés). Une créature souffre des effets suivants, 1d4 jours après l'infection :

Fièvre. La créature subit 1 niveau d'Épuisement, qui persiste jusqu'à ce qu'elle ne souffre plus de la contagion.

Hilarité irrépressible. Tant que persiste ce niveau d'Épuisement, la créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 chaque fois qu'elle subit des dégâts autres que psychiques. En cas d'échec, elle subit 5 (1d10) dégâts psychiques et l'état Neutralisé, en proie à un fou rire incontrôlable. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Lutte immunitaire. À l'issue de chaque Repos long, toute créature infectée effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Une fois qu'une créature a réussi trois de ces JS, la contagion prend fin la concernant, et la créature est immunisée contre la fièvre rieuse pendant 1 an.

Propagation. Tout Humanoïde (autre qu'un gnome) qui commence son tour dans une Émanation de 3 m centrée sur une créature infectée par la fièvre rieuse doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être à son tour infecté. En cas de réussite, cet Humanoïde ne risque pas d'être infecté par la créature considérée pendant 24 heures.

Peste des égouts

Contagion magique

Les potions avariées et les déchets alchimiques peuvent engendrer cette contagion qui incube dans les égouts et les tas d'ordures. La peste des égouts est parfois transmise par les créatures de ces habitats, notamment les otyughs et les rats. Tout Humanoïde blessé par une créature porteuse de la contagion ou qui entre en contact avec des ordures ou abats contaminés doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être infectée par la peste des égouts. Une créature souffre des effets suivants, 1d4 jours après l'infection :

Fatigue. La créature subit 1 niveau d'Épuisement.

Affaiblissement. Tant qu'il reste le moindre niveau d'Épuisement à la créature, celle-ci ne récupère que la moitié des points de vie normaux lorsqu'elle dépense des dés de vie.

Agitation. Tant qu'il reste le moindre niveau d'Épuisement à la créature, terminer un Repos long ne lui restaure pas de points de vie ni ne réduit le niveau de son Épuisement.

Lutte immunitaire. Chaque jour à l'aube, une créature infectée effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, elle subit 1 niveau d'Épuisement, sa fatigue empirant. En cas de réussite, son niveau d'Épuisement diminue de 1. Si le niveau d'Épuisement de la créature tombe à 0, la contagion prend fin pour elle.

Pourriture oculaire

Contagion magique

Une Bête ou un Humanoïde qui boit de l'eau contaminée par la nourriture oculaire doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Aveuglé jusqu'à la fin de la contagion.

Lutte immunitaire. Toute magie comparable au sort *guérison* ou *restauration partielle* met un terme immédiat à la contagion. Un personnage qui a la maîtrise du matériel d'herboriste peut l'utiliser pour produire une dose d'onguent non magique en 1 heure. Appliqué sur les yeux d'une créature souffrant de nourriture oculaire, l'onguent réprime sur elle la contagion pendant 24 heures. Si la contagion est ainsi réprimée pendant un total de 72 heures consécutives (ce qui nécessite trois doses et applications de l'onguent), elle prend fin pour la créature.

Propagation. Tout Humanoïde dont la peau entre en contact avec celle d'une créature infectée par la nourriture oculaire doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être à son tour infectée. En cas de réussite, cet Humanoïde ne risque pas d'être infecté par la créature considérée pendant 24 heures.

Effets environnementaux

Chaleur extrême

Par une température de 38 °C ou plus, une créature exposée à la chaleur extrême et privée d'eau potable doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chaque heure, sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement. Le DD est de 5 pour la première heure, puis augmente de 1 à chaque heure supplémentaire. Les créatures qui portent une armure lourde ou intermédiaire subissent le Désavantage au JS. Les créatures bénéficiant de la Résistance ou de l'Immunité contre les dégâts de feu réussissent automatiquement ce JS.

Eau glacée

Une créature peut rester immergée dans l'eau glacée pendant un nombre de minutes égal à sa valeur de Constitution, après quoi elle s'expose à des désagréments. Chaque minute supplémentaire passée dans l'eau glacée lui demande de réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement. Les créatures bénéficiant de la Résistance ou de l'Immunité contre les dégâts de froid réussissent automatiquement ce JS, de même que celles naturellement adaptées aux eaux glacées.

Froid extrême

Par une température de -18 °C ou moins, une créature exposée au froid extrême doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 à la fin de chaque heure, sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement. Les créatures bénéficiant de la Résistance ou de l'Immunité contre les dégâts de froid réussissent automatiquement ce JS.

Glace superficielle

La glace superficielle peut supporter un poids de 3d10 x 5 kg par zone carrée de 3 m de côté. Dès que le poids total supporté par une zone de glace superficielle dépasse ce seuil, la glace se brise. Toutes les créatures qui se trouvent dessus tombent à l'eau. Sous la couche de glace, l'eau est glacée (cf. « Eau glacée », plus haut).

Précipitations importantes

La Visibilité réduite s'impose à tous dans une zone de forte pluie ou de chutes de neige importantes, et les créatures de la zone subissent le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception). Une forte pluie peut en outre éteindre les flammes nues.

Haute altitude

Les voyages entrepris à plus de 3 000 m au-dessus du niveau de la mer sont éreintants pour la plupart des créatures, en raison de l'oxygène raréfié. Chaque heure passée par une créature à voyager à haute altitude compte pour 2 heures dans le cadre de la détermination du temps qu'elle peut consacrer au voyage (cf. « Allure de voyage »).

Les créatures s'acclimatent à ces altitudes si elles y passent un minimum de 30 jours consécutifs. Seules les créatures natives de l'environnement concerné peuvent s'acclimater à une altitude supérieure à 6 000 m. Pour les autres, c'est impossible.

Profondeurs aquatiques

Nager dans les profondeurs aquatiques (par plus de 30 m de fond) présente des défis supplémentaires en raison de la pression et de la faible température de l'eau. À l'issue de chaque heure passée à nager à une telle profondeur, toute créature dénuée de Vitesse de nage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement.

Vent fort

Un vent fort impose le Désavantage aux jets d'attaque à distance avec des armes. Il a également pour effet d'éteindre les flammes et de disperser le brouillard. Une créature volant par vent fort doit se poser à la fin de son tour pour ne pas chuter.

Un vent fort en plein désert peut engendrer une tempête de sable qui impose le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception).

Verglas

Le verglas constitue un Terrain difficile. Une créature qui se déplace dans une zone de verglas pour la première fois d'un tour ou qui y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine de subir l'état À terre.

Terreur et grand stress

Les aventuriers, par la nature de leur vocation, sont souvent plus résilients face à la peur et au stress que le commun des mortels. Là où un fermier fuirait épouvanté devant un ours ou une vision spectrale, les PJ sont de ceux qui tiennent bon. Il existe néanmoins des créatures et des effets capables de bouleverser l'aventurier le plus intrépide.

Si vous prévoyez d'utiliser l'une de ces règles, discutez-en avec vos joueurs au début de la campagne.

Effets de terreur

Chaque fois que les personnages rencontrent un danger surnaturel terrifiant, l'état Effrayé reste l'effet privilégié. Un jet de sauvegarde de Sagesse est souvent requis pour résister aux effets de terreur, avec un DD adapté à l'intensité de la situation. Inspirez-vous de la table « Exemples de DD de terreur ».

Exemples de DD de terreur

Exemple	DD de sauvegarde
Quand les personnages ouvrent un sarcophage, une apparition inoffensive mais terrifiante se manifeste.	10
Un personnage déclenche un piège magique qui produit la manifestation illusoire de ses pires terreurs, visible de lui uniquement.	15
Un portail s'ouvre sur les Abysses, révélant un royaume de tourments et de massacres.	20

Une créature Effrayée peut généralement réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Si vous le souhaitez, une créature Effrayée peut être soumise à d'autres effets tant que persiste l'état Effrayé. Voici quelques exemples :

- La créature Effrayée doit entreprendre l'action Pointe à chacun de ses tours et consacrer son déplacement à s'éloigner de la source de sa terreur.
- Les jets d'attaque contre la créature Effrayée bénéficient de l'Avantage.
- La créature Effrayée ne peut faire qu'une seule des choses suivantes à son tour : se déplacer, entreprendre une action ou une action Bonus.

Effets de grand stress

Lorsqu'un personnage est sujet à un effet qui engendre un grand stress psychologique, les dégâts psychiques restent le meilleur moyen de traduire cet effet.

La table « Exemples d'effets de grand stress » fournit quelques exemples de tels effets, avec le DD de sauvegarde et les dégâts courants associés. On résiste d'ordinaire au grand stress en réussissant un JS Sagesse, mais l'Intelligence ou le Charisme sont parfois plus adaptés. En cas de réussite, le personnage pourrait subir la moitié des dégâts au lieu de tout éviter, à votre appréciation.

Exemples d'effets de grand stress

Exemple	DD de sauvegarde	Dégâts psychiques
Un personnage ingère une substance hallucinogène qui déforme sa perception de la réalité.	10	1d6
Un personnage touche une idole fiélonne qui assaille son esprit et menace de le briser.	15	3d6
Un piège magique projette un personnage au Royaume Lointain jusqu'à la fin de son tour suivant.	20	9d6

Effets persistants

L'exposition à un grand stress entraîne parfois des effets durables. Les conseils suivants s'appliquent.

Effets à court terme. Le personnage subit l'état Effrayé, Étourdi ou Neutralisé pendant 1d10 minutes. Cet état peut s'accompagner d'un comportement alarmant ou d'hallucinations. Réprimer ces effets nécessite le sort *apaisement des émotions*, les éliminer, le sort *restauration partielle*.

Effets à long terme. Le personnage subit le Désavantage à certains tests de caractéristique pendant 1d10 x 10 heures, en raison de sa réticence ou de son incapacité à recourir à certaines facultés. Le PJ est par exemple affaibli ou incapable de puiser dans sa Force, ou bien il se méfie tant des autres que les tests de Charisme deviennent plus compliqués. Réprimer ces effets nécessite le sort *apaisement des émotions*, les éliminer, le sort *restauration partielle*.

Effets à durée illimitée. Un effet à durée illimitée est un effet à long terme (voir plus haut) qui persiste tant qu'on ne l'a pas éliminé avec le sort *restauration suprême*. Il peut toutefois être réprimé avec *apaisement des émotions*.

Poison

En raison de leur nature meurtrière et sournoise, les poisons occupent une place de choix dans l'arsenal des assassins et des créatures malveillantes.

Il existe quatre types de poison :

Blessure. Les poisons par blessure s'appliquent sur une arme, un projectile ou objet comparable par une action Bonus. Le poison reste actif jusqu'à ce qu'il soit administré par une blessure ou que l'objet en soit débarrassé. Une créature qui subit des dégâts tranchants ou perforants d'un objet enduit d'un tel poison s'expose à ses effets.

Contact. Les poisons par contact s'enduient sur des objets. Ils conservent leurs propriétés jusqu'à ce qu'on les touche ou qu'on lave l'objet. Une créature qui expose sa peau à un poison par contact en subit les effets.

Ingestion. Pour en subir les effets, une créature doit avaler une dose entière de poison par ingestion. La dose peut s'administrer dans la nourriture ou un breuvage. Vous pouvez statuer qu'une dose partielle entraîne un effet réduit, si bien que la créature a l'Avantage à son jet de sauvegarde ou que la substance n'inflige que la moitié des dégâts en cas d'échec.

Inhalation. Les vapeurs et poudres toxiques prennent effet quand on les inhale. Répandre la poudre ou les vapeurs soumet les créatures prises dans un Cube de 1,50 m à leurs effets. Le nuage qui en résulte se dissipe aussitôt après. Retenir son souffle ne sert à rien contre les poisons par inhalation : ils agissent sur les membranes nasales, les conduits lacrymaux et autres parties du corps.

Achat de poison

Dans certains contextes, les lois interdisent la possession et l'utilisation de poison, mais un revendeur clandestin ou un apothicaire peu scrupuleux pourrait en détenir une réserve cachée. Les personnages ayant des contacts au sein de la pègre pourront ainsi s'en procurer aisément. D'autres devront peut-être mener de longues investigations et graisser quelques pattes avant de mettre la main sur le poison convoité.

Recueillir du poison

Un personnage peut tenter d'extraire du poison d'une créature venimeuse, morte ou subissant l'état Neutralisé. L'opération prend 1d6 minutes, au terme desquelles le PJ effectue un test d'Intelligence (Nature) DD 20 en se servant du matériel d'empoisonneur. En cas de réussite, il recueille assez de poison pour une dose unique (la créature ne peut plus fournir davantage de poison). En cas d'échec, le personnage ne parvient pas à extraire de poison. Si l'échec est de 5 ou plus, le personnage s'expose lui-même au poison de la créature.

Exemples de poisons

Voici un éventail de poisons présentés par ordre alphabétique. La description de chaque poison comprend le prix indicatif d'une dose, son type (contact, ingestion, inhalation ou blessure), ainsi que ses effets délétères.

Dard de l'Araignée (200 po)

Poison par blessure

Une créature exposée au dard de l'Araignée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 heure. Si le JS est raté d'au moins 5, la créature subit également l'état Inconscient tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Essence éthérée (300 po)

Poison par inhalation

Une créature exposée à l'essence éthérée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 8 heures. Elle subit également l'état Inconscient tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Fumées d'othur (500 po)

Poison par inhalation

Une créature exposée aux fumées d'othur doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison et de devoir réitérer le JS au début de chacun de ses tours. À chaque nouvel échec, elle subit 3 (1d6) dégâts de poison. Une fois qu'elle a réussi trois JS, le poison prend fin.

Huile de taggit (400 po)

Poison par contact

Une créature exposée à l'huile de taggit doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 24 heures. Elle subit également l'état Inconscient tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée. La créature se réveille si elle subit des dégâts.

Larmes de minuit (I 500 po)

Poison par ingestion

Une créature qui avale des larmes de minuit ne souffre d'aucun désagrément jusqu'aux douze coups de minuit. Tout effet qui met fin à l'état Empoisonné neutralise ce poison. Si le poison n'a pas été neutralisé avant minuit, la créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 et subit 31 (9d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Malice (250 po)

Poison par inhalation

Une créature exposée à la « malice » doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 heure. Elle subit également l'état Aveuglé tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée.

Mucus de rampant (200 po)

Poison par contact

Une créature exposée au mucus de rampant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 minute. Elle subit également l'état Paralysé tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Poison de ver pourpre (2 000 po)

Poison par blessure

Une créature exposée au poison de ver pourpre effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 et subit 35 (10d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Poison de vouivre (I 200 po)

Poison par blessure

Une créature exposée au poison de vouivre effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Sang d'assassin (150 po)

Poison par ingestion

Une créature exposée au sang d'assassin effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle subit 6 (1d12) dégâts de poison, ainsi que l'état Empoisonné pendant 24 heures. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Sérum de vérité (150 po)

Poison par ingestion

Une créature exposée au sérum de vérité doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 heure. Ainsi Empoisonnée, la créature est incapable de mentir sciemment.

Teinture pâle (250 po)

Poison par ingestion

Une créature exposée à la teinture pâle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine de subir 3 (1d6) dégâts de poison, ainsi que l'état Empoisonné. Une créature ainsi Empoisonnée réitère le JS toutes les 24 heures et subit 3 (1d6) dégâts de poison en cas d'échec. Les dégâts infligés par ce poison ne peuvent être soignés tant que la créature reste Empoisonnée. À l'issue de sept JS réussis contre le poison, la créature n'est plus Empoisonnée.

Torpeur (600 po)

Poison par ingestion

Une créature exposée au poison « torpeur » doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 4d6 heures. Sa Vitesse est réduite de moitié tant qu'elle demeure ainsi Empoisonnée.

Venin de serpent (200 po)

Poison par blessure

Une créature exposée au venin de serpent effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Pièges

Les pièges gagnent à être utilisés avec parcimonie pour conserver leur attrait. Si une fosse dissimulée peut créer une agréable surprise, la multiplication des pièges pourrait exacerber la méfiance des joueurs, au détriment du rythme de jeu.

Les meilleurs pièges se présentent soit comme de brèves distractions que des personnages compétents sauront surmonter rapidement, soit comme des énigmes mortelles nécessitant réflexion et travail d'équipe. Les pièges indétectables et inévitables offrent rarement une expérience ludique satisfaisante.

Éléments d'un piège

La description d'un piège commence par son nom, suivi des éléments suivants :

Sévérité et niveau. Un piège est qualifié de « problématique » ou de « meurtrier », selon le niveau des personnages concernés. Un piège problématique ne fera que peu de mal aux PJ des niveaux indiqués, tandis qu'un piège meurtrier peut les blesser grièvement.

Déclencheur. Les pièges sont souvent réglés pour s'activer quand une créature pénètre dans une zone ou touche un objet. Quelques déclencheurs courants : marcher sur une dalle de pression, toucher un fil tendu, tourner une poignée de porte ou insérer la mauvaise clef dans une serrure.

Durée. Certains pièges ont une durée exprimée en rounds, minutes ou heures. D'autres précisent que leurs effets persistent jusqu'à ce que le piège soit détruit ou dissipé. Si la durée d'un piège est « instantanée », son effet se résout immédiatement. La mention du réarmement automatique du piège figure aussi dans cette section, le cas échéant. Sans cela, le piège devient inactif après son activation.

La prudence est de mise lorsque vous mettez les aventuriers en face d'un piège prévu pour des niveaux supérieurs au leur. Un piège considéré comme problématique pour un échelon donné peut s'avérer meurtrier pour des personnages d'un échelon inférieur.

Exemples de pièges

Les pièges sont présentés par ordre alphabétique.

Aiguille empoisonnée

Piège problématique (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature ouvre la serrure du piège de façon inadaptée ou ne parvient pas à le désarmer

Durée : instantanée

Une aiguille empoisonnée est dissimulée dans une serrure. Lorsqu'une créature ouvre la serrure avec un objet autre que la clef appropriée, l'aiguille jaillit et la pique. La créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, elle subit 5 (1d10)

dégâts de poison, ainsi que l'état Empoisonné pendant 1 heure. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Évitement. Le piège ne se déclenche pas si la serrure s'ouvre à l'aide du sort *débloquer* ou d'une magie équivalente.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la serrure et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. En cas de réussite, elle repère l'aiguille. Une fois le piège détecté, un PJ peut consacrer une action à tenter de le désarmer, ce qui nécessite de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15. En cas d'échec, la créature déclenche le piège.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant les dégâts et le DD de sauvegarde, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Dégâts de poison	DD de sauvegarde
5–10	11 (2d10)	13
11–16	22 (4d10)	15
17–20	55 (10d10)	17

Effondrement de plafond

Piège meurtrier (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature heurte un fil tendu

Durée : instantanée

Ce piège utilise un fil tendu pour provoquer l'effondrement d'une section instable du plafond. Le fil est placé à 7,5 cm du sol et relié à deux supports fragiles qui basculent lorsqu'on tire dessus.

La première créature qui heurte le fil entraîne la chute des étais et l'effondrement de la section instable de plafond. Toute créature se trouvant sous cette section doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subit 11 (2d10) dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Les débris de l'effondrement transforment la zone piégée en Terrain difficile.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la zone piégée et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 11. En cas de réussite, elle repère le fil tendu et la section instable du plafond. On peut aisément couper le fil une fois détecté ou l'éviter (aucun test de caractéristique nécessaire).

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant les dégâts et le DD de sauvegarde, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Dégâts contondants	DD de sauvegarde
5–10	22 (4d10)	15
11–16	55 (10d10)	17
17–20	99 (18d10)	19

Filet suspendu

Piège problématique (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature heurte un fil tendu

Durée : instantanée

Ce piège utilise un fil tendu pour libérer un filet lesté de 3 m de côté suspendu au plafond ou en hauteur. Le fil est tendu à 7,5 cm du sol entre deux piliers ou deux arbres.

La première créature qui heurte le fil provoque la chute du filet sur elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de subir l'état Entravé jusqu'à extraction. Elle réussit automatiquement le JS si elle est de taille TG ou supérieure. Une créature peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 10 et se libère du filet, ou en extrait une autre créature à portée d'allonge, en cas de réussite.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la zone piégée et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 11. En cas de réussite, elle repère le fil tendu et le filet suspendu. On peut aisément couper le fil une fois détecté ou l'éviter (aucun test de caractéristique nécessaire).

Destruction du filet. Réduire le filet à 0 point de vie libère toute créature piégée à l'intérieur (voir le profil du filet dans « Matériel d'aventurier »).

Installation du piège. Une créature disposant d'outils de voleur et de tous les composants du piège (notamment le filet) peut tenter de l'installer en réussissant un test de Dextérité (Escamotage) DD 13. Chaque tentative d'installation du piège prend 10 minutes.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant le poids du filet, ce qui accroît le DD de sauvegarde et le DD du test de Force (Athlétisme), comme suit : DD 12 pour les niveaux 5 à 10 ; DD 14, niveaux 11 à 16 ; DD 16, niveaux 17 à 20.

Fléchettes empoisonnées

Piège meurtrier (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature se déplace sur une dalle de pression

Durée : instantanée, le piège se réarme au début du tour suivant s'il s'est déclenché moins de trois fois

Lorsqu'une créature se déplace sur la dalle de pression pour la première fois d'un tour, des fléchettes empoisonnées jaillissent de tubes encastrés dans les murs environnants. Les orifices abritant ces tubes sont masqués par la poussière et les toiles d'araignée, ou habilement dissimulés parmi des bas-reliefs, des fresques ou des peintures murales.

Chaque créature sur la trajectoire des fléchettes doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être touchée par 1d3 fléchettes et de subir 3 (1d6) dégâts de poison par fléchette.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner les murs et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. En cas de réussite, elle repère les orifices. Boucher tous les orifices avec de la cire, du tissu ou des débris empêche le tir des fléchettes.

Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la section de sol formant la dalle sensible et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. En cas de réussite, elle repère la dalle de pression. Caler une pointe de fer ou un objet équivalent sous la dalle de pression empêche l'activation du piège.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant les dégâts de poison de chaque fléchette, comme suit : 7 (2d6) pour les niveaux 5 à 10 ; 14 (4d6), niveaux 11 à 16 ; 24 (7d6), niveaux 17 à 20.

Fosse camouflée

Piège problématique (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature se déplace sur le couvercle de la fosse

Durée : instantanée

Cette fosse de 3 m de profondeur est recouverte d'un couvercle à charnière fait d'un matériau identique au sol environnant. Lorsqu'une créature foule le couvercle, celui-ci bascule comme une trappe, et la créature chute dans la fosse. Le couvercle reste ensuite ouvert.

Une créature qui tombe dans la fosse subit 3 (1d6) dégâts contondants dus à la chute.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Étude, une créature peut examiner la section de sol formant le couvercle de la fosse et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. En cas de réussite, elle repère la fosse. Une fois la fosse détectée, on peut caler une pointe de fer ou un objet équivalent entre le couvercle et le sol voisin de manière à empêcher l'ouverture et donc pouvoir traverser la section sans risque. Il est aussi possible de maintenir le couvercle fermé à l'aide du sort *verrou magique* ou d'une magie comparable.

Extraction. Une créature doit disposer d'une Vitesse d'escalade, de matériel d'escalade ou d'une magie telle que *pattes d'araignée* pour gravir les parois lisses de la fosse. Vous pouvez faciliter l'extraction en agrémentant les parois de fissures suffisamment larges pour servir de prises.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant la profondeur de la fosse et les dégâts, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Profondeur de la fosse	Dégâts contondants
5–10	9 m	10 (3d6)
11–16	18 m	21 (6d6)
17–20	36 m	42 (12d6)

Fosse hérissée de pieux

Piège meurtrier (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature se déplace sur le couvercle de la fosse

Durée : instantanée

Une fosse de 3 m de profondeur est recouverte d'un couvercle à charnière fait d'un matériau identique au sol environnant. Lorsqu'une créature foule le couvercle, celui-ci bascule comme une trappe, et la créature chute dans la fosse dont le sol est hérissé de pieux en bois ou métal. Le couvercle reste ensuite ouvert.

Une créature qui tombe dans la fosse subit 3 (1d6) dégâts contondants dus à la chute, plus 9 (2d8) dégâts perforants en s'emplantant sur les pointes.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Étude, une créature peut examiner la section de sol formant le couvercle de la fosse et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. En cas de réussite, elle repère la fosse. Une fois la fosse détectée, caler une pointe de fer ou un objet équivalent entre le couvercle et le sol voisin permet d'en empêcher l'ouverture et donc de pouvoir traverser la section de sol sans risque. On peut aussi maintenir le couvercle fermé à l'aide du sort *verrou magique* ou d'une magie comparable.

Extraction. Une créature doit disposer d'une Vitesse d'escalade, de matériel d'escalade ou d'une magie telle que *pattes d'araignée* pour gravir les parois lisses de la fosse. Vous pouvez faciliter l'extraction en agrémentant les parois de fissures suffisamment larges pour servir de prises.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant la profondeur de la fosse et les dégâts, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Profondeur de la fosse	Dégâts
5–10	9 m	10 (3d6) contondants plus 13 (3d8) perforants
11–16	18 m	21 (6d6) contondants plus 36 (8d8) perforants
17–20	36 m	42 (12d6) contondants plus 57 (13d8) perforants

Pierre roulante

Piège meurtrier (niveaux 11 à 16) ou piège problématique (niveaux 17 à 20)

Déclencheur : une créature se déplace sur une dalle de pression

Durée : jusqu'à ce que le rocher cesse de rouler

Lorsqu'une créature se déplace sur une dalle de pression cachée, un globe en pierre massive de 1,50 m de rayon est libéré d'un compartiment secret et commence à rouler. Le rocher et toutes les créatures à

proximité jouent l'Initiative ; le rocher reçoit un bonus de +8 à son jet d'Initiative.

À son tour, le rocher se déplace de 18 m dans une direction, en changeant de trajectoire s'il rencontre un obstacle. La pierre peut traverser l'espace des créatures, et les créatures peuvent traverser le sien, en le considérant comme un Terrain difficile. Chaque fois que le rocher entre dans l'espace d'une créature pour la première fois d'un tour, ou qu'une créature entre dans l'espace du rocher pendant qu'il roule, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 55 (10d10) dégâts contondants, ainsi que l'état À terre.

La pierre s'arrête lorsqu'elle heurte un mur ou un obstacle comparable. Elle ne roule pas dans les angles, mais un architecte de donjon astucieux prévoira des virages incurvés de sorte que la pierre puisse continuer sa course folle.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Étude, une créature peut examiner la section de sol formant la dalle sensible et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. En cas de réussite, elle déduit la fonction de la dalle de pression. Caler une pointe de fer ou un objet équivalent sous la dalle de pression empêche l'activation du piège.

Destruction de la pierre. Le rocher est un objet de taille G avec le profil suivant : CA 17, 100 pv, seuil de dégâts 10 et Immunité contre les dégâts psychiques et de poison.

Ralentissement de la pierre. Au prix d'une action, une créature peut tenter de ralentir le rocher par un test de Force (Athlétisme) DD 20. En cas de réussite, la distance parcourue par le rocher à son tour est réduite de 4,50 m. Si cette distance tombe à 0, il s'arrête et ne présente plus de menace.

Statue au souffle de feu

Piège meurtrier (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature se déplace sur une dalle de pression

Durée : instantanée, le piège se réarme au début du tour suivant

Lorsqu'une créature se déplace sur la dalle de pression pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, une statue proche crache un Cône de flammes magiques de 4,50 m. La statue peut représenter n'importe quoi, comme un dragon ou un magicien. Chaque créature prise dans le Cône effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 11 (2d10) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Détection et désarmement. Le sort *détection de la magie* révèle une aura d'Évocation autour de la statue. Au prix de l'action Observation, une créature à 1,50 m ou moins de la statue peut l'examiner et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 10. En cas de réussite, elle repère un minuscule glyphe sur la statue. Une fois le glyphe trouvé, un personnage peut entreprendre l'action Étude pour l'examiner et effectuer un test

d'Intelligence (Arcanes) DD 15. En cas de réussite, il comprend que le glyphe signifie « feu ». Au prix d'une action, un personnage peut utiliser un outil tranchant pour abîmer le glyphe, désarmant ainsi le piège.

Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la section de sol formant la dalle sensible et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. En cas de réussite, elle repère la dalle de pression. Caler une pointe de fer ou un objet équivalent sous la dalle de pression empêche l'activation du piège.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant les dégâts et la zone d'effet, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Dégâts de feu	Zone d'effet
5–10	22 (4d10)	Cône de 9 m
11–16	55 (10d10)	Cône de 18 m
17–20	99 (18d10)	Cône de 36 m

Rencontres de combat

Les éléments ci-après peuvent rendre une rencontre de combat plus intéressante ou difficile :

Positions surélevées. Tout élément de l'environnement qui fournit un changement d'altitude ou de niveau (empilement de caisses vides, corniche, balcon, etc.) récompense les positionnements astucieux et incite les personnages à sauter, escalader, voler ou se téléporter.

Positions défensives. Les adversaires situés dans une zone d'accès difficile ou en position défensive forcent les personnages qui combattent à distance à se déplacer.

Groupe de monstres différents. Quand différents types de monstres collaborent, ils peuvent combiner leurs pouvoirs, à l'instar des personnages de diverses classes et origines. La diversité fait la force.

Raisons de se déplacer. N'hésitez pas à employer des accessoires poussant les PJ et leurs adversaires à se déplacer : lustres, tonneaux de poudre ou d'huile, pièges à base de rocher qui roule.

Difficulté d'une rencontre de combat

Les consignes ci-après permettent de créer une rencontre de combat du niveau de difficulté souhaité.

Étape 1. Choix d'une difficulté

Trois catégories décrivent l'éventail des difficultés d'une rencontre :

Difficulté faible. Une rencontre de difficulté faible générera probablement un ou deux moments de tension chez les joueurs, mais leurs personnages devraient sortir victorieux sans subir de pertes. Un ou plusieurs d'entre eux pourraient cependant avoir besoin de soins. Dans les grandes lignes, un monstre isolé présente en règle générale un défi de faible difficulté à un groupe de quatre aventuriers dont le niveau égale le facteur de puissance du monstre.

Difficulté modérée. En l'absence de soins et d'autres ressources, une rencontre de difficulté modérée risque de mal tourner pour vos aventuriers. Les PJ les plus faibles pourraient être mis hors de combat, et il existe un léger risque que le groupe perde un élément ou davantage.

Difficulté élevée. Une rencontre de difficulté élevée peut s'avérer fatale pour un ou plusieurs personnages. Pour y survivre, les héros vont devoir être fins tacticiens, vifs d'esprit, et peut-être même un brin chanceux.

Étape 2. Détermination du budget de PX

Au moyen de la table « Budget de PX par personnage », faites coïncider le niveau du groupe et le seuil de difficulté souhaité pour la rencontre. Multipliez le nombre qui figure sur la table par le nombre de PJ du groupe afin d'obtenir votre budget de PX pour la rencontre.

Budget de PX par personnage

Niveau du groupe	Difficulté de la rencontre		
	Faible	Modérée	Élevée
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1 100
6	600	1 000	1 400
7	750	1 300	1 700
8	1 000	1 700	2 100
9	1 300	2 000	2 600
10	1 600	2 300	3 100
11	1 900	2 900	4 100
12	2 200	3 700	4 700
13	2 600	4 200	5 400
14	2 900	4 900	6 200
15	3 300	5 400	7 800
16	3 800	6 100	9 800
17	4 500	7 200	11 700
18	5 000	8 700	14 200
19	5 500	10 700	17 200
20	6 400	13 200	22 000

Étape 3. Dépenser le budget

Le profil de chaque créature présente une valeur exprimée en PX. Lorsque vous ajoutez une créature à votre rencontre de combat, déduisez les PX qu'elle représente de votre budget afin de déterminer combien de PX il vous reste à dépenser. Dépensez autant de PX que vous l'autorise votre budget sans dépasser celui-ci. Peu importe qu'il vous reste quelques PX non dépensés. Quelques exemples :

Exemple 1. Une rencontre de difficulté faible pour quatre personnages de niveau 1 totalise un budget de 50×4 , soit 200 PX. Avec ce budget, vous pourriez bâtir l'une des rencontres ci-après :

- 1 **combattant gobelours** (200 PX)
- 2 **guêpes géantes** (100 PX chacune), pour un total de 200 PX
- 6 **rats géants** (25 PX chacun), pour un total de 150 PX

Exemple 2. Une rencontre de difficulté modérée pour cinq personnages de niveau 3 totalise un budget de 225×5 , soit 1 125 PX. Avec ce budget, vous pourriez bâtir l'une des rencontres ci-après :

- 2 **druides** (450 PX chacun) et 9 **striges** (25 PX chacune), pour un total de 1 125 PX
- 1 **nécronte** (700 PX), 1 **destrier squelette** (100 PX) et 6 **squelettes** (50 PX chacun), pour un total de 1 100 PX

Exemple 3. Une rencontre de difficulté élevée pour six personnages de niveau 15 totalise un budget de $7\,800 \times 6$, soit 46 800 PX. Avec ce budget, vous pourriez bâtir la rencontre suivante :

- 2 **dragons rouges adultes** (18 000 PX chacun) et 2 **géants du feu** (5 000 PX chacun), pour un total de 46 000 PX

Résolution de problèmes

Lorsque vous créez et menez des rencontres de combat, gardez ce qui suit à l'esprit.

Nombreuses créatures

Une rencontre qui met en scène de nombreuses créatures augmente le risque qu'un coup du sort inflige plus de dégâts que prévu aux PJ. Si votre rencontre comprend plus de deux créatures par personnage, incluez des monstres fragiles, rapides à éliminer. Ce conseil est particulièrement important pour des personnages de niveau 1 ou 2.

Ajustements

L'absence d'un joueur peut justifier de retirer des créatures d'une rencontre pour conserver le niveau de difficulté initialement prévu. En outre, le sort des dés et divers facteurs peuvent rendre une rencontre plus facile ou difficile qu'escompté. Il est aisé de modifier la rencontre à la volée, par exemple en faisant fuir des créatures (pour alléger la rencontre) ou en ajoutant des renforts (pour corser la rencontre).

Créatures FP 0

Les créatures dont le FP est égal à 0, surtout celles qui valent 0 PX, s'utilisent avec parcimonie. Si vous souhaitez qu'une rencontre mette en scène de nombreuses bestioles de FP 0, préférez-leur les nuées.

Nombre de profils de jeu

Les rencontres de combat les plus mémorables associent plusieurs types de créature, par exemple géants du feu et molosses infernaux. Prenez toutefois garde au nombre de profils dont vous aurez besoin lors d'une rencontre. Jongler avec plus de deux ou trois profils de jeu pour une rencontre peut vite s'avérer rébarbatif, surtout si ces créatures sont complexes à interpréter.

Créatures puissantes

Si votre rencontre de combat fait intervenir une créature dont le FP est supérieur au niveau du groupe, gardez à l'esprit qu'une telle créature peut en une seule action infliger assez de dégâts pour éliminer un ou plusieurs personnages. Un **ogre** (FP 2), par exemple, peut tuer d'un seul coup un Magicien de niveau 1.

Pouvoirs spéciaux

Si un monstre détient un pouvoir que des personnages de bas niveau auront du mal à surmonter, mieux vaut ne pas l'inclure aux rencontres tant que le niveau du groupe reste inférieur à son facteur de puissance.

Objets magiques

Les objets magiques se dénichent dans les caches des monstres vaincus et dans les chambres fortes d'un autre âge. De tels objets octroient des pouvoirs auxquels un personnage aurait sans cela difficilement accès, ou complètent les aptitudes de leur détenteur par le biais d'une magie extraordinaire.

Catégories d'objets magiques

Chaque objet magique appartient à une catégorie. La table « Catégories d'objets magiques » dresse la liste des neuf catégories et fournit des exemples. Les règles relatives aux catégories figurent après cette table.

Catégories d'objets magiques

Catégorie	Exemples
Anneaux	Anneau d'invisibilité
Armes	Épée longue +1, projectiles +1
Armures	Armure de cuir +1, bouclier +1
Baguettes	Baguette de boules de feu
Bâtons	Bâton percussif
Objets merveilleux	Bottes elfiques, sac sans fond
Parchemins	Parchemin de sort
Potions	Potion de guérison
Sceptres	Sceptre inamovible

Anneaux

Pour que sa magie opère et sauf mention contraire dans sa description, un objet de la catégorie Anneaux doit être porté à un doigt ou à un appendice comparable.

Armes

Une arme magique est le plus souvent une version magique d'une arme qui figure dans « Équipement ». La description de certaines armes magiques précise quel type d'arme elles concernent, par exemple épée longue ou arc long. Si aucun type d'arme n'est spécifié, choisissez-le ou laissez le hasard en décider.

Projectiles. Si une arme magique présente la propriété Munitions, les projectiles qu'elle tire sont considérés comme magiques au regard des règles concernant la nature magique des armes.

Armures

Un objet de la catégorie Armures est généralement la version magique d'une armure de la section « Équipement ». Sauf mention contraire dans sa description, l'armure doit être portée pour que sa magie opère.

Certaines armures magiques spécifient quel type d'armure elles concernent, par exemple cotte de

mailles ou harnois. Si aucun type n'est spécifié, choisissez son type ou laissez le hasard en décider.

Baguettes

Un objet de la catégorie Baguettes mesure en général 30 à 40 cm et il est fait de métal, d'os ou de bois. Sa pointe est en métal, en cristal, en pierre ou dans un autre matériau.

Sauf mention contraire dans sa description, une baguette peut faire office de focaliseur arcanique.

Bâtons

Les objets de la catégorie Bâtons sont d'apparence très variable : certains sont droits, avec un diamètre presque identique sur toute leur longueur, d'autres sont tordus et noueux ; certains sont en bois, d'autres en matériaux composites, en métal poli ou en cristal. Un bâton pèse entre 1 et 3,5 kg et peut faire office de bâton de marche ou de canne.

Sauf mention contraire dans sa description, un bâton peut servir de bâton de combat non magique et de focaliseur arcanique.

Objets merveilleux

Les objets merveilleux comprennent les objets portables tels que les bottes, ceintures, capes, amulettes, broches et diadèmes. Sacs, tapis, figurines, cors, instruments de musique et bien d'autres entrent aussi dans cette vaste catégorie.

Parchemins

Un objet de la catégorie Parchemins est un rouleau de papier ou de vélin, parfois muni de tiges en bois sur deux côtés opposés et généralement conservé dans un étui en ivoire, jade, cuir, métal ou bois. Le parchemin le plus courant est le *parchemin de sort*, à savoir un sort archivé sous forme écrite.

Utiliser un parchemin. Les parchemins sont des objets à utilisation unique. Pour libérer la magie du parchemin, l'utilisateur doit en lire le contenu. Une fois sa magie invoquée, le parchemin devient inutilisable. Les mots s'estompent ou l'objet tombe en poussière.

Toute créature apte à comprendre une langue écrite peut lire un parchemin et tenter de l'activer, sauf mention contraire dans sa description.

Potions

Un objet de la catégorie Potions est soit un breuvage magique qui doit être bu, soit une huile qu'il faut appliquer sur une créature ou un objet. La potion typique consiste en 30 ml de liquide contenu dans une fiole.

Utiliser une potion. Les potions sont des objets à utilisation unique. Boire une potion ou l'administrer à une autre créature nécessite une action Bonus. L'application d'une huile peut prendre plus de temps, comme indiqué dans sa description. Une fois utilisée, une potion est consommée et prend effet immédiatement.

Mélanger les potions. Un personnage peut boire une potion alors qu'il est encore sous l'effet d'une autre ou verser plusieurs potions dans un même récipient. Les ingrédients étranges utilisés dans l'élaboration des potions peuvent donner lieu à des interactions imprévisibles.

Lorsqu'un personnage mélange deux potions, effectuez un jet selon la table « Miscibilité des potions ». Si plus de deux potions sont combinées de la sorte, relancez le dé pour chaque potion suivante, en combinant les résultats. Si les effets ne sont pas évidents d'emblée, ne les révélez que lorsqu'ils se manifestent.

Miscibilité des potions

IdI00	Résultat
01	Les deux potions perdent leurs effets, et le mélange crée une explosion magique dans une Sphère de 1,50 m de rayon centrée sur lui-même. Chaque créature prise dans la zone subit 4d10 dégâts de force.
02–08	Les deux potions perdent leurs effets et le mélange devient le poison par ingestion de votre choix (cf. « Poisons » de « Boîte à outils ludique »).
09–15	Les deux potions perdent leurs effets.
16–25	Une potion perd son effet.
26–35	Les deux potions agissent, mais leurs effets numériques et leur durée sont réduits de moitié. Si une potion n'a ni effet numérique ni durée, elle perd son effet.
36–90	Les deux potions agissent normalement.
91–99	Les deux potions agissent, et les effets numériques ainsi que la durée de l'une d'entre elles sont doublés. Si aucune des deux potions n'a de variable à doubler de cette manière, elles agissent toutes deux normalement.
00	Une seule potion agit, mais ses effets sont permanents. Choisissez l'effet le plus simple à rendre permanent ou celui qui vous paraît le plus amusant. Une <i>potion de guérison</i> , par exemple, augmente le maximum de points de vie du buveur de 2d4 + 2, tandis qu'une <i>potion d'invisibilité</i> octroie au buveur l'état Invisible indéfiniment. À votre discrétion, le sort <i>dissipation de la magie</i> ou toute autre magie comparable peut dissiper l'effet persistant.

Sceptres

Un objet de la catégorie Sceptres est le plus souvent fait de métal, de bois ou d'os. Le sceptre moyen pèse entre 1 et 2,5 kg.

Sauf mention contraire dans sa description, un sceptre peut être utilisé comme focaliseur arcanique.

RÈGLES CONCERNANT LES OBJETS MAGIQUES

Les règles concernant l'identification et l'utilisation des objets magiques, ainsi que leur Harmonisation, figurent à la section « Équipement ». Des règles supplémentaires sont présentées ci-dessous.

Prérequis à l'Harmonisation. Si un objet magique présente un prérequis de classe, une créature doit appartenir à cette classe pour s'harmoniser avec cet objet. Si le prérequis est d'être un incantateur, toute créature remplit la condition si elle peut lancer au moins un sort en recourant à ses traits ou aptitudes sans utiliser d'objet magique ou d'artifice comparable.

Objets conçus pour des créatures spécifiques. Dans bien des cas, les objets magiques destinés à être portés s'adaptent magiquement au porteur. Vous pouvez toutefois statuer qu'un objet magique donné n'ajuste pas sa taille à tous les porteurs. Tel armurier, par exemple, n'aura façonné que des objets adaptés au gabarit des nains.

Anatomie inhabituelle. Il vous appartient de décider si une créature peut porter un objet qui n'est pas adapté à son anatomie. Un anneau placé sur un tentacule peut fonctionner, mais un yuan-ti avec une queue de serpent en guise de jambes ne pourra pas porter de bottes magiques.

Objets appariés. Vous pouvez autoriser des exceptions à la règle selon laquelle les objets appariés doivent être portés tous les deux. Un personnage qui n'a qu'un bras, par exemple, pourra utiliser un seul *gant piègeur de projectiles* tant que le gant apparié se trouve dans ses affaires.

Rareté d'un objet magique

Tout objet magique présente une rareté, mesure approximative du pouvoir de l'objet par rapport à d'autres objets magiques. Les raretés figurent dans la table « Rareté et valeur d'un objet magique ».

Les objets magiques courants, comme la *potion de guérison*, sont les plus abondants. Les Artefacts, tel qu'un *Orbe draconique*, sont des objets inestimables, uniques et très difficiles à se procurer.

Rareté et valeur des objets magiques

Les objets magiques courants sont souvent disponibles à l'achat dans une bourgade ou une ville. Les objets magiques peu courants et rares ne se procurent généralement que dans une cité, et ceux de rareté supérieure ne se vendent que dans des lieux merveilleux, tels certaines cités d'autres plans d'existence. Si vous autorisez les personnages à vendre et acheter des objets magiques dans votre campagne, la rareté vous aidera à déterminer leur prix. Des valeurs en pièces d'or sont fournies dans la table « Rareté et valeur des objets magiques », mais certains vendeurs exigent un service plutôt que de l'or en guise de paiement.

Quand un objet magique comprend un objet qui affiche un prix de vente dans « Équipement » (par exemple une arme ou une armure), ajoutez le prix de l'objet à la valeur de l'objet magique. La valeur d'une *armure +1* (harnois), par exemple, sera de 5 500 po, somme de la valeur d'un objet magique rare (4 000 po) et d'un harnois (1 500 po).

Rareté et valeur des objets magiques

Rareté	Valeur*	Rareté	Valeur*
Courante	100 po	Très rare	40 000 po
Peu courante	400 po	Légendaire	200 000 po
Rare	4 000 po	Artefact	Inestimable

*Réduire de moitié la valeur de tout objet à utilisation unique autre qu'un *parchemin de sort*. La valeur d'un *parchemin de sort* est égale au double du coût de fabrication du parchemin (tel qu'indiqué à « Écrire des parchemins de sort » dans « Équipement »).

Activation d'un objet magique

L'action Magie est généralement requise pour activer un objet magique. Dans certains cas, l'utilisateur devra aussi accomplir quelque chose de spécial. La description de chaque catégorie d'objet ou de certains objets spécifiques détaille comment un tel objet doit être activé. L'activation de certains objets obéit aux règles suivantes.

Mot de commande

Un mot de commande est un mot ou une courte phrase qui doit être prononcé (oralement ou en langue des signes) pour que l'objet fonctionne. Les mots de commande doivent être prononcés de façon audible et ne fonctionnent pas dans les endroits où le son est réprimé, comme dans la zone d'effet du sort *silence*.

Objets à utilisation unique

Certains objets sont consommés, à savoir détruits, lorsqu'ils sont activés. Une *potion de guérison*, par exemple, doit être avalée, tandis que les écrits s'effacent d'un parchemin quand on le lit. Une fois utilisé, un objet à utilisation unique perd ses propriétés magiques.

Sorts lancés depuis un objet

Certains objets magiques permettent à l'utilisateur de lancer un sort à partir de l'objet. Le sort est lancé au niveau de sort et de lanceur le plus bas possible, ne consomme aucun des emplacements de sort de l'utilisateur et ne nécessite aucune composante, sauf mention contraire dans la description de l'objet. Le sort fonctionne de façon normale en ce qui concerne le temps d'incantation, la portée et la durée, et l'utilisateur de l'objet doit se concentrer si le sort nécessite la Concentration. De nombreux objets, comme les potions, ne demandent pas de lancer le sort et octroient les effets du sort avec sa durée habituelle.

Certains objets font exception à cette règle, modifiant le temps d'incantation, la durée ou d'autres aspects d'un sort.

Un objet magique peut nécessiter que l'utilisateur emploie sa propre caractéristique d'incantation quand il lance un sort par son biais. Si cet utilisateur présente plus d'une caractéristique d'incantation, il choisit laquelle employer avec l'objet. Si l'utilisateur est dépourvu de caractéristique d'incantation, son modificateur de caractéristique d'incantation est de +0 pour l'objet et son bonus de maîtrise s'applique.

Charges

Certains objets magiques sont dotés de charges que l'on dépense pour activer leurs propriétés. Le nombre de charges restantes d'un objet est révélé lorsque le sort *identification* est lancé sur lui. Une créature harmonisée avec un objet sait combien il lui reste de charges et quand et combien il en récupère le cas échéant.

« L'aube suivante »

Il est fréquent qu'un objet magique dispose de charges ou de propriétés qui se rechargent à l'aube suivante ou à un autre horaire spécifié. Si un tel objet se trouve sur un monde ou plan d'existence différent où l'événement spécifié ne se produit pas, il appartient au MJ de déterminer quand l'objet se recharge.

Objets maudits

La description d'un objet magique précise s'il est porteur d'une malédiction. La plupart des méthodes d'identification d'objet, y compris le sort *identification*, ne révèlent pas une telle malédiction.

L'Harmonisation avec un objet maudit ne peut pas être interrompue volontairement sauf si la malédiction a été levée au préalable, par exemple avec le sort *délivrance des malédictions*.

Résilience des objets magiques

Un objet magique est au moins aussi solide qu'un objet non magique du même type. De nombreux objets magiques, autres que les potions et les parchemins, sont dotés de la Résistance à tous les dégâts.

Un Artefact ne peut être détruit que par un moyen spécial. Il est sinon insensible à toute forme de dégâts. Apprendre à détruire un Artefact nécessite souvent des recherches ou l'accomplissement d'une quête.

Fabrication d'objets magiques

La section « Équipement » contient les règles propres à la concoction de *potions de guérison* et à l'écriture de *parchemins de sort*. Pour créer d'autres objets magiques, veuillez suivre les règles ci-après. Dans ces règles, « vous » concerne le personnage qui fabrique l'objet magique.

Maîtrise des Arcanes

Pour fabriquer un objet magique, vous-même ou un assistant devez avoir la maîtrise de la compétence Arcanes.

Outils

La table « Outils par objet magique » dresse la liste des outils nécessaires pour chaque catégorie d'objet magique. Vous devez utiliser l'outil indiqué pour fabriquer un tel objet et en avoir la maîtrise. Vos éventuels assistants doivent eux aussi en avoir la maîtrise. Pour plus d'informations sur les outils, référez-vous à la section « Équipement ».

Outils par objet magique

Catégorie d'objet	Outil nécessaire
Anneaux	Outils de joaillier
Armes	Outils de forgeron, outils de menuisier ou outils de tanneur selon le type d'arme, comme indiqué dans la description des outils
Armures	Outils de forgeron, outils de tanneur ou outils de tisserand selon le type d'armure, comme indiqué dans la description des outils
Baguettes	Outils de menuisier
Bâtons	Outils de menuisier
Objets merveilleux	Outils de bricoleur ou l'outil nécessaire pour fabriquer l'objet non magique sur lequel se fonde l'objet magique
Parchemins	Matériel de calligraphe
Potions	Matériel d'alchimiste ou matériel d'herboriste
Sceptres	Outils de menuisier

Sorts

Si un objet magique permet à son utilisateur de lancer des sorts par son biais, vous devez avoir tous ces sorts préparés chaque jour consacré à la fabrication de l'objet.

Temps et coût

Fabriquer un objet magique demande du temps et de l'argent, corrélativement à sa rareté, comme indiqué dans la table « Coût et temps de fabrication d'un objet magique ».

Travail par jour. Pour chaque jour de fabrication, vous devez travailler 8 heures. Si un objet nécessite plusieurs jours de travail, il n'est pas nécessaire que ces jours soient consécutifs.

Assistants. Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts pour réduire le temps de fabrication. Divisez le temps nécessaire à la création d'un objet

par le nombre de personnages qui travaillent à sa fabrication. En temps normal, seul un autre personnage peut vous assister, mais le MJ peut vous en autoriser plusieurs.

Matières premières. Le coût exprimé sur la table représente les matières premières nécessaires à la fabrication de l'objet magique. Le MJ détermine si les matières premières requises sont disponibles. Dans une cité, ces matières premières ont 75 % de chances d'être disponibles. Dans toute autre communauté, ces chances tombent à 25 %. Si les matières premières ne sont pas disponibles, vous devez attendre au moins 7 jours avant de refaire le test.

Si la fabrication d'un objet magique nécessite un objet avec prix d'achat (par exemple une arme ou une armure), vous devez en outre acquitter ce prix entier ou fabriquer l'objet selon les règles de la section « Équipement ». Pour la fabrication d'une *armure +1* (harnois), par exemple, vous pouvez payer 3 500 po, ou seulement 2000 po et fabriquer l'armure.

Coût et temps de fabrication d'un objet magique

Rareté de l'objet	Temps*	Coût*
Courant	5 jours	50 po
Peu courant	10 jours	200 po
Rare	50 jours	2 000 po
Très rare	125 jours	20 000 po
Légendaire	250 jours	100 000 po

*Temps et coût sont réduits de moitié pour un objet à utilisation unique autre qu'un *parchemin de sort*, dont le temps et le coût de fabrication figurent en section « Équipement ».

Objets magiques intelligents

Certains objets magiques sont dotés d'une intelligence et d'une personnalité. Un tel objet peut être possédé ou hanté par l'esprit d'un ancien propriétaire, ou bénéficier d'une conscience propre grâce à la magie qui l'a créé. Un objet intelligent est parfois un allié précieux pour son porteur, parfois une perpétuelle épine dans son pied.

La plupart des objets intelligents sont des armes, mais d'autres types d'objet peuvent posséder une conscience. Un objet à usage unique tel qu'une potion ou un parchemin n'est jamais intelligent.

Le MJ contrôle les objets magiques intelligents et leurs propriétés activées. Un porteur qui entretient une bonne relation avec l'objet peut accéder à ces propriétés. En cas de relation tendue, un conflit peut s'ensuivre (cf. « Conflits » ci-après).

Traits des objets magiques intelligents

Lorsque vous créez un objet magique intelligent, vous esquissez sa personnalité comme vous le feriez pour un PNJ, à quelques exceptions près.

Caractéristiques

Un objet magique intelligent est doté de valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Choisissez les caractéristiques de l'objet ou déterminez-les au hasard comme suit : lancez 4d6 pour chacune, en ne totalisant que les trois meilleurs.

Alignement

Tout objet magique intelligent est doté d'un alignement. Son créateur ou la nature de l'objet peuvent influencer sur cet alignement. Sans cela, choisissez un alignement ou laissez faire le hasard via la table « Alignement d'objet intelligent ».

Mode de communication

Un objet intelligent communique en livrant ses émotions, en transmettant le fond de ses pensées par télépathie ou en parlant à voix haute. Choisissez comment il communique ou laissez le hasard décider selon la table « Modes de communication d'objet intelligent » ci-après.

Sens

Un objet intelligent peut percevoir l'environnement à une portée limitée. Choisissez quels sont ses sens ou laissez le hasard décider selon la table « Sens d'objet intelligent » ci-après.

Grand dessein

Vous pouvez attribuer à un objet intelligent un objectif qu'il poursuit, possiblement à l'exclusion de toute autre considération. Tant que son porteur agit en accord avec ce grand dessein, l'objet reste disposé à coopérer. Dévier de ce cap peut générer un conflit entre l'objet et son porteur (cf. « Conflits » ci-après). Choisissez un grand dessein ou laissez faire le hasard via la table « Grand dessein d'objet intelligent » ci-après.

Alignement d'objet intelligent

IdI00	Alignement	IdI00	Alignement
01–15	Loyal Bon	74–85	Chaotique Neutre
16–35	Neutre Bon	86–89	Loyal Mauvais
36–50	Chaotique Bon	90–96	Neutre Mauvais
51–63	Loyal Neutre	97–00	Chaotique Mauvais
64–73	Neutre		

Modes de communication d'objet intelligent

IdI0	Mode de communication
1–6	L'objet communique en transmettant ses émotions à la créature qui le porte ou le manie.
7–9	L'objet parle une ou plusieurs langues.
10	L'objet parle une ou plusieurs langues. Il peut en outre communiquer par télépathie avec la créature qui le porte ou le manie.

Sens

Id4	Sens
1	Ouïe et vision normales sur 9 m
2	Ouïe et vision normales sur 18 m
3	Ouïe et vision normales sur 36 m
4	Ouïe et Vision dans le noir sur 36 m

Grand dessein d'objet intelligent

IdI0	Grand dessein
1	Aligné. L'objet est voué à la défaite ou à la destruction des entités d'un alignement diamétralement opposé au sien. Un tel objet n'est jamais Neutre.
2	Fléau. L'objet cherche à contrecarrer ou à détruire les créatures d'un type particulier, comme les Artificiels, les Fiélons ou les Morts-vivants.
3	En quête de son créateur. L'objet cherche la trace de son créateur pour comprendre dans quel but il a été créé.
4	En quête de son destin. L'objet est convaincu que lui-même et son porteur ont un rôle clé à jouer dans des événements à venir.
5	Destructeur. L'objet aspire à la destruction et pousse son utilisateur à combattre tous azimuts.
6	En quête de gloire. L'objet cherche à se faire connaître comme le plus grand objet magique du monde, et incite à cette fin son porteur à devenir une personnalité de premier plan.
7	En quête de savoir. L'objet, avide de savoir, compte ardemment résoudre un mystère, exhumer un secret ou décrypter une prophétie obscure.
8	Protecteur. L'objet cherche à défendre un type particulier de créature, comme les elfes ou les loups-garous.
9	En quête de l'âme sœur. L'objet est à la recherche d'un autre objet magique intelligent, peut-être semblable à lui-même.
10	Templier. L'objet cherche à défendre les serviteurs ou les intérêts d'une divinité donnée.

Conflits

Lorsque le porteur d'un objet intelligent agit de façon contraire à l'alignement ou au dessein de l'objet, un conflit peut naître. Lorsqu'un tel conflit éclate, le porteur de l'objet effectue un jet de sauvegarde de Charisme (DD 12 + le modificateur de Charisme de l'objet). En cas d'échec, l'objet émet une ou plusieurs exigences parmi celles qui suivent :

Poursuis mes rêves. L'objet exige que son porteur se consacre à son dessein, à l'exclusion de toute autre considération.

Du balai. L'objet exige que son porteur se débarrasse de tout ce que l'objet trouve répugnant.

Le changement, c'est maintenant. L'objet exige d'être confié à quelqu'un d'autre.

Ne me quitte pas. L'objet insiste pour être équipé ou porté à tout moment.

Si son porteur refuse d'accéder aux exigences de l'objet, celui-ci peut faire l'une des choses ci-après :

- Rendre impossible l'Harmonisation avec son porteur.
- Réprimer une ou plusieurs de ses propriétés activées.
- Tenter de prendre le contrôle de son porteur, auquel cas celui-ci effectue un jet de sauvegarde de Charisme (DD 12 + le modificateur de Charisme de l'objet). En cas d'échec, le porteur subit l'état Charmé pendant 1d12 heures. Tant qu'il est ainsi Charmé, le porteur s'efforce d'obéir aux ordres de l'objet. Si le porteur subit des dégâts, il réitère le JS et met un terme à l'effet en cas de réussite. Que la tentative de contrôle de son porteur réussisse ou non, l'objet ne peut plus utiliser ce pouvoir jusqu'à l'aube suivante.

Objets magiques de A à Z

Les objets magiques sont présentés par ordre alphabétique.

Si, dans la description d'un objet magique, le nom d'une créature est présenté en **gras**, cela indique que vous devez consulter son profil. Sauf mention contraire, ce profil de jeu figure alors dans « Monstres ». La lecture et l'utilisation d'un profil sont décrites dans « Monstres ».

Amulette d'antidétection

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette amulette, vous ne pouvez ni être la cible d'un sort de divination ni perçu par un capteur de scrutation, sauf si vous le permettez.

Amulette de bonne santé

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce pendentif, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour récupérer 2d4 + 2 points de vie. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Tant que vous portez ce pendentif, vous bénéficiez en outre de l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné ou à y mettre fin.

Amulette de cicatrisation

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce pendentif, vous recevez les bénéfices ci-après.

Préservation de la vie. Chaque fois que vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort, vous pouvez transformer un résultat de 9 ou moins en 10, transformant ainsi un échec en réussite.

Stimulation de la guérison. Chaque fois que vous lancez un dé de vie pour récupérer des points de vie, vous doublez le nombre de points de vie que ce dé vous octroie.

Amulette de protection contre le poison

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Cette chaîne en argent délicatement ouvragée porte en sautoir une gemme noire magnifiquement taillée. Tant que vous la portez, vous bénéficiez de l'Immunité contre l'état Empoisonné et les dégâts de poison.

Amulette de santé

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Votre Constitution est de 19 tant que vous portez cette amulette. Elle est sans effet sur vous si votre Constitution est déjà supérieure ou égale à 19.

Amulette des plans

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette amulette, vous pouvez entreprendre l'action Magie en nommant un lieu que vous connaissez sur un autre plan d'existence. Effectuez ensuite un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. En cas de réussite, vous lancez *changement de plan*. En cas d'échec, vous-même et chaque créature et objet dans un rayon de 4,50 m voyagez vers une destination aléatoire déterminée par un jet de 1d100 sur la table ci-après.

Id100	Destination

01–60	Emplacement aléatoire sur le plan que vous aviez nommé

61–70	Emplacement aléatoire sur un Plan Intérieur déterminé par le résultat de Id6 : 1, le Plan de l'Air ; 2, le Plan de la Terre ; 3, le Plan du Feu ; 4, le Plan de l'Eau ; 5, la Féerie ; et 6, la Gisombre

71–80	Emplacement aléatoire sur un Plan Extérieur déterminé par le résultat de Id8 : 1, l'Arbo-rée ; 2, l'Arcadie ; 3, les Terres des Bêtes ; 4, la Bytopie ; 5, l'Élysée ; 6, Méchanus ; 7, le Mont Céleste ; et 8, Ysgard

81–90	Emplacement aléatoire sur un Plan Extérieur déterminé par le résultat de Id8 : 1, les Abysses ; 2, l'Achéron ; 3, les Carcères ; 4, la Géhenne ; 5, Hadès ; 6, les Limbes ; 7, les Neuf Enfers ; et 8, le Pandémonium

91–00	Emplacement aléatoire sur le Plan Astral

Anneau d'action libre

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, le Terrain difficile ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire. En outre, aucune magie ne peut réduire vos Vitesses ni vous imposer l'état Paralysé ou Entravé.

Anneau d'esquive totale

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Cet anneau dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde de Dextérité en portant l'anneau, vous pouvez jouer votre Réaction pour dépenser 1 charge et finalement réussir ce JS.

Anneau d'influence animale

Anneau, rare

Cet anneau dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous portez l'anneau, vous pouvez en dépenser 1 charge pour lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 13) par son intermédiaire :

- *amitié avec les animaux*
- *terreur* (affecte uniquement les Bêtes)
- *communication avec les animaux*

Anneau d'invisibilité

Anneau, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour recevoir l'état Invisible. Vous restez Invisible jusqu'à ce que l'anneau soit retiré ou que vous entrepreniez une action Bonus pour redevenir visible.

Anneau de barrière mentale

Anneau, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous êtes immunisé contre toute magie permettant à une autre créature de lire vos pensées, de déterminer si vous mentez, de connaître votre alignement ou de découvrir votre type de créature. Les créatures ne peuvent communiquer par télépathie avec vous que si vous les y autorisez.

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour que l'anneau devienne imperceptible jusqu'à ce que vous le rendiez à nouveau perceptible au prix d'une autre action Magie (ou que vous retiriez l'anneau, ou encore que vous mouriez).

Si vous mourez en portant l'anneau, votre âme vient l'habiter, à moins qu'il abrite déjà une autre âme. Vous pouvez choisir de demeurer dans l'anneau ou de partir pour l'au-delà. Tant que votre âme réside dans l'anneau, vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature qui le porte. Le porteur ne peut rien faire pour empêcher cette communication télépathique.

Anneau de chaleur constante

Anneau, peu courant (Harmonisation requise)

Si vous subissez des dégâts de froid alors que vous portez l'anneau, il réduit ces dégâts de 2d8.

En outre et tant que vous portez cet anneau, vous-même et tout ce que vous portez êtes insensibles aux effets délétères des températures inférieures ou égales à -18 °C.

Anneau de convocation de djinn

Anneau, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour convoquer un **djinn** spécifique originaire du Plan Élémentaire de l'Air. Ce djinn apparaît en un espace inoccupé de votre choix, dans un rayon de 36 m de vous. Il reste aussi longtemps que vous maintenez la Concentration, jusqu'à un maximum de 1 heure, mais disparaît s'il tombe à 0 point de vie.

Ainsi convoqué, le djinn est Amical envers vous et vos compagnons, et il se soumet à vos ordres. En l'absence d'instructions précises, le djinn se défend contre les assaillants mais n'entreprend aucune autre action.

Après le départ du djinn, il ne peut plus être convoqué pendant 24 heures et l'anneau devient non magique si ce djinn meurt.

Les *anneaux de convocation de djinn* sont souvent créés par les djinns qu'ils invoquent, puis offerts aux mortels en gage d'amitié ou d'estime.

Anneau de feu d'étoiles

Anneau, très rare (Harmonisation requise)

Vous pouvez lancer *lumières dansantes* ou *lumière* par le biais de l'anneau.

L'anneau dispose de 6 charges et récupère quotidiennement 1d6 charges dépensées, à l'aube. Vous pouvez en dépenser les charges pour utiliser les propriétés ci-dessous.

Étoiles filantes. Vous pouvez dépenser 1 à 3 charges au prix de l'action Magie. Pour chaque charge dépensée, vous faites jaillir une particule de lumière incandescente depuis l'anneau vers un point que vous voyez dans un rayon de 18 m. Chaque créature prise dans un Cube de 4,50 m ayant ce point pour origine subit une pluie d'étincelles. Elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 5d4 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Lueurs féeriques. Dépensez 1 charge pour lancer *lueurs féeriques* par l'anneau.

Sphères de foudre. Dépensez 2 charges au prix de l'action Magie pour créer un maximum de quatre sphères de foudre de 90 cm de diamètre.

Chaque sphère apparaît en un espace inoccupé que vous voyez, dans un rayon de 36 m. Les sphères persistent tant que vous maintenez votre Concentration, jusqu'à 1 minute. Chaque sphère émet une Lumière faible dans un rayon de 9 m.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer chaque sphère d'un maximum de 9 m à condition qu'elles restent dans un rayon de 36 m de vous. La première fois qu'une sphère arrive à 1,50 m ou moins d'une créature autre que vous et que celle-ci ne bénéficie pas d'un Abri total, la sphère libère un éclair sur la créature et disparaît. Cette créature effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas d'échec, elle subit des dégâts de foudre dépendant du nombre de sphères créées, comme indiqué sur la table

suivante. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts.

Nombre de sphères	Dégâts de foudre	Nombre de sphères	Dégâts de foudre
1	4d12	3	2d6
2	5d4	4	2d4

Anneau de feuille morte

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Quand vous tombez alors que vous portez cet anneau, vous descendez de 18 m par round sans subir de dégâts de chute.

Anneau de maîtrise élémentaire

Anneau, légendaire (Harmonisation requise)

Chaque *anneau de maîtrise élémentaire* est lié à l'un des quatre Plans Élémentaires. Le MJ choisit ou laisse le hasard décider à quel plan il est lié. Par exemple, un *anneau de maîtrise élémentaire* (air) est lié au Plan Élémentaire de l'Air.

Chaque *anneau de maîtrise élémentaire* est doté des deux propriétés suivantes :

Fléau élémentaire. Tant que vous portez cet anneau, vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre les Élémentaires originaires du plan lié, qui subissent le Désavantage à leurs jets d'attaque contre vous.

Coercition élémentaire. Tant que vous portez l'anneau, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour tenter de contraindre un Élémentaire que vous voyez dans un rayon de 18 m. L'Élémentaire effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18. En cas d'échec, il subit l'état Charmé jusqu'au début de votre tour suivant, et vous déterminez comment il consacre son déplacement et son action à son tour suivant.

Affinité élémentaire. Tant que vous portez l'anneau, vous bénéficiez de propriétés supplémentaires correspondant au Plan Élémentaire qui y est lié :

Air. Vous parlez l'aérien, bénéficiez de la Résistance aux dégâts de foudre, ainsi que d'une Vitesse de vol égale à votre Vitesse (avec le vol stationnaire).

Eau. Vous parlez l'aquatique, recevez une Vitesse de nage de 18 m et pouvez respirer sous l'eau.

Feu. Vous parlez l'igné et bénéficiez de l'Immunité contre les dégâts de feu.

Terre. Vous parlez le terreux et bénéficiez de la Résistance aux dégâts d'acide. Les sols composés ou jonchés de gravats, de roches ou de terre ne constituent pas un Terrain difficile pour vous. Vous pouvez en outre traverser la terre ou la roche solide comme s'il s'agissait d'un simple Terrain difficile, sans même perturber la matière traversée. Si vous terminez votre tour dans la terre ou la roche solide, vous êtes expulsé vers l'espace inoccupé le plus proche parmi ceux que vous venez d'occuper.

Sorts. L'anneau dispose de 5 charges et récupère quotidiennement 1d4 + 1 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous portez l'anneau, vous pouvez lancer un sort par son intermédiaire. Choisissez le sort dans la liste des sorts disponibles, comme indiqué dans la table suivante (selon le Plan Élémentaire auquel l'anneau est lié). La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort, dont le DD de sauvegarde est de 18.

Plan	Sorts (charges)
Air	<i>bourrasque</i> (2 charges), <i>chaîne d'éclairs</i> (3 charges), <i>feuille morte</i> (0 charge), <i>mur de vent</i> (1 charge)
Eau	<i>création ou destruction d'eau</i> (1 charge), <i>marche sur l'onde</i> (2 charges), <i>mur de glace</i> (3 charges), <i>tempête de grêle</i> (2 charges), <i>tsunami</i> (5 charges)
Feu	<i>boule de feu</i> (2 charges), <i>mains brûlantes</i> (1 charge), <i>mur de feu</i> (3 charges), <i>tempête de feu</i> (4 charges)
Terre	<i>façonnage de la pierre</i> (2 charges), <i>mur de pierre</i> (3 charges), <i>peau de pierre</i> (3 charges), <i>tremblement de terre</i> (5 charges)

Anneau de marche sur l'eau

Anneau, peu courant

Tant que vous portez cet anneau, vous lancez *marche sur l'onde* par son biais, en ne ciblant que vous-même.

Anneau de nage

Anneau, peu courant

Tant que vous portez cet anneau, vous disposez d'une Vitesse de nage de 12 m.

Anneau de protection

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cet anneau.

Anneau de rayons X

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour recevoir la vision aux rayons X sur 9 m pendant 1 minute. Pour vous, les objets solides dans ce rayon apparaissent transparents et ne bloquent pas la lumière. Cette vision pénètre 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal courant et jusqu'à 90 cm de bois ou de terre. Des substances plus denses ou une fine feuille de plomb bloquent la vision.

Chaque fois que vous réutilisez cet anneau sans avoir pris de Repos long, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de recevoir un niveau d'Épuisement.

Anneau de régénération

Anneau, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous récupérez 1d6 points de vie toutes les 10 minutes à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie. Si vous perdez une partie de votre corps, l'anneau fait repousser la partie manquante qui retrouve ses pleines fonctions au bout de 1d6 + 1 jours, à condition que vous conserviez au moins 1 point de vie pendant tout ce temps.

Anneau de renvoi des sorts

Anneau, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts. Si vous réussissez le JS contre un sort du 7^e niveau ou inférieur, ce sort n'a aucun effet sur vous. Si ce sort ne ciblait que vous sans créer de zone d'effet, vous pouvez jouer votre Réaction pour le retourner vers son lanceur ; l'incantateur effectue un JS contre le sort en prenant son propre DD de sauvegarde des sorts.

Anneau de résistance

Anneau, rare

Tant que vous portez cet anneau, vous bénéficiez de la Résistance à un type de dégâts. La gemme de l'anneau indique le type, que le MJ choisit ou détermine aléatoirement selon la table suivante.

IdIO	Type de dégâts	Gemme
1	Acide	Perle
2	Feu	Grenat
3	Force	Saphir
4	Foudre	Citrine
5	Froid	Tourmaline
6	Nécrotiques	Jais
7	Poison	Améthyste
8	Psychiques	Jade
9	Radiants	Topaze
10	Tonnerre	Spinelle

Anneau de saut

Anneau, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer *saut* par son intermédiaire, mais vous ne pouvez cibler que vous-même.

Anneau de stockage de sorts

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Cet anneau stocke les sorts qui sont lancés sur lui et les conserve jusqu'à ce que le porteur harmonisé les utilise. L'anneau peut stocker jusqu'à 5 niveaux de sort à la fois. Quand on le trouve, il contient 1d6 - 1 niveaux de sort choisis par le MJ.

Toute créature peut lancer un sort du 1^{er} au 5^e niveau dans l'anneau à condition de le toucher au moment de l'incantation. Le sort ne produit aucun effet hormis celui d'être stocké dans l'anneau. Si l'anneau ne peut pas contenir ce sort, celui-ci est dépensé sans effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine la quantité d'espace qu'il utilise.

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer l'un des sorts qui y sont stockés. Ce sort utilise le niveau d'emplacement de sort, le DD de sauvegarde des sorts, le bonus d'attaque de sort et la caractéristique d'incantation de l'incantateur d'origine, mais il est par ailleurs traité comme si vous le lanciez. Le sort lancé par l'anneau n'y est plus stocké et libère l'espace correspondant.

Anneau de télékinésie

Anneau, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer *télékinésie* par son intermédiaire.

Anneau de triple souhait

Anneau, légendaire

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez dépenser 1 de ses 3 charges pour lancer *souhait* par son biais. L'anneau devient non magique lorsque vous dépensez sa dernière charge.

Anneau du bélier

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Cet anneau dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous le portez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour en dépenser 1 à 3 charges et effectuer une attaque de sort à distance contre une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. L'anneau produit une tête de bélier spectrale et effectue son jet d'attaque avec un bonus de +7. Si l'attaque touche, la cible subit 2d10 dégâts de force pour chaque charge dépensée, et elle est repoussée de 1,50 m de vous.

Au lieu de cela, vous pouvez dépenser 1 à 3 des charges de l'anneau au prix de l'action Magie pour tenter de briser un objet non magique que vous voyez dans un rayon de 18 m, à condition qu'il ne soit porté par personne. L'anneau effectue un test de Force avec un bonus de +5 par charge dépensée.

Arc à énergie

Arme (arc court ou arc long), très rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique, qui n'a pas de corde. Chaque fois que vous faites le geste de tendre l'arc, une flèche magique faite d'énergie dorée apparaît, prête à être décochée. Les flèches produites par cette arme infligent des dégâts de force au lieu des dégâts perforants si l'attaque touche, et s'évanouissent après avoir touché ou raté leur cible. Jusqu'à sa

disparition, une telle flèche émet une Lumière vive dans un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

L'arme est dotée des propriétés supplémentaires suivantes.

Échelle d'énergie. Au prix de l'action Magie, vous décochez une volée de flèches d'énergie pure avec cette arme en direction d'un mur situé dans un rayon de 18 m. Les flèches se transforment en barreaux lumineux qui dépassent du mur, formant une échelle magique pouvant atteindre 18 m de haut. Cette échelle persiste pendant 1 minute avant de disparaître.

Flèche d'entrave. Chaque fois que vous utilisez cette arme pour effectuer une attaque à distance contre une créature, vous pouvez tenter d'entraver la cible au lieu de lui infliger des dégâts. Si la flèche touche, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de subir l'état Entravé pendant 1 minute. Au prix d'une action, toute créature Entravée par une flèche peut effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 20 pour tenter de se libérer, et met fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Flèche de transport. Au prix de l'action Magie, vous décochez avec cette arme une flèche d'énergie sur une cible que vous voyez dans un rayon de 18 m. La cible peut être une créature consentante de taille M ou inférieure ou un objet qui n'est porté par personne, à condition que celui-ci contienne dans un Cube de 1,50 m. La flèche téléporte la cible en un espace inoccupé que vous voyez, dans un rayon de 3 m de vous.

Arc du serment

Arme (arc court ou arc long), très rare (Harmonisation requise)

Lorsque vous encochez une flèche sur cet arc, il murmure en elfique « Une prompte défaite pour mes ennemis. » Lorsque vous utilisez l'arme pour effectuer une attaque à distance, vous pouvez prononcer ou signer les mots de commande suivants : « Une mort rapide à toi qui m'as fait du tort. » La cible devient votre ennemi désigné et le reste pendant 7 jours, jusqu'à l'aube du dernier jour. Elle ne l'est plus si elle meurt dans l'intervalle. Vous ne pouvez avoir qu'un seul ennemi désigné de ce type à la fois. Lorsque votre ennemi désigné meurt, vous pouvez en désigner un nouveau après l'aube suivante.

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque à distance avec cette arme contre votre ennemi désigné, vous bénéficiez de l'Avantage sur le jet. De plus, votre cible ne reçoit aucun bénéfice lié à un Abri partiel ou supérieur, et vous ne subissez aucun Désavantage dû à la portée longue. Si l'attaque touche, votre ennemi désigné subit 3d6 dégâts perforants supplémentaires.

Tant que votre ennemi désigné est vivant, vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque avec toutes les autres armes.

Arme +1, +2 ou +3

Arme (courante ou de guerre), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Vous recevez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Ce bonus est déterminé par la rareté de l'arme.

Arme ardente

Arme (toute arme de corps à corps), rare (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez cette arme magique, vous pouvez, par une action Bonus et en prononçant son mot de commande, susciter des flammes autour de la partie de l'arme qui inflige des dégâts. Ces flammes projettent une Lumière vive sur un rayon de 12 m et une Lumière faible sur 12 m de plus. Tant que l'arme est nimbée de flammes, elle inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires si l'attaque touche. Ces flammes persistent jusqu'à ce que, par une action Bonus, vous réitériez le mot de commande ou que vous lâchiez, rangiez ou rengainiez l'arme.

Arme brutale

Arme (courante ou de guerre), rare

Cette arme magique inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute créature qu'elle touche. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que les dégâts normaux de l'arme.

Arme vigilante

Arme (courante ou de guerre), peu courante (Harmonisation requise)

Tant que cette arme est à portée d'allonge et que persiste votre Harmonisation avec elle, vous-même et vos alliés dans un rayon de 9 m recevez les bénéfices suivants.

Alarme. L'arme réveille magiquement chaque sujet endormi lorsqu'un combat commence. Ce bénéfice ne tire pas un sujet d'un sommeil provoqué magiquement.

Vigilance surnaturelle. Chaque sujet a l'Avantage aux jets d'Initiative.

Armure +1, +2 ou +3

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (+1), très rare (+2) ou légendaire (+3)

Vous recevez un bonus à la CA tant que vous portez cette armure. Ce bonus est déterminé par sa rareté.

Armure d'écailles de dragon

Armure (armure d'écailles), très rare (Harmonisation requise)

Chaque armure d'écailles de dragon est faite avec des écailles d'une espèce de dragon. Il arrive à certains dragons de rassembler leurs écailles tombées pour en faire don. En d'autres occasions, ces écailles sont prélevées avec soin sur le cadavre d'un dragon tué par des chasseurs. Dans tous les cas, une armure d'écailles de dragon est un bien inestimable.

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +1 à la CA, bénéficiez de l'Avantage aux jets de sauvegarde contre le souffle des Dragons, et de la Résistance à un type de dégâts déterminé par l'espèce de dragon qui a fourni les écailles (cf. table ci-après).

Au prix de l'action Magie, vous pouvez en outre focaliser vos sens afin de percevoir à quelle distance et dans quelle direction se trouve le plus proche dragon de l'espèce correspondant à l'armure dans un rayon de 45 km. Cette action ne peut alors plus resservir avant l'aube suivante.

Dragon	Résistance	Dragon	Résistance
Airain	Feu	Cuivre	Acide
Argent	Froid	Noir	Acide
Blanc	Froid	Or	Feu
Bleu	Foudre	Rouge	Feu
Bronze	Foudre	Vert	Poison

Armure d'invulnérabilité

Armure (harnois), légendaire (Harmonisation requise)

Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants tant que vous portez cette armure.

Carapace métallique. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour vous octroyer l'Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants pendant 10 minutes (l'effet prend prématurément fin si vous ne portez plus l'armure). Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Armure de cuir clouté enchantée

Armure (armure de cuir clouté) rare

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +1 à la CA. Par une action Bonus, vous faites prendre à l'armure l'apparence de vêtements ordinaires ou d'un autre type d'armure. Vous décidez de son aspect, y compris sa couleur, son style et ses accessoires, mais l'armure conserve son encombrement normal et son poids. L'apparence illusoire persiste jusqu'à ce que vous réutilisiez cette propriété ou ôtiez l'armure.

Armure de mailles elfique

Armure (chemise de mailles ou cotte de mailles), rare

Vous recevez un bonus de +1 à la CA tant que vous portez cette armure. Vous êtes considéré comme formé au port de cette armure même si l vous manque la formation aux armures lourdes et intermédiaires.

Armure de mithral

Armure (intermédiaire ou lourde, sauf armure de peaux), peu courante

Le mithral est un métal léger et souple. Une armure fabriquée dans ce matériau peut être portée sous des vêtements normaux. Si l'armure dans sa version

normale impose le Désavantage aux tests de Dextérité (Discrétion) ou requiert une valeur de Force minimale, ce n'est pas le cas de la version en mithral.

Armure de résistance

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (Harmonisation requise)

Vous bénéficiez de la résistance à un type de dégâts tant que vous portez cette armure. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante.

Id10	Type de dégâts	Id10	Type de dégâts
1	Acide	6	Nécrotiques
2	Feu	7	Poison
3	Force	8	Psychiques
4	Foudre	9	Radiants
5	Froid	10	Tonnerre

Armure de vulnérabilité

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez de la résistance à l'un des types de dégâts suivants : contondants, perforants ou tranchants. Le MJ choisit ce type ou laisse le hasard en décider.

Malédiction. Cette armure est maudite, un fait qui n'est révélé que lorsque le sort *identification* est lancé sur l'armure ou quand vous vous harmonisez avec elle. S'harmoniser avec l'armure vous maudit jusqu'à ce que vous soyez la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'un effet magique équivalent ; ôter l'armure ne suffit pas à lever cette malédiction. Tant que cette malédiction vous affecte, vous subissez la Vulnérabilité à deux des trois types de dégâts associés à l'armure (autres que celui auquel elle octroie une résistance).

Armure démoniaque

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +1 à la CA et parlez l'abyssal. Les gantelets griffus de l'armure permettent en outre à vos attaques à mains nues d'infliger 1d8 dégâts tranchants au lieu des dégâts contondants habituels, et vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts de vos attaques à mains nues.

Malédiction. Une fois cette armure maudite enfilée, vous ne pouvez plus l'ôter sauf si vous êtes la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'une magie équivalente. Tant que vous portez cette armure, vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque contre les démons et aux jets de sauvegarde contre leurs sorts et aptitudes spéciales.

Armure en adamantium

Armure (intermédiaire ou lourde, sauf armure de peaux), peu courante

Les parties en adamantium, l'un des matériaux les plus résistants qui existent, augmentent la solidité de cette armure. Tant que vous la portez, tout Coup critique contre vous devient un coup normal.

Baguette d'éclairs

Baguette, rare (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges pour lancer *éclair* (DD de sauvegarde 15). Avec 1 charge, vous lancez le sort au 3^e niveau. Vous augmentez le niveau du sort d'un cran par charge additionnelle dépensée.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de boules de feu

Baguette, rare (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges pour lancer *boule de feu* (DD de sauvegarde 15). Avec 1 charge, vous lancez le sort au 3^e niveau. Vous augmentez le niveau du sort d'un cran par charge additionnelle dépensée.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de détection de l'ennemi

Baguette, rare (Harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge. Pendant 1 minute, vous connaissez la direction dans laquelle se trouve la créature Hostile la plus proche dans un rayon de 18 m, mais pas la distance qui vous en sépare. La baguette détecte la présence de créatures Hostiles qui sont éthérées, Invisibles, déguisées ou cachées, ainsi que celles exposées à la vue de tous. L'effet se termine si vous cessez de tenir la baguette.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de détection de la magie

Baguette, peu courante

Cette baguette dispose de 3 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *détection de la magie* par son biais. La baguette récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Baguette de métamorphose

Baguette, très rare (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *métamorphose* (DD de sauvegarde 15) par son biais.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de paralysie

Baguette, rare (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 de ses charges afin de produire un fin rayon bleuté qui jaillit de la pointe vers une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Paralysé pendant 1 minute. À la fin de chacun de ses tours, la cible réitère le JS et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de projectiles magiques

Baguette, peu courante

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges pour lancer *projectile magique* par son biais. Avec 1 charge, vous lancez le sort au 1^{er} niveau. Vous augmentez le niveau du sort d'un cran par charge additionnelle dépensée.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de terreur

Baguette, rare (Harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges.

Sorts. Lorsque vous tenez la baguette, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante (DD de sauvegarde 15). La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
<i>injonction</i> (« fuis » ou « rampe » uniquement)	1
<i>terreur</i> (Cône de 18 m)	3

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette des entraves

Baguette, rare (Harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges.

Sorts. Lorsque vous tenez la baguette, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante (DD de sauvegarde 17). La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
<i>immobilisation de monstre</i>	5
<i>immobilisation de personne</i>	2

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette des merveilles

Baguette, rare (Harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge en choisissant un point dans un rayon de 36 m. Ce lieu devient le point d'origine d'un sort ou d'un autre effet magique déterminé aléatoirement selon la table « Effets de baguette des merveilles ». Le DD de sauvegarde des sorts lancés par la baguette est de 15. Quand la portée maximale d'un sort est normalement inférieure à 36 m, elle passe à 36 m lorsqu'il est lancé par la baguette. Quand un effet a plusieurs cibles potentielles, le MJ détermine aléatoirement lesquelles sont affectées.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette tombe en poussière, à jamais détruite.

Effets de baguette des merveilles

Id100	Effet
01–20	Vous lancez un sort émanant du point d'origine choisi. Lancez 1d10 pour déterminer le sort : 1–2, <i>boule de feu</i> ; 3–4, <i>lenteur</i> ; 5–6, <i>lueurs féériques</i> ; 7–8, <i>nuage nauséabond</i> ; 9–10, <i>ténèbres</i> .
21–25	Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, vous subissez l'état Étourdi jusqu'au début de votre tour suivant, convaincu qu'un événement extraordinaire se produit sous vos yeux.
26–30	Vous lancez <i>bourrasque</i> . La Ligne créée par le sort s'étend de vous jusqu'au point d'origine.
31–35	Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, vous subissez 1d6 dégâts psychiques.
36–40	Une pluie torrentielle s'abat pendant 1 minute dans un Cylindre de 36 m de haut et 18 m de rayon centré sur le point d'origine. Pendant cette durée, la zone d'effet est à Visibilité réduite.
41–45	Une nuée de 600 papillons surdimensionnés emplit un Cylindre de 18 m de haut et 9 m de rayon centré sur le point d'origine. Les papillons restent pendant 10 minutes, durant lesquelles la zone d'effet est à Visibilité nulle.
46–50	Vous lancez <i>éclair</i> . La Ligne créée par le sort s'étend de vous jusqu'au point d'origine.
51–55	La créature la plus proche du point d'origine est agrandie comme si vous aviez lancé sur elle <i>agrandissement/rapetissement</i> . Si vous n'êtes pas cette cible et que celle-ci ne peut pas être affectée par ce sort, c'est vous qui en devenez la cible.
56–60	Une créature formée magiquement apparaît dans un espace inoccupé aussi près que possible du point d'origine. Elle n'est pas sous votre contrôle, agit normalement et disparaît après 1 heure ou lorsqu'elle tombe à 0 point de vie. Lancez 1d4 pour déterminer quelle créature apparaît. Sur un 1, un <i>rhinocéros</i> se présente ; 2, un <i>éléphant</i> ; 3–4, un <i>rat</i> .
61–64	De l'herbe recouvre un cercle de 18 m de rayon au sol, le centre de ce cercle étant aussi proche que possible du point d'origine. Si de l'herbe était déjà présente, elle grandit jusqu'à atteindre dix fois sa taille normale et demeure ainsi pendant 1 minute.
65–68	Un objet au choix du MJ disparaît dans le Plan Éthéré. L'objet ne doit être porté par personne, doit se trouver dans un rayon de 36 m du point d'origine et ne doit pas mesurer plus de 3 m de long, de large ou de haut. S'il n'y a aucun objet de la sorte à portée, rien ne se passe.

Id100 Effet

- 69–72 Rien ne se passe au point d'origine. À la place, vous rapetissez comme si vous aviez lancé *agrandissement/rapetissement* sur vous-même et restez dans cet état pendant 1 minute.
- 73–77 Des feuilles poussent sur la créature la plus proche du point d'origine. À moins d'être arrachées avant, ces feuilles brunissent et tombent au bout de 24 heures.
- 78–82 Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, une explosion de lumière colorée et scintillante s'étend depuis vous dans une Émanation de 9 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Aveuglé pendant 1 minute. Une créature affectée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.
- 83–87 Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, vous lancez *invisibilité* sur vous-même.
- 88–92 Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, un torrent de 1d4 × 10 gemmes, chacune d'une valeur de 1 po, jaillit de la pointe de la baguette vers le point d'origine en formant une Ligne de 9 m de long sur 1,50 m de large. Chaque gemme inflige 1 dégât contondant ; les dégâts totaux infligés par les gemmes se divisent équitablement entre toutes les créatures présentes sur cette Ligne.
- 93–97 Vous lancez *métamorphose*, en ciblant la créature la plus proche du point d'origine. Lancez 1d4 pour déterminer la nouvelle forme de la cible. 1, la nouvelle forme est un **ours noir** ; 2, une **guêpe géante** ; 3–4, une **grenouille**.
- 98–00 La créature la plus proche du point d'origine effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle subit l'état Entravé et commence à se pétrifier. Tant qu'elle est ainsi Entravée, la créature réitère le JS à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature subit l'état Pétrifié qui remplace l'état Entravé. La pétrification persiste jusqu'à ce que la créature en soit affranchie par le sort *restauration suprême* ou une magie équivalente.

Baguette des secrets

Baguette, peu courante

Cette baguette dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous la tenez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge ; si un passage secret ou un piège se trouve dans un rayon de 18 m de vous, la baguette émet des impulsions et pointe en direction de l'élément détecté le plus proche.

Baguette des toiles

Baguette, peu courante (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *toile d'araignée* (DD de sauvegarde 13).

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette du mage de guerre +1, +2 ou +3

Baguette, peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3) (Harmonisation requise avec un incantateur)

Tant que vous la tenez, vous recevez aux jets d'attaque de sort un bonus déterminé par la rareté de cette baguette. Par ailleurs, vos jets d'attaque de sort ne tiennent pas compte de l'Abri partiel des cibles.

Balai volant

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Ce balai en bois remplit la fonction de balai ordinaire jusqu'à ce que vous le chevauchiez et entrepreniez l'action Magie pour le placer en vol stationnaire au-dessous de vous, faisant de lui une monture aérienne. Sa Vitesse de vol est de 15 m. Il peut transporter jusqu'à 200 kg, mais sa Vitesse de vol est réduite à 9 m s'il porte plus de 100 kg. Le balai cesse son vol stationnaire quand vous posez les pieds au sol ou ne le chevauchez plus.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez envoyer le balai voler seul vers une destination située dans un rayon de 1,5 km si vous nommez l'emplacement et connaissez cet endroit. Le balai revient à vous quand vous entreprenez l'action Magie et prononcez le mot de commande correspondant, à condition qu'il se trouve toujours dans un rayon de 1,5 km.

Bandeau d'intelligence

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Votre Intelligence est de 19 tant que vous portez ce bandeau. Il est sans effet sur vous si votre Intelligence est déjà supérieure ou égale à 19.

Bateau pliable

Objet merveilleux, rare

Cet objet apparaît d'emblée comme une caisse oblongue en bois, longue de 30 cm pour une largeur et une hauteur de 15 cm. Elle pèse 2 kg et flotte. Il est possible de l'ouvrir et de ranger des objets à l'intérieur. L'objet est aussi doté de trois mots de commande, chacun nécessitant l'action Magie :

Premier mot de commande. La caisse se déplie pour former une barque.

Deuxième mot de commande. La caisse se déplie pour former une barge.

Troisième mot de commande. Le *bateau pliable* se replie et retrouve sa forme de caisse si aucune créature ne se trouve à bord. Les objets restés à bord et qui ne tiennent pas dans cette caisse se retrouvent à l'extérieur de celle-ci lorsqu'elle se replie. Tout objet resté à bord du navire et qui tient dans la caisse y est rangé.

Lorsque la caisse se transforme en véhicule, son poids devient celui d'un bâtiment normal de son gabarit, et tout ce qui était rangé dans la caisse reste à bord.

Les profils de la barque et de la barge sont disponibles en section « Équipement ». Si l'un ou l'autre véhicule est réduit à 0 point de vie, le *bateau pliable* est détruit.

Bâton d'envoûtement

Bâton, rare (Harmonisation requise avec un Barde, Clerc, Druide, Enorceleur, Magicien ou Occultiste)

Ce bâton dispose de 10 charges. Tant que vous tenez ce bâton, vous pouvez recourir à ses propriétés :

Incantation. Vous pouvez dépenser 1 charge du bâton pour lancer *charme-personne*, *compréhension des langues* ou *injonction* en prenant votre DD de sauvegarde des sorts.

Renvoi d'enchantement. Si vous réussissez un JS contre un sort d'Enchantement qui ne cible que vous, vous pouvez jouer votre Réaction pour dépenser 1 charge du bâton, ce qui renvoie le sort sur son incantateur comme si vous aviez lancé le sort.

Résistance aux enchantements. Si vous ratez un jet de sauvegarde contre un sort d'Enchantement qui ne cible que vous, vous pouvez transformer cet échec en réussite. Cette propriété du bâton ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d8 + 2 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton est réduit en poussière.

Bâton de feu

Bâton, très rare (Harmonisation requise avec un Druide, Enorceleur, Magicien ou Occultiste)

Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de feu tant que vous tenez ce bâton.

Sorts. Le bâton dispose de 10 charges. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges	Sort	Coût en charges
<i>boule de feu</i>	3	<i>mur de feu</i>	4
<i>mains brûlantes</i>	1		

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube.

Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton est réduit en cendres.

Bâton de flétrissement

Bâton, rare (Harmonisation requise)

Ce bâton dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Il peut également servir de bâton de combat magique. Une attaque qui touche avec ce bâton inflige les dégâts d'un bâton de combat normal, sachant que vous pouvez dépenser 1 charge pour qu'il inflige 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible et lui impose un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, la cible subit le Désavantage pendant 1 heure à tout test de caractéristique et jet de sauvegarde basé sur la Force ou la Constitution.

Bâton de givre

Bâton, très rare (Harmonisation requise avec un Druide, Enorceleur, Magicien ou Occultiste)

Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de froid tant que vous tenez ce bâton.

Sorts. Le bâton dispose de 10 charges. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges	Sort	Coût en charges
<i>cône de froid</i>	5	<i>nappe de brouillard</i>	1
<i>mur de glace</i>	4	<i>tempête de grêle</i>	4

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton se liquéfie et il est détruit.

Bâton de guérison

Bâton, rare (Harmonisation requise avec un Barde, Clerc ou Druide)

Ce bâton dispose de 10 charges. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre modificateur de caractéristique d'incantation. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
<i>restauration partielle</i>	2
<i>soins</i>	1 charge par niveau de sort (maximum 4 pour un sort du 4 ^e niveau)
<i>soins de groupe</i>	5

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube.

Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton disparaît dans un éclat de lumière, perdu à jamais.

Bâton de l'acrobate

Arme (bâton de combat), très rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Tant que vous tenez cette arme, vous pouvez lui faire émettre une Lumière faible verte dans un rayon de 3 m, soit par une action Bonus, soit après avoir joué l'Initiative ; vous pouvez aussi en éteindre la lumière par une action Bonus.

Si vous tenez l'arme, vous pouvez entreprendre une action Bonus pour modifier sa forme et la transformer en bâtonnet de 15 cm (pour en faciliter le rangement) ou une perche de 3 m, ou bien la ramener à sa forme de bâton de combat. L'arme ne s'allongera que dans la limite de l'espace disponible.

Sous certaines formes, l'arme est dotée des propriétés supplémentaires suivantes.

Arme à distance (bâton de combat uniquement).

L'arme est dotée de la propriété Lancer avec une portée normale de 9 m et une portée longue de 36 m. Aussitôt après votre attaque à distance avec le bâton, il revient dans votre main.

Assistance acrobatique (bâton de combat et perche de 3 m uniquement). En tenant cette arme, vous bénéficiez de l'Avantage aux tests de Dextérité (Acrobaties).

Déviation d'attaque (bâton de combat uniquement). Lorsque vous êtes touché par une attaque alors que vous tenez l'arme, vous pouvez jouer votre Réaction pour décrire des moulinets avec le bâton et recevoir un bonus de +5 à votre CA contre l'attaque correspondante, ce qui peut la faire échouer. Vous ne pouvez ensuite plus recourir à cette propriété avant d'avoir terminé un Repos court ou long.

Bâton de surpuissance

Bâton, très rare (Harmonisation requise avec un Ensorceleur, Magicien ou Occultiste)

Ce bâton, qui dispose de 20 charges, peut se manier comme un bâton de combat magique octroyant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Tant que vous le tenez, vous recevez un bonus de +2 à la classe d'armure, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque de sort.

Sorts. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
boule de feu (au 5 ^e niveau)	5
cône de froid	5

Sort	Coût en charges
éclair (au 5 ^e niveau)	5
globe d'invulnérabilité	6
immobilisation de monstre	5
lévitation	2
mur de force	5
projectile magique	1
rayon affaiblissant	1

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 2d8 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton conserve son bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, mais perd toutes ses autres propriétés. Sur un résultat de 20, il récupère 1d8 + 2 charges.

Explosion vengeresse. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour rompre le bâton sur votre genou ou contre une surface solide. Le bâton se détruit alors en libérant sa magie dans une explosion qui emplit une Émanation de 9 m, dont il est l'origine. Vous avez 50 % de chances d'être propulsé instantanément vers un plan d'existence aléatoire et d'éviter ainsi l'explosion. Si vous n'évitez pas l'effet, vous subissez autant de dégâts de force que 16 fois le nombre de charges que contient le bâton. Chaque autre créature de la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec, une créature subit autant de dégâts de force que 4 fois le nombre de charges contenues dans le bâton. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts.

Bâton de tonnerre et de foudre

Bâton, très rare (Harmonisation requise)

Ce bâton peut se manier comme un bâton de combat magique qui octroie un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Il dispose en outre des propriétés supplémentaires suivantes. Une fois que l'une de ces propriétés est utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Foudre. Lorsque vous touchez une cible avec une attaque de corps à corps utilisant le bâton, vous pouvez lui infliger 2d6 dégâts de foudre supplémentaires (pas d'action requise).

Tonnerre. Lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps utilisant le bâton, vous pouvez faire produire à celui-ci un éclat de tonnerre audible à 90 m (pas d'action requise). La cible que vous avez touchée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de subir l'état Étourdi jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Tonnerre et foudre. Aussitôt après avoir touché une cible avec une attaque de corps à corps utilisant le bâton, vous pouvez entreprendre une action Bonus pour utiliser simultanément les propriétés Foudre et Tonnerre (voir ci-dessus). Cela ne dépense pas

l'utilisation quotidienne de ces deux propriétés, seulement celle de « Tonnerre et foudre ».

Trait de foudre. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour faire jaillir la foudre de la pointe du bâton sur une Ligne de 1,50 m de large et 36 m de long. Chaque créature prise dans cette Ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 et subit 9d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Coup de tonnerre. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour que le bâton produise un coup de tonnerre audible à 180 m. Chaque créature dans une Émanation de 18 m centrée sur vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts de tonnerre, ainsi que l'état Assourdi pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Bâton des forêts

Bâton, rare (Harmonisation requise avec un Druide)

Ce bâton, qui dispose de 6 charges, peut se manier comme un bâton de combat magique octroyant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Tant que vous le tenez, vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort.

Sorts. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
amitié avec les animaux	1
communication avec les animaux	1
communication avec les plantes	3
éveil	5
localisation d'animaux ou de plantes	2
mur d'épines	6
passage sans trace	2
peau d'écorce	2

Forme d'arbre. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour planter une extrémité du bâton dans une terre fertile en un espace inoccupé et dépenser 1 charge pour transformer le bâton en un arbre vigoureux. L'arbre mesure 18 m de haut et son tronc 1,50 m de diamètre, la ramure au sommet atteignant 6 m de rayon. L'arbre semble ordinaire, mais dégage une faible aura de magie de Transmutation détectable par le sort *détection de la magie*. En touchant l'arbre et en entreprenant l'action Magie, vous ramenez le bâton à sa forme normale. Toute créature perchée dans l'arbre tombe lorsque celui-ci redevient un bâton.

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton perd ses propriétés et devient un bâton de combat non magique.

Bâton du grand essaim

Bâton, rare (Harmonisation requise avec un Barde, Clerc, Druide, Enorceleur, Magicien ou Occultiste)

Ce bâton dispose de 10 charges.

Nuage d'insectes. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez entreprendre l'action Magie et dépenser 1 charge pour faire apparaître un essaim d'insectes volants inoffensifs dans une Émanation de 9 m centrée sur vous. Les insectes persistent pendant 10 minutes, rendant la Visibilité nulle dans la zone pour toutes les créatures autres que vous. Un vent fort (comme celui créé par *bourrasque*) disperse l'essaim et met fin à l'effet.

Sorts. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts et votre modificateur d'attaque des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
fléau d'insectes	5
insecte géant	4

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, une nuée d'insectes dévore le bâton et le détruit avant de se disperser.

Bâton du python

Bâton, peu courant (Harmonisation requise)

Au prix de l'action Magie, vous pouvez lancer ce bâton pour qu'il atterrisse en un espace inoccupé dans un rayon de 3 m et s'y transforme en **serpent constricteur géant**. Le serpent, sous votre contrôle, partage votre rang d'initiative et joue son tour juste après le vôtre.

À votre tour, vous pouvez donner un ordre mental au serpent (pas d'action requise) s'il se trouve dans un rayon de 18 m de vous et si vous ne subissez pas l'état Neutralisé. Vous décidez quelle action le serpent entreprend et où il se déplacera à son tour, ou pouvez vous contenter de lui donner une instruction plus générale, comme veiller sur un lieu ou attaquer vos ennemis. En l'absence d'ordres de votre part, le serpent se défend.

Par une action Bonus, vous pouvez ordonner au serpent de reprendre sa forme de bâton dans son espace actuel, après quoi vous ne pouvez plus utiliser la propriété du bâton pendant 1 heure. Si le serpent tombe à 0 point de vie, il meurt et retrouve sa forme de bâton ; le bâton se détruit alors en se brisant. Si le serpent retrouve sa forme de bâton avant d'avoir perdu tous ses points de vie, il les récupère tous.

Bâton du thaumaturge

Bâton, légendaire (Harmonisation requise avec un Ensorceleur, Magicien ou Occultiste)

Ce bâton, qui dispose de 50 charges, peut se manier comme un bâton de combat magique octroyant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Tant que vous le tenez, vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort.

Absorption de sort. Tant que vous tenez le bâton, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts. Vous pouvez en outre jouer votre Réaction lorsqu'une autre créature lance un sort qui ne cible que vous. Dans ce cas, le bâton absorbe la magie du sort, ce qui en annule l'effet ; le bâton reçoit alors un nombre de charges égal au niveau du sort absorbé. Cependant, si cela amène le nombre total de charges du bâton au-dessus de 50, l'objet explose comme si vous aviez activé son Explosion vengeresse (voir ci-après).

Sorts. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
agrandissement/rapetissement	0
boule de feu (au 7 ^e niveau)	7
changement de plan	7
déblocage	2
détection de la magie	0
dissipation de la magie	3
éclair (au 7 ^e niveau)	7
invisibilité	2
invocation d'élémentaire	7
lumière	0
main du mage	0
mur de feu	4
passe-muraille	5
protection contre le mal et le bien	0
sphère de feu	2
télékinésie	5
tempête de grêle	4
toile d'araignée	2
verrou magique	0

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 4d6 + 2 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 20, le bâton récupère 1d12 + 1 charges.

Explosion vengeresse. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour rompre le bâton sur votre genou ou contre une surface solide. Le bâton se détruit alors en libérant sa magie dans une explosion qui emplit une Émanation de 9 m, dont il est l'origine. Vous avez

50 % de chances d'être propulsé instantanément vers un plan d'existence aléatoire et d'éviter ainsi l'explosion. Si vous n'évitez pas l'effet, vous subissez autant de dégâts de force que 16 fois le nombre de charges que contient le bâton. Chaque autre créature de la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec, une créature subit des dégâts de force égaux à 6 fois le nombre de charges contenues dans le bâton. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts.

Bâton percussif

Bâton, très rare (Harmonisation requise)

Ce bâton peut se manier comme un bâton de combat magique qui octroie un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts.

Le bâton dispose de 10 charges. Lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps par son intermédiaire, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges. Pour chaque charge dépensée, la cible subit 1d6 dégâts de force supplémentaires.

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton devient un bâton de combat non magique.

Bottes ailées

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Ces bottes disposent de 4 charges et récupèrent quotidiennement 1d4 charges dépensées, à l'aube. Tant qu'elles vous chaussent, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge et recevoir une Vitesse de vol de 9 m pendant 1 heure. Si vous volez au moment où la durée expire, vous descendez à une vitesse de 9 m par round jusqu'à ce que vous touchiez terre.

Bottes elfiques

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ces bottes, vos pas restent silencieux, quelle que soit la surface que vous foulez. Vous avez l'Avantage aux tests de Dextérité (Discrétion).

Bottes de lévitation

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Porter ces bottes vous permet de lancer le sort *lévitation* sur vous-même.

Bottes de rapidité

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, vous pouvez consacrer une action Bonus à faire claquer vos talons l'un contre l'autre. Dès lors, les bottes doublent votre Vitesse et toute créature qui effectue une attaque d'Opportunité contre vous subit le Désavantage à son jet d'attaque. Cet effet prend fin si vous faites de nouveau claquer vos talons.

Quand la propriété des bottes a été utilisée pendant un total de 10 minutes, leur magie cesse de fonctionner jusqu'à ce que vous ayez terminé un Repos long.

Bottes de sept lieues

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, votre Vitesse devient 9 m sauf si elle est déjà supérieure, et elle n'est pas réduite par le fait de porter un poids supérieur à votre capacité de charge ni une armure lourde.

Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez effectuer un saut de 9 m maximum en ne dépensant que 3 m de déplacement.

Bottes des terres gelées

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Ces confortables bottes fourrées gardent les pieds au chaud. Tant que vous les portez, vous recevez les bénéfices suivants :

Arpenteur de l'hiver. Vous ne tenez pas compte du Terrain difficile créé par la glace et la neige.

Résistance au froid. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de froid et tolérez les températures inférieures à -18 °C sans protection supplémentaire.

Bouclier +1, +2 ou +3

Armure (bouclier), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez à la classe d'armure d'un bonus déterminé par la rareté du bouclier, en plus du bonus normal du bouclier à la CA.

Bouclier animé

Armure (bouclier), très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous maniez ce bouclier, vous pouvez l'animer par une action Bonus. Le bouclier s'élance dans les airs, reste en vol stationnaire dans votre espace en vous protégeant comme si vous le portiez, ce qui vous laisse les mains libres. Le bouclier reste animé pendant 1 minute, mais disparaît avant cela si vous consacrez une action Bonus pour mettre fin à cet effet, mourez ou subissez l'état Neutralisé ; il tombe alors au sol ou revient dans votre main si vous avez une main libre.

Bouclier antiprojectiles

Armure (bouclier), rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +2 à la classe d'armure contre les jets d'attaque à distance tant que vous portez ce bouclier. Ce bonus s'ajoute à celui que le bouclier octroie normalement à la CA.

Chaque fois qu'un assaillant effectue un jet d'attaque à distance contre une cible dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre Réaction pour devenir la cible de cette attaque à sa place.

Bouclier d'attraction des projectiles

Armure (bouclier), rare (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts des attaques des armes à distance.

Malédiction. Ce bouclier est maudit. S'harmoniser avec lui vous maudit jusqu'à ce que vous soyez la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'un effet magique équivalent. Retirer le bouclier ne suffit pas à lever la malédiction. Chaque fois qu'une attaque avec une arme à distance cible une créature dans un rayon de 3 m de vous, vous en devenez en fait la cible.

Bouclier du hussard

Armure (bouclier), très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce bouclier, vous recevez un bonus de +2 à la classe d'armure. Ce bonus s'ajoute à celui que le bouclier octroie normalement à la CA.

Le bouclier dispose des propriétés supplémentaires suivantes, accessibles lorsque vous le tenez.

Champ protecteur. Lorsque vous-même ou un allié que vous voyez dans un rayon de 1,50 m êtes la cible d'une attaque ou effectuez un jet de sauvegarde contre une zone d'effet, vous pouvez jouer votre Réaction pour que le bouclier produise une Émanation immobile de 1,50 m centrée sur vous. Quand apparaît l'Émanation, tous les objets et créatures qui n'y sont que partiellement sont repoussés vers les espaces inoccupés les plus proches, hors de l'Émanation. L'attaque ou la zone d'effet qui a déclenché la Réaction reste sans effet sur les créatures et objets dans l'Émanation, qui persiste tant que vous maintenez votre Concentration (maximum 1 minute). Rien ne peut entrer dans l'Émanation ni en sortir. Les créatures et objets dans l'Émanation ne peuvent subir de dégâts des attaques et effets venant de l'autre côté, pas plus qu'une créature à l'intérieur ne peut infliger de dégâts vers l'extérieur. Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Taquet. Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous pouvez effectuer l'un des jets d'attaque avec le bouclier, contre une cible dans un rayon de 1,50 m. Appliquez votre bonus de maîtrise et votre modificateur de Force à ce jet d'attaque. Si l'attaque touche, le bouclier inflige à la cible des dégâts de force égaux à 2d6 + 2 plus votre modificateur de Force. Si la cible est une créature, vous pouvez en outre la repousser d'un maximum de 3 m. Si sa catégorie de taille est inférieure ou égale à la vôtre, vous pouvez aussi lui imposer l'état À terre.

Bouclier gardesort

Armure (bouclier), très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques, et les jets d'attaque de sort contre vous subissent le Désavantage.

Bouclier sentinelle

Armure (bouclier), peu courant

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez de l'Avantage aux jets d'Initiative et aux tests de Sagesse (Perception). Ce bouclier est orné d'un symbole représentant un œil.

Boule de cristal

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous touchez cet orbe de cristal, vous pouvez lancer *scrutation* (DD de sauvegarde 17) par son biais.

Boule de cristal de lecture des pensées

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous touchez cet orbe de cristal, vous pouvez lancer *scrutation* (DD de sauvegarde 17) par son biais. Vous pouvez en outre lancer *détection des pensées* (DD de sauvegarde 17) en prenant pour cible les créatures que vous voyez dans un rayon de 9 m du capteur du sort. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur le sort *détection des pensées* pour le maintenir pendant toute sa durée, mais il s'achève si le sort *scrutation* se termine.

Boule de cristal de télépathie

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous touchez cet orbe de cristal, vous pouvez lancer *scrutation* (DD de sauvegarde 17) par son biais. Vous pouvez en outre communiquer par télépathie avec les créatures que vous voyez dans un rayon de 9 m du capteur du sort. Vous pouvez enfin lancer *suggestion* (DD de sauvegarde 17) par le biais du capteur sur l'une de ces créatures. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur cette *suggestion* pour la maintenir pendant toute sa durée, mais elle s'achève si la *scrutation* se termine. Vous ne pouvez pas relancer *suggestion* par ce biais avant l'aube suivante.

Boule de cristal de vision suprême

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous touchez cet orbe de cristal, vous pouvez lancer *scrutation* (DD de sauvegarde 17) par son biais. Vous bénéficiez en outre de la Vision lucide à 36 m, centrée sur le capteur du sort.

Bouteille du mauvais génie

Objet merveilleux, très rare

Lorsque vous consacrez l'action Magie à retirer le bouchon, un épais nuage de fumée s'échappe de cette bouteille en bronze peint. À la fin de votre tour, la fumée se dissipe dans une gerbe de feu inoffensive et un **éfrit** apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m.

La première fois que la bouteille est ouverte, le MJ jette le dé et consulte la table ci-après pour déterminer ce qui se produit.

Id10 Effet

I	L'éfrit vous attaque. Après 5 rounds de combat, l'éfrit disparaît et la bouteille perd sa magie.
2-9	L'éfrit comprend les mêmes langues que vous et obéit à vos ordres pendant 1 heure, après quoi il retourne dans la bouteille, scellée par un nouveau bouchon. La bouteille ne peut pas être débouchée pendant 24 heures. Lors des deux prochains débouchages de la bouteille, le même effet se produit. Si l'on ouvre la bouteille une quatrième fois, l'éfrit s'enfuit, disparaît et la bouteille perd sa magie.
10	L'éfrit comprend les mêmes langues que vous et peut lancer <i>souhait</i> une fois pour vous. Il disparaît après avoir exaucé le souhait (au bout de 1 heure sans cela) et la bouteille perd sa magie.

Bracelets d'archer

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets, vous avez la maîtrise de l'arc long et de l'arc court, et recevez un bonus de +2 aux jets de dégâts effectués avec ces armes.

Bracelets de défense

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets et ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez un bonus de +2 à la CA.

Brasero de contrôle des élémentaires du feu

Objet merveilleux, rare

Tant que ce brasero se trouve dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour convoquer un **élémentaire du feu**. L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé aussi près que possible du brasero, comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Il disparaît au bout de 1 heure, s'il meurt, ou si vous le révoquez par une action Bonus. Le brasero ne peut plus être utilisé de cette manière avant l'aube suivante.

Broche de défense

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette broche, vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de force et de l'Immunité contre les dégâts du sort *projectile magique*.

Cape d'invisibilité

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Cette cape dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous portez cette cape, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour vous couvrir la tête de sa capuche et dépenser 1 charge, ce qui vous octroie l'état Invisible pendant 1 heure. L'effet prend fin prématurément si vous vous décoiffez de la capuche (pas d'action requise) ou cessez de porter la cape.

Cape de déplacement

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, elle projette magiquement un double illusoire de vous-même qui vous fait apparaître à côté de votre véritable position. Toutes les créatures subissent le Désavantage à leurs jets d'attaque contre vous. Si vous subissez des dégâts, cette propriété cesse de fonctionner jusqu'au début de votre tour suivant. Cette propriété est réprimée quand votre Vitesse tombe à 0 et tant qu'elle le reste.

Cape de l'arachnide

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Ce somptueux vêtement en soie noire est brodé de fils d'argent. Tant que vous le portez, vous recevez les bénéfices suivants :

Déplacement arachnéen. Aucune toile d'araignée ne peut vous coincer ; vous pouvez vous déplacer librement à travers toute toile d'araignée comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile.

Pattes d'araignée. Vous bénéficiez d'une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse et pouvez monter, descendre ou vous déplacer à l'horizontale sur une surface verticale ou encore au plafond, la tête en bas, tout en gardant les mains libres.

Résistance au poison. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison.

Toile d'araignée. Vous pouvez lancer *toile d'araignée* (DD de sauvegarde 13). La toile d'araignée créée par ce sort remplit le double de la surface normale. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Cape de la chauve-souris

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous bénéficiez de l'Avantage aux tests de Dextérité (Discrétion). Dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous pouvez saisir les bords de la cape à deux mains et l'utiliser pour recevoir une Vitesse de vol de 12 m. Si vous lâchez les bords de la cape en volant de cette manière, ou si vous n'êtes plus dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous perdez cette Vitesse de vol.

Tant que vous portez cette cape dans une zone de Lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez lancer *métamorphose* sur vous-même, qui vous transforme en **chauve-souris**. Sous cette forme, vous conservez vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. La cape ne peut plus être utilisée de cette manière jusqu'à l'aube suivante.

Cape de la raie manta

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous pouvez respirer sous l'eau et disposez d'une Vitesse de nage de 18 m.

Cape de protection

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 à la classe d'armure et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cette cape.

Cape de vol

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour la transformer en paire d'ailes dans votre dos. Elles persistent pendant 1 heure, sauf si vous y mettez fin prématurément au prix de l'action Magie. Ces ailes vous octroient une Vitesse de vol de 18 m. Si vous êtes en l'air lorsqu'elles disparaissent, vous tombez. Après leur disparition, vous ne pouvez plus les déployer pendant 1d12 heures.

Cape du prestidigitateur

Objet merveilleux, rare

Cette cape sent légèrement le soufre. Quand vous la portez, vous pouvez l'utiliser pour lancer *porte dimensionnelle* au prix de l'action Magie. Cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

En vous téléportant avec ce sort, vous laissez derrière vous un nuage de fumée. Cette fumée entraîne une Visibilité réduite dans l'espace que vous venez de quitter jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Cape elfique

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, tout test de Sagesse (Perception) effectué pour vous repérer subit le Désavantage, et vous bénéficiez de l'Avantage à vos tests de Dextérité (Discrétion).

Carafe intarissable

Objet merveilleux, peu courant

Ce récipient muni d'un bouchon clapote quand on l'agite, comme s'il contenait de l'eau. La carafe pèse 1 kg.

Vous pouvez consacrer l'action Magie à retirer le bouchon et prononcer l'un des trois mots de commande, après quoi une quantité d'eau douce ou d'eau salée (au choix) s'écoule de la carafe. L'eau cesse de couler au début de votre tour suivant. Choisissez parmi les mots de commande suivants :

Éclaboussure. La carafe produit 4 litres d'eau.

Fontaine. La carafe produit 20 litres d'eau.

Geyser. La carafe produit 120 litres d'une eau qui jaillit sous la forme d'une Ligne de 9 m de long pour 30 cm de large. En tenant la carafe, vous pouvez orienter le geyser dans une direction (pas d'action requise). Une créature de votre choix présente sur cette Ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine de subir 1d4 dégâts contondants et l'état À terre. Au lieu d'une créature, vous pouvez prendre pour cible un objet sur la Ligne qui n'est porté par personne et dont le poids n'excède pas 100 kg. L'objet est renversé par le geyser.

Carillon d'ouverture

Objet merveilleux, rare

Ce tube de métal creux, long d'environ 30 cm, pèse 500 g. Au prix de l'action Magie, vous pouvez tinter le carillon pour lancer *déblocage*. Le son habituel du sort est remplacé par le tintement clair du carillon, audible à 90 m.

Le carillon peut être utilisé 10 fois. Il se fissure et devient inutilisable après la dixième utilisation.

Carquois efficace

Objet merveilleux, peu courant

Chacun des trois compartiments de ce carquois est lié à un espace extradimensionnel qui permet au carquois de contenir de nombreux objets sans jamais peser plus de 1 kg. Le compartiment court peut contenir jusqu'à 60 flèches, carreaux ou objets comparables. Le compartiment de taille intermédiaire peut contenir jusqu'à 18 javelines ou objets comparables. Le compartiment long peut contenir jusqu'à 6 objets longs de type arc, bâton de combat ou lance.

Vous pouvez extraire n'importe quel objet contenu dans le carquois comme si vous le tiriez d'un carquois ou d'un fourreau ordinaire.

Ceinturon de force de géant

Objet merveilleux, rareté variable (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce ceinturon, votre valeur de Force devient celle octroyée par l'objet. Le type de géant détermine cette valeur (cf. table ci-dessous). Si votre Force est déjà supérieure ou égale à la valeur octroyée par le ceinturon, l'objet n'a aucun effet sur vous.

Ceinturon	For	Rareté
Ceinturon de force de géant (collines)	21	Rare
Ceinturon de force de géant (givre ou pierres)	23	Très rare
Ceinturon de force de géant (feu)	25	Très rare
Ceinturon de force de géant (nuages)	27	Léendaire
Ceinturon de force de géant (tempêtes)	29	Léendaire

Ceinturon des nains

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce ceinturon, vous recevez les bénéfices suivants :

Ami des nains. Vous bénéficiez de l'Avantage aux tests de Charisme (Persuasion) effectués dans le cadre d'interactions avec des nains et des duergars.

Nain. Vous parlez et lisez le nain.

Robustesse. Votre Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20.

En outre et tant que vous êtes harmonisé avec le ceinturon, il y a chaque jour à l'aube 50 % de chances qu'une barbe fournie vous couvre le menton si votre physiologie vous le permet, ou que votre barbe épaississe si vous en arboriez déjà une.

Si vous n'êtes ni nain ni duergar, vous recevez les bénéfices suivants tant que vous portez ce ceinturon :

Résilience. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison. Vous avez en outre l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné ou à y mettre un terme sur vous-même.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Chapeau de déguisement

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce chapeau sur la tête, vous pouvez lancer le sort *déguisement*. Le sort prend fin si vous ne coiffez plus le chapeau.

Chapeau mille-sorts

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise avec un Magicien)

Ce chapeau pointu présente les propriétés suivantes.

Focaliseur d'incantation. Tant que vous le tenez, ce chapeau peut faire office de focaliseur d'incantation pour vos sorts de Magicien. Tout sort que vous lancez pas le biais du chapeau reçoit une composante somatique spéciale : vous devez plonger la main dans le chapeau et en « sortir » le sort.

Sort inconnu. Tant que vous tenez le chapeau, vous pouvez tenter de lancer un sort du 1^{er} niveau ou supérieur que vous ne connaissez pas. Ce sort doit figurer sur la liste de sorts du Magicien, être d'un niveau que vous pouvez lancer, et le coût de ses composantes matérielles ne doit pas excéder 1 000 po. Une fois le sort choisi, dépensez un emplacement de sort correspondant au niveau du sort. Puis, pour déterminer si vous parvenez à le lancer, effectuez un test d'Intelligence (Arcanes) (DD 10 + le niveau du sort). En cas de réussite, vous lancez le sort en respectant son temps d'incantation, et ne pouvez plus recourir à cette propriété avant d'avoir terminé un Repos court ou long. En cas d'échec, vous ne lancez pas le sort, mais produisez un effet aléatoire, déterminé selon la table ci-après.

Tout sort lancé par le biais du chapeau reprend votre DD de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque de sort.

Id100 Effet

01–50 Vous lancez un sort déterminé aléatoirement en jetant Id10 : **1**, *agrandissement/rapetissement* (effet agrandissement) ; **2**, *agrandissement/rapetissement* (effet rapetissement) ; **3**, *boule de feu* ; **4**, *bourrasque* ; **5**, *éclair* ; **6**, *force fantasmagorique* ; **7**, *invisibilité* (lancé sur vous) ; **8**, *lueurs féériques* ; **9**, *métamorphose* ; **10**, *nuage nauséabond*.

51–55 Vous subissez l'état Étourdi jusqu'à la fin de votre tour suivant, convaincu qu'un événement extraordinaire vient de se produire.

56–60 Une nuée de papillons inoffensifs remplit un Cube de 3 m dans un rayon de 9 m de vous. La nuée se disperse au bout de 1 minute.

61–65 Vous sortez un objet non magique du chapeau. Lancez Id4 pour déterminer de quel objet il s'agit : **1**, une fiole d'acide ; **2**, une flasque de feu grégeois ; **3**, un pied-de-biche ; **4**, une torche allumée.

66–70 En proie à une poussée de « maladie magique », vous subissez l'état Empoisonné pendant 1 heure.

71–75 Vous subissez l'état Pétrifié jusqu'à la fin de votre tour suivant.

76–80 Vous sortez un objet non magique du chapeau. Lancez Id4 pour déterminer de quel objet il s'agit : **1**, une dague ; **2**, un grappin attaché à une corde ; **3**, un sac de chausse-trappes ; **4**, une gemme d'une valeur de 50 po.

81–85 Une créature apparaît dans un espace inoccupé, le plus près possible de vous. La créature n'est pas sous votre contrôle, agit normalement et disparaît après 1 heure ou lorsqu'elle tombe à 0 point de vie. Lancez Id4 pour déterminer la créature : **1**, un **chameau** ; **2**, un **éléphant** ; **3**, une **mule** ; **4**, un **serpent constricteur**.

86–90 Une **nuée de chauve-souris** Hostile sort du chapeau, occupe votre espace et vous attaque.

91–95 Un portail vertical bidirectionnel de 3 m, donnant sur un autre plan d'existence, s'ouvre en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m de vous et reste ouvert jusqu'à la fin de votre tour suivant. Le MJ détermine sur quel plan il mène.

96–00 Vous sortez un objet magique du chapeau. Lancez Id6 pour déterminer la rareté de l'objet : **1 à 3**, courant ; **4 ou 5**, peu courant ; **6**, rare. Le MJ choisit l'objet, qui disparaît au bout de 1 heure s'il n'est pas consommé ou détruit avant cela.

Chapelet mystique

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise avec un Clerc, Druide ou Paladin)

Ce collier possède 1d4 + 2 perles magiques faites d'aigue-marine, de perle noire ou de topaze. Il possède en outre de nombreuses perles non magiques faites à partir de minéraux tels que l'ambre, l'héliotrope, la citrine, le corail, le jade, la perle ou le quartz. Si une perle magique est retirée du collier, celle-ci perd sa magie.

Il existe six types de perle magique. Le MJ choisit le type de chaque perle ou le détermine aléatoirement selon la table ci-dessous. Ce chapelet peut posséder plusieurs perles du même type. Pour en utiliser une, vous devez porter le collier. Chaque perle renferme un sort que vous pouvez lancer par une action Bonus (en appliquant votre DD de sauvegarde des sorts si nécessaire). Une fois lancé le sort contenu dans une perle magique, celle-ci ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Id20	Perle	Sort
1–6	Perle de bénédiction	<i>bénédiction</i>
7–8	Perle de châtiment	<i>châtiment de révélation</i>
9	Perle de convocation	<i>gardien de la foi</i>
10	Perle d'envolée divine	<i>vent divin</i>
11–16	Perle de guérison	<i>soins (au 2^e niveau)</i>
17–20	Perle de rétablissement	<i>restauration suprême</i>

Chaussons de l'araignée

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces chaussures légères, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions le long des surfaces verticales, ainsi que sur les plafonds, tout en gardant les mains libres. Vous bénéficiez d'une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse. Toutefois, ces chaussons ne facilitent en rien les déplacements sur une surface glissante, couverte d'huile ou de glace par exemple.

Cierge d'invocation

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

La magie du cierge est activée lorsque celui-ci est allumé, ce qui nécessite l'action Magie. Après avoir brûlé 4 heures, le cierge est détruit. Vous pouvez l'éteindre auparavant, afin de le réutiliser par la suite. Déduisez le temps de combustion par incréments de 1 minute de son temps de combustion total.

Tant qu'il brûle, le cierge émet une Lumière faible dans un rayon de 9 m. Dans cette lumière, vous bénéficiez de l'Avantage aux Tests d20. En outre, tout Clerc ou Druide dans sa lumière peut lancer ses sorts du 1^{er} niveau préparés sans dépenser d'emplacements de sort.

Une autre option, lorsque vous allumez le cierge pour la première fois, consiste à lancer le sort *portail*. Dans ce cas, le cierge est détruit. Le portail créé par

le sort ouvre sur un Plan Extérieur spécifique choisi par le MJ ou déterminé par le hasard selon la table ci-après.

Id100	Plan Extérieur	Id100	Plan Extérieur
01–05	Abysses	52–56	Hadès
06–10	Achéron	57–61	Limbes
11–17	Arborée	62–69	Méchanus
18–25	Arcadie	70–77	Mont Céleste
26–33	Bytopie	78–82	Neuf Enfers
34–38	Carcères	83–87	Pandémonium
39–46	Élysée	88–95	Terres des Bêtes
47–51	Géhenne	96–00	Ysgard

Cimeterre de célérité

Arme (cimeterre), très rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Vous pouvez en outre effectuer une attaque avec ce cimeterre par une action Bonus à chacun de vous tours.

Colle universelle

Objet merveilleux, légendaire

Cette substance visqueuse d'un blanc laiteux permet de créer un lien adhésif permanent entre deux objets. Cette colle doit être stockée dans un pot ou une flasque dont on a préalablement enduit l'intérieur d'huile d'insaisissabilité. Lorsqu'on le découvre, un tel récipient contient 1d6 + 1 doses de 30 grammes.

Une dose de colle suffit à couvrir une surface carée de 30 cm de côté. L'application d'une dose de *colle universelle* requiert l'action Utilisation, sachant que la colle met 1 minute à sécher. Après cela, le lien qu'elle crée ne peut être défait que par l'application de *solvant universel*, d'huile éthérée ou par le sort *souhait*.

Collier d'adaptation

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce collier, vous pouvez respirer normalement dans n'importe quel environnement et bénéficiez de l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné ou à y mettre fin.

Collier de boules de feu

Objet merveilleux, rare

1d6 + 3 perles sont enfilées sur le collier. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour détacher une perle et la lancer jusqu'à 18 m. Quand la perle arrive en fin de trajectoire, elle détone en produisant l'équivalent du sort du 3^e niveau *boule de feu* (DD de sauvegarde 15).

Vous pouvez lancer plusieurs perles, voire le collier entier, en une seule fois. Dans ce cas, augmentez les dégâts de la *boule de feu* de 1d6 pour chaque perle en plus de la première (maximum 12d6).

Cor de dévastation

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour souffler dans ce cor, qui émet dans un Cône de 9 m un son tonitrueux audible à 180 m. Chaque créature prise dans le Cône effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, une créature subit 5d8 dégâts de tonnerre, ainsi que l'état Assourdi pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts. Les objets en verre ou en cristal présents dans le Cône et n'étant portés par personne subissent 10d8 dégâts de tonnerre.

Chaque utilisation de la magie du cor a 20 % de chances d'en provoquer l'explosion. L'explosion inflige 10d6 dégâts de force à l'utilisateur et détruit le cor.

Cor du Valhalla

Objet merveilleux, rare (argent ou airain), très rare (bronze) ou légendaire (fer)

Souffler dans le cor s'effectue au prix de l'action Magie. En réponse, des esprits guerriers du plan d'Ysgard apparaissent en des espaces inoccupés dans un rayon de 18 m de vous. Chaque esprit utilise le profil **berserker** et retourne en Ysgard au bout de 1 heure, ou quand il tombe à 0 point de vie. Ces esprits ont l'aspect de combattants vivants et respirants, et bénéficient de l'Immunité contre les états Charmé et Effrayé. Une fois ce cor utilisé, il ne peut plus resservir pendant 7 jours.

Quatre types de *cor du Valhalla* sont connus, chacun fait d'un métal différent. Le type de cor détermine combien d'esprits répondent à l'invocation, ainsi que l'éventuel prérequis pour son utilisation. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante.

Si vous soufflez dans le cor sans répondre au prérequis, les esprits invoqués vous attaquent. Si vous remplissez le prérequis, ils sont Amicaux envers vous et vos alliés, et obéissent à vos ordres.

Id100	Type de cor	Esprits	Prérequis
01–40	Argent	2	Aucun
41–75	Airain	3	Maîtrise de toutes les armes courantes
76–90	Bronze	4	Formation au port de toutes les armures intermédiaires
91–00	Fer	5	Maîtrise de toutes les armes de guerre

Corde d'ascension

Objet merveilleux, peu courant

Cette corde de 18 m de long peut supporter jusqu'à 1 500 kg. En tenant une extrémité de la corde, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour ordonner à l'autre extrémité de s'animer et de se déplacer vers la destination de votre choix, dans les limites de la

longueur de la corde. L'extrémité animée se déplace de 3 m à votre tour la première fois que vous lui en donnez l'ordre et de 3 m supplémentaires au début de chacun de vos tours suivants jusqu'à avoir atteint sa destination ou que vous lui ordonnez de s'arrêter. Vous pouvez en outre ordonner à la corde de se nouer solidement à un objet ou de se détacher, de passer de corde lisse à corde à nœuds et inversement ou de s'enrouler pour le transport.

Si vous optez pour une corde à nœuds, des nœuds épais apparaissent tous les 30 cm environ sur toute sa longueur. Sous sa forme à nœuds, la corde ne mesure plus que 15 m de long et octroie l'Avantage aux tests de caractéristique effectués pour grimper.

Elle présente le profil suivant : CA 20, 20 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, elle récupère 1 pv toutes les 5 minutes. Une corde qui tombe à 0 pv est détruite.

Corde d'enchevêtrement

Objet merveilleux, rare

Cette corde est longue de 9 m. En tenant une extrémité de la corde, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour ordonner à l'autre extrémité de se projeter en avant afin d'enchevêtrer une créature que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir l'état Entravé. Vous pouvez libérer la cible en lâchant votre extrémité de la corde (qui se love alors spontanément dans l'espace de la cible) ou en répétant l'ordre par une action Bonus (la corde s'enroule alors dans votre main).

Une cible Entravée par la corde peut consacrer une action à effectuer, au choix, un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 15. En cas de réussite, elle n'est plus Entravée par la corde. Si vous tenez toujours la corde lorsqu'une cible s'en échappe, vous pouvez jouer votre Réaction pour ordonner à la corde de s'enrouler dans votre main ; sans cela, elle se love dans l'espace de la cible.

Elle présente le profil suivant : CA 20, 20 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, elle récupère 1 pv toutes les 5 minutes. Une corde qui tombe à 0 pv est détruite.

Cube de force

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Ce cube mesure 2 à 3 centimètres d'arête. Chaque face s'orne d'un symbole distinct. Il vous suffit d'appuyer sur une face et de dépenser le nombre de charges requis pour lancer le sort associé à cette face (DD de sauvegarde 17), comme indiqué sur la table « Faces du cube de force ».

Le cube dispose de 10 charges et récupère quotidiennement 1d6 charges dépensées, à l'aube.

Faces du cube de force

Sort	Coût en charges
<i>armure du mage</i>	1
<i>bouclier</i>	1
<i>petite hutte</i>	3
<i>sanctuaire privé</i>	4
<i>sphère résiliente</i>	4
<i>mur de force</i>	5

Cube des plans

Objet merveilleux, légendaire

Ce cube mesure 7,5 cm d'arête et diffuse une énergie magique palpable. Les six faces du cube sont chacune liées à un plan d'existence distinct, l'un d'eux étant le Plan Matériel. Les autres faces sont liées à des plans déterminés par le MJ.

Le cube dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser 1 charge du cube pour lancer l'un des sorts ci-après par le biais du cube.

Changement de plan. Appuyer deux fois sur une face du cube vous permet de lancer *changement de plan*, qui transporte les cibles sur le plan d'existence lié à cette face.

Portail. Appuyer sur une face du cube vous permet de lancer *portail*, qui ouvre un portail vers le plan d'existence lié à cette face.

Dague venimeuse

Arme (dague), rare

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Par une action Bonus, vous enduisez magiquement la lame de poison. Le poison persiste 1 minute ou jusqu'à ce qu'une attaque avec cette arme touche une créature. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 2d10 dégâts de poison et l'état Empoisonné pendant 1 minute. L'arme ne peut plus resservir de cette manière avant l'aube suivante.

Diadème de destruction

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce diadème, vous pouvez lancer *rayon ardent* par son biais (+5 pour toucher). Le diadème ne peut alors plus relancer ce sort avant l'aube suivante.

Élixir de jouvence

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cet élixir, votre âge physique diminue de 1d6 + 6 ans, jusqu'à un minimum de 13 ans. Chaque fois que vous ingérez un *élixir de jouvence* au-delà du premier, il y a 10 % de chances cumulatives que vous vieillissiez au contraire de 1d6 + 6 ans.

Un minuscule cœur en suspension dans ce liquide ambré bat encore, contre toute logique. Ces ingrédients disparaissent à l'ouverture de la potion.

Élixir de santé

Potion, rare

Boire cette potion vous guérit de toute contagion magique. Les états ci-après prennent en outre fin pour vous : Assourdi, Aveuglé, Empoisonné et Paralysé.

Ce liquide rouge limpide est constellé de petites bulles de lumière.

Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air

Objet merveilleux, rare

Entreprendre l'action Magie tout en faisant osciller cet encensoir vous permet de convoquer un **élémentaire de l'air**. L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé aussi près que possible de l'encensoir, comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Il disparaît au bout de 1 heure ; plus tôt s'il meurt ou si vous le révoquez par une action Bonus. L'encensoir ne peut plus être utilisé de cette manière avant l'aube suivante.

Épée acérée

Arme (cimeterre, coutille, épée à deux mains ou épée longue), très rare (Harmonisation requise)

Lorsque vous attaquez un objet avec cette arme magique et que l'attaque touche, vos dés de dégâts d'arme contre cette cible sont maximisés.

Lorsque vous attaquez une créature avec cette arme et obtenez un 20 sur le d20 du jet d'attaque, cette cible subit 14 dégâts tranchants supplémentaires et reçoit 1 niveau d'Épuisement.

Épée dansante

Arme (cimeterre, épée à deux mains, épée courte, épée longue ou rapière), très rare (Harmonisation requise)

Par une action Bonus, vous lancez cette arme magique en l'air. Ce faisant, l'arme prend son envol avec le vol stationnaire et s'élance sur une distance maximale de 9 m en attaquant la créature de votre choix dans un rayon de 1,50 m d'elle. L'arme utilise votre jet d'attaque et ajoute votre modificateur de caractéristique aux jets de dégâts.

Tant que l'épée est en vol stationnaire, vous pouvez par une action Bonus la faire voler sur une distance maximale de 9 m vers un autre endroit situé dans un rayon de 9 m de vous. Dans le cadre de la même action Bonus, vous pouvez ordonner à l'arme d'attaquer une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Après avoir attaqué ainsi une quatrième fois, l'arme file jusqu'à vous en tentant de revenir dans votre main. Si vous n'avez aucune main libre, l'arme tombe au sol dans votre espace. En l'absence de chemin

dégagé jusqu'à vous, l'arme se rapproche au maximum puis tombe au sol. Elle cesse également son vol stationnaire si vous l'empoignez ou vous retrouvez à plus de 9 m d'elle.

Épée mordante

Arme (cimeterre, coutille, épée à deux mains, épée courte, épée longue ou rapière), rare (Harmonisation requise)

Lorsque vous touchez une créature avec une attaque utilisant cette arme magique, la cible subit 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de ne plus pouvoir récupérer de points de vie pendant 1 heure. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Épée radieuse

Arme (épée longue), rare (Harmonisation requise)

Cet objet se présente comme une simple poignée d'épée.

Lame de radiance. Quand vous la tenez en main, vous pouvez en faire surgir une lame de lumière pure ou faire disparaître celle-ci, par une action Bonus. Tant que la lame existe, cette arme magique fonctionne comme une épée longue dotée de la propriété Finesse. Si vous avez la maîtrise des épées courtes ou des épées longues, vous avez aussi celle de cette épée radieuse.

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme, qui inflige des dégâts radiants au lieu de dégâts tranchants. Quand vous touchez un Mort-vivant avec cette arme, la cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

Lumière du soleil. La lame lumineuse de l'épée émet une Lumière vive sur un rayon de 4,50 m et une Lumière faible sur 4,50 m de plus. Cette lumière est celle du soleil. Tant que la lame persiste, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour étendre ou réduire ses rayons de Lumière vive et de Lumière faible de 1,50 m chacun, jusqu'à un maximum de 9 m chacun ou un minimum de 3 m chacun.

Épée voleuse de vie

Arme (cimeterre, coutille, épée à deux mains, épée courte, épée longue ou rapière), rare (Harmonisation requise)

Lorsque vous attaquez une créature avec cette arme magique et obtenez un 20 sur le d20 du jet d'attaque, la cible subit 15 dégâts nécrotiques supplémentaires si elle n'est ni un Artificiel ni un Mort-vivant, et vous recevez autant de points de vie temporaires que les dégâts nécrotiques infligés.

Épée vorpale

Arme (cimeterre, coutille, épée à deux mains ou épée longue), légendaire (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

De plus, l'arme passe outre à la Résistance aux dégâts tranchants.

Lorsque vous utilisez cette arme pour attaquer une créature dotée d'au moins une tête et que vous obtenez un 20 sur le d20 du jet d'attaque, vous tranchez l'une de ces têtes. La créature meurt si elle ne peut survivre sans cette tête. Une créature est immunisée contre cet effet si elle a l'Immunité contre les dégâts tranchants, n'a pas de tête ou peut s'en passer, ou encore si le MJ estime qu'elle est trop imposante pour que l'arme puisse lui trancher la tête. Une telle créature subit en fait 30 dégâts tranchants supplémentaires sur un tel coup. Si la créature dispose d'une Résistance légendaire, elle peut en dépenser une utilisation quotidienne pour éviter la décapitation, et subit uniquement les dégâts supplémentaires.

Éventail enchanté

Objet merveilleux, peu courant

Lorsque vous tenez cet éventail, vous pouvez lancer *bourrasque* (DD de sauvegarde 13) par son biais. Cependant, chaque nouvelle utilisation avant l'aube suivante fragilise l'objet : les risques qu'il se désagrège augmentent de 20 % à chaque fois. Si cela se produit, il est réduit à l'état de lambeaux non magiques inutilisables.

Fer gelé

Arme (cimeterre, coutille, épée à deux mains, épée courte, épée longue ou rapière), très rare (Harmonisation requise)

Lorsque votre jet d'attaque touche avec cette arme magique, la cible subit 1d6 dégâts de froid supplémentaires. En outre et tant que vous tenez l'arme, vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de feu.

Lorsqu'il gèle, l'arme émet une Lumière vive sur un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

En dégainant cette arme, vous pouvez décider d'éteindre toutes les flammes non magiques dans un rayon de 9 m. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir pendant 1 heure.

Fers de rapidité

Objet merveilleux, rare

Ces fers à cheval vont par quatre. Au prix de l'action Magie, vous pouvez mettre l'un des fers au contact du sabot d'un cheval ou d'une créature équivalente : le fer se fixe au sabot. Retirer un fer nécessite également l'action Magie.

Si les quatre fers sont fixés aux sabots de la même créature, la Vitesse de celle-ci augmente de 9 m.

Fers du zéphyr

Objet merveilleux, très rare

Ces fers à cheval vont par quatre. Au prix de l'action Magie, vous pouvez mettre l'un des fers au contact du sabot d'un cheval ou d'une créature équivalente : le fer se fixe au sabot. Retirer un fer nécessite également l'action Magie.

Si les quatre fers sont fixés aux sabots d'un cheval ou d'une créature équivalente, ils permettent à cette créature de se déplacer normalement tout en flottant 10 cm au-dessus du sol. Cet effet signifie que la créature peut traverser ou survoler des surfaces non solides ou instables, comme l'eau ou la lave. La créature ferrée ne laisse aucune trace et n'est pas soumise au Terrain difficile. Elle peut en outre voyager pendant 12 heures par jour sans recevoir de niveau d'Épuisement.

Figurine merveilleuse

Objet merveilleux, rareté variable

Une *figurine merveilleuse* est une statuette qui tient dans la poche. Si vous entreprenez l'action Magie pour lancer la figurine en un point du sol situé dans un rayon de 18 m, elle devient une créature vivante précisée dans la description de la figurine ci-après. Si l'espace où la créature est censée apparaître est occupé par d'autres créatures ou objets, ou si cet espace est insuffisant pour la créature, la figurine ne se transforme pas.

La créature est Amicale envers vous et vos compagnons. Elle comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Si vous ne prononcez aucune instruction, la créature se défend si besoin, mais n'entreprend pas d'autre action.

La créature existe pour une durée propre à chaque figurine. À la fin de cette durée, elle retrouve son état de figurine. Elle reprend cette forme prématurément si la créature tombe à 0 point de vie ou si vous consacrez l'action Magie à toucher la créature afin qu'elle redevienne une figurine. Quand la créature retrouve l'état de figurine, sa propriété ne peut plus être réutilisée pendant un certain temps, comme indiqué dans sa description.

Chèvres d'ivoire (rare). Ces statuettes de chèvre en ivoire sont toujours créées par série de trois. Chaque chèvre a un aspect unique et fonctionne différemment des autres. Leurs propriétés se déclinent comme suit :

Chèvre industrielle. Cette figurine peut se transformer en **chèvre géante** pendant un maximum de 3 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 30 jours.

Chèvre terrifiante. Cette figurine peut se transformer en **chèvre géante** pendant un maximum de 3 heures. Cette chèvre ne peut pas porter d'attaque, mais vous pouvez retirer ses cornes (de façon inoffensive) et les utiliser comme armes. L'une des cornes devient une *lance d'arçon +1*, l'autre une *épée longue +2*. Retirer une corne nécessite l'action Magie. Quand la chèvre retrouve sa forme de figurine, elle récupère aussi ses cornes et les armes disparaissent. Tant que vous chevauchez la chèvre, toute créature Hostile qui débute son tour dans une Émanation de 9 m centrée sur la chèvre doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine subir l'état Effrayé pendant 1 minute (l'état

prend également fin si vous ne chevauchez plus la chèvre ou que celle-ci retrouve sa forme de figurine). Une créature Effrayée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. En cas de réussite, une créature est immunisée contre cet effet pendant 24 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 15 jours.

Chèvre voyageuse. Cette figurine se transforme en chèvre de taille G avec le profil du **cheval de selle**. Elle dispose de 24 charges, et chaque heure ou fraction d'heure passée sous forme de chèvre coûte 1 charge. Tant qu'il lui reste des charges, vous pouvez l'utiliser aussi souvent que vous le souhaitez. Quand elle n'a plus de charge, elle redevient une figurine à laquelle vous ne pouvez plus recourir pendant 7 jours, échéance à laquelle elle récupère toutes ses charges.

Chien d'onyx (rare). Cette statuette de chien en onyx se transforme en **molosse** pendant un maximum de 6 heures. Ce molosse est doté d'une Intelligence de 8 et parle le commun. Il dispose en outre de la Vision aveugle sur 18 m. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 7 jours.

Chouette de serpentine (rare). Cette statuette de chouette en serpentine peut se transformer en **chouette géante** pendant un maximum de 8 heures. La chouette communique par télépathie avec vous, quelle que soit la distance qui vous en sépare, à condition de se trouver sur le même plan d'existence que vous. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 2 jours.

Corbeau d'argent (peu courant). Cette statuette en argent se transforme en **corbeau** pendant un maximum de 12 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 2 jours. Sous forme de corbeau, la figurine vous octroie le pouvoir de lancer *messenger animal* sur elle.

Destrier d'obsidienne (très rare). Ce cheval d'obsidienne polie se transforme en **horriflamme** (destrier noir) pendant un maximum de 24 heures. L'horriflamme ne combat que pour se défendre. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 5 jours.

Chaque fois que vous utilisez la figurine, il y a 10 % de chances qu'elle reste sourde à vos ordres, y compris si vous lui intimez de retrouver sa forme de figurine. Si vous chevauchez l'horriflamme alors qu'elle est sourde à vos ordres, vous-même et la créature êtes instantanément transportés vers un endroit aléatoire du plan d'existence d'Hadès, où l'horriflamme retrouve sa forme de figurine.

Éléphant de marbre (rare). Cette statuette de marbre figure un éléphant qui barrit. Elle se transforme en **éléphant** pendant un maximum de 24 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 7 jours.

Griffon de bronze (rare). Cette statuette en bronze représente un griffon rampant (cabré, en héraldique). Elle peut se transformer en **griffon** pendant un

maximum de 6 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 5 jours.

Lions d'or (rare). Ces statuettes de lion en or sont toujours créées par paire. Vous pouvez utiliser une figurine ou les deux simultanément. Chacune peut se transformer en **lion** pendant un maximum de 1 heure. Une fois un lion utilisé, vous ne pouvez plus recourir à sa figurine pendant 7 jours.

Mouche d'ébène (rare). Cette statuette d'ébène, taillée à l'effigie d'un taon, peut se transformer en **mouche géante** (cf. profil joint) pendant un maximum de 12 h et peut faire office de monture. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 2 jours.

Mouche géante

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD JS				MOD JS				MOD JS		
FOR	14	+2	+2	DEX	13	+1	+1	CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CHA	3	-4	-4

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aucune

FP 0 (0 PX ; BM +2)

Flasque de fer

Objet merveilleux, légendaire

Lorsque vous tenez cette flasque de fer au bouchon de laiton, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour cibler une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Si la flasque est vide et que cette cible est originaire d'un plan d'existence autre que celui sur lequel vous vous trouvez, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être emprisonnée dans la flasque. Une cible qui a déjà été séquestrée dans la flasque a l'Avantage à ce JS. Une fois emprisonnée, une créature reste confinée dans la flasque jusqu'à ce qu'elle en soit libérée. La flasque ne peut détenir qu'une créature à la fois. Une créature piégée dans la flasque ne vieillit pas et n'a pas besoin de respirer, manger ou boire.

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour retirer le bouchon de la flasque et libérer la créature qu'elle contient. La créature obéit alors à vos ordres pendant 1 heure ; elle les comprend même si elle ne connaît pas la langue dans laquelle ils sont formulés. Si vous ne donnez aucun ordre ou si vous lui intimez une activité susceptible d'entraîner sa mort ou son emprisonnement, la créature se défend mais ne prend aucune autre initiative. À la fin de cette durée, la créature se comporte à nouveau en accord avec sa personnalité et son alignement.

Le sort *identification* révèle si la flasque contient une créature, mais seule l'ouverture du récipient permet d'en déterminer la nature exacte. Une *flasque de fer* qui

vient d'être découverte peut déjà contenir une créature choisie par le MJ.

Flûte des égouts

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que cette flûte est sur vous, les rats ordinaires et les rats géants vous sont Indifférents et ne vous attaqueront pas, sauf si vous les menacez ou leur faites du mal.

Cette flûte dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Si vous en jouez au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser 1 à 3 charges par une action Bonus, appelant à vous une **nuée de rats** pour chaque charge dépensée, à condition qu'il y ait suffisamment de rats dans un rayon de 750 m susceptibles de répondre à cet appel (cette décision appartient au MJ). S'il n'y a pas assez de rats dans les environs pour former une nuée, la charge est perdue. Les nuées appelées se déplacent vers l'origine de la mélodie par le chemin le plus sûr, mais elles ne sont pas sous votre contrôle.

Chaque fois qu'une **nuée de rats** qui n'est pas sous le contrôle d'une autre créature arrive dans un rayon de 9 m de vous alors que vous jouez de la flûte, la nuée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas de réussite, elle se comporte normalement et ne peut plus être influencée par la musique de la flûte pendant 24 heures. En cas d'échec, la nuée est envoûtée par cette mélodie et devient Amicale envers vous et vos alliés, et le reste tant que vous continuez à en jouer chaque round au prix de l'action Magie. Une nuée Amicale obéit à vos ordres. En l'absence d'instructions précises, une nuée Amicale se défend au besoin mais n'entreprend pas d'autre action. Si une nuée Amicale commence son tour à plus de 9 m de vous, votre contrôle sur elle prend fin et elle se comporte normalement. Elle ne peut alors plus être influencée par la musique de la flûte pendant 24 heures.

Flûte terrifiante

Objet merveilleux, peu courant

Cette flûte dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour en jouer et dépenser 1 charge afin de faire naître une mélodie envoûtante. Chaque créature de votre choix dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute. En cas d'échec, la créature peut réitérer ce JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. En cas de réussite, la créature est immunisée contre l'effet de cette flûte pendant 24 heures.

Forteresse instantanée

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Au prix de l'action Magie, vous placez au sol cette statuette en adamantium de 2,5 cm puis, en prononçant le mot de commande, provoquez sa croissance rapide

en tour en adamantium de section carrée. Répéter le mot de commande fait revenir la tour à sa forme de statuette, ce qui ne fonctionne que lorsque la tour est inoccupée. Chaque créature se trouvant dans la zone où la tour apparaît est repoussée dans un espace inoccupé extérieur à la tour, mais adjacent à elle. Tout objet présent dans la zone et n'étant porté par personne est lui aussi repoussé par la tour.

La tour est large de 6 m et haute de 9 m, avec des meurtrières sur tous les flancs et un crénelage en son sommet. Son intérieur se divise en deux étages reliés par une échelle, un escalier ou un plan incliné (à votre guise). L'échelle, escalier ou plan incliné aboutit à une trappe qui ouvre sur le toit. À sa création, la tour présente une seule porte au rez-de-chaussée, orientée vers vous. Cette porte ne s'ouvre que sur votre ordre, que vous pouvez prononcer par une action Bonus. Elle est immunisée contre le sort *déblockage* et toute magie comparable.

Sa magie empêche la tour de basculer. Toit, porte et murs ont chacun le profil suivant : CA 20, 100 pv ; Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants sauf ceux des armes de siège ; Résistance à tous les autres dégâts. Rendre sa taille de statuette à la tour ne répare pas les dégâts qu'elle a subis. Seul le sort *souhait* peut réparer la tour (cette utilisation du sort compte comme la reproduction d'un sort du 8^e niveau ou inférieur). Chaque incantation de *souhait* fait regagner tous ses points de vie à la tour.

Gantelets de puissance d'ogre

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Votre Force passe à 19 tant que vous portez ces gantelets. Ils restent sans effet sur vous si votre Force est supérieure ou égale à 19 sans que vous les portiez.

Gants de chapardeur

Objet merveilleux, peu courant

Une fois enfilés, ces gants sont imperceptibles. Tant que vous les portez, vous recevez un bonus de +5 à vos tests de Dextérité (Escamotage).

Gants de nage et d'escalade

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces gants, vous recevez une Vitesse d'escalade et une Vitesse de nage égales à votre Vitesse, ainsi qu'un bonus de +5 aux tests de Force (Athlétisme) visant à escalader ou nager.

Gants piégeurs de projectiles

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Si un jet d'attaque vous touche avec une arme à distance ou dotée de la propriété Lancer alors que vous portez ces gants, jouer votre Réaction vous permet de réduire les dégâts subis de 1d10 + votre modificateur de Dextérité à condition d'avoir une main libre. Si vous réduisez ces dégâts à 0, vous pouvez attraper l'arme (ou le projectile) si ses dimensions vous permettent de la tenir.

Gardienne

Arme (toute arme de corps à corps), légendaire (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

La première fois que vous attaquez avec l'arme à chacun de vos tours, vous pouvez transférer tout ou partie de son bonus à votre classe d'armure. Vous pouvez par exemple réduire le bonus à vos jets d'attaque et de dégâts à +1 afin de recevoir un bonus de +2 à la CA. Les bonus ajustés restent en vigueur jusqu'au début de votre tour suivant, mais vous devez continuer à tenir l'arme pour recevoir le bonus qu'elle octroie à la CA.

Gemme d'illumination

Objet merveilleux, peu courant

Ce prisme dispose de 50 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez consacrer l'action Magie à prononcer l'un de ses trois mots de commande afin de lui faire produire l'un des effets suivants :

Premier mot de commande. La gemme projette une Lumière vive sur un rayon de 9 m, et une Lumière faible sur 9 m de plus. Cet effet ne consomme pas de charge. Il persiste jusqu'à ce que vous réitériez le mot de commande par une action Bonus ou que vous utilisiez une autre fonction de la gemme.

Deuxième mot de commande. Vous dépensez 1 charge et projetez un faisceau de lumière éclatante sur une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Aveuglé pendant 1 minute. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Troisième mot de commande. Dépensez 5 charges : la gemme projette une lumière aveuglante dans un Cône de 9 m. Chaque créature prise dans le Cône effectue un jet de sauvegarde comme si elle avait été frappée par le faisceau créé avec le deuxième mot de commande.

Une fois toutes les charges de la gemme dépensées, celle-ci devient un joyau non magique d'une valeur de 50 po.

Gemme de vision

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Cette gemme dispose de 3 charges. Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser 1 charge. Pendant les 10 prochaines minutes, vous disposez de la Vision lucide sur 36 m lorsque vous regardez à travers la gemme.

La gemme récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Gemme élémentaire

Objet merveilleux, peu courant

Cette gemme contient une particule d'énergie élémentaire. Lorsque vous entreprenez l'action Utilisation pour briser la gemme, cela convoque un élémentaire (cf. « Monstres » pour son profil), et la gemme perd sa magie. L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé aussi près que possible de la gemme brisée, comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Il disparaît au bout de 1 heure, s'il meurt, ou si vous le révoquez par une action Bonus. Le type de gemme détermine la nature de l'élémentaire, comme indiqué sur la table ci-après.

Gemme	Élémentaire convoqué
Corindon rouge	Élémentaire du feu
Diamant jaune	Élémentaire de la terre
Émeraude	Élémentaire de l'eau
Saphir bleu	Élémentaire de l'air

Hache du berserker

Arme (hache d'armes, hache à deux mains ou hallebarde), rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. En outre et tant que vous êtes harmonisé avec cette arme, votre maximum de points de vie augmente de 1 par niveau dont vous disposez.

Malédiction. Cette arme est maudite : être harmonisé avec elle vous inflige sa malédiction. Tant que vous êtes maudit, vous refusez de vous séparer de l'arme et la gardez en permanence à portée de main. Vous subissez en outre le Désavantage aux jets d'attaque effectués avec une autre arme que celle-ci.

Chaque fois qu'une autre créature vous inflige des dégâts alors que la hache est en votre possession, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de devenir fou furieux. Cet état prend fin si vous commencez votre tour sans aucune créature que vous voyez ni n'entendez dans un rayon de 18 m.

Tant que cette folie persiste, vous considérez la créature la plus proche de vous, parmi celles que vous voyez ou entendez, comme un ennemi. Si plusieurs créatures sont concernées, choisissez-en une au hasard. À chacun de vos tours, vous devez vous rapprocher le plus possible de la créature et entreprendre l'action Attaque, en prenant cette créature pour cible. Si vous ne parvenez pas à vous rapprocher suffisamment de la créature pour l'attaquer avec l'arme, votre tour se termine après épuisement de votre déplacement disponible. Si la créature meurt ou que vous ne la voyez et ne l'entendez plus, la plus proche créature valide parmi celles que vous voyez ou entendez devient votre nouvelle cible.

Harnois éthéré

Armure (demi-plate ou harnois), légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous pouvez entreprendre l'action Magie en prononçant un mot de commande pour recevoir l'effet du sort *forme éthérée*. Le sort prend aussitôt fin si vous ôtez l'armure ou entreprenez l'action Magie pour répéter le mot de commande. Une fois cette propriété de l'armure utilisée, elle ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Harnois nain

Armure (demi-plate ou harnois), très rare

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +2 à la CA. En outre, si un effet vous déplace au sol contre votre volonté, vous pouvez jouer votre Réaction pour réduire d'un maximum de 3 m la distance sur laquelle vous êtes déplacé.

Havresac magique

Objet merveilleux, rare

Ce sac à dos se compose d'une poche centrale et de deux poches latérales, chacune ouvrant sur un espace extradimensionnel. Chaque poche latérale peut contenir 100 kg de matériel pour un volume maximal de 700 litres. La poche centrale peut contenir 250 kg de matériel pour un volume maximal de 1 800 litres. Le havresac ne pèse que 2,5 kg, quel que soit son contenu.

Récupérer un objet dans le havresac nécessite l'action Utilisation ou une action Bonus (à votre guise). Lorsque vous plongez la main dans le havresac en quête d'un objet spécifique, celui-ci se trouve toujours magiquement au-dessus.

Si l'une de ses poches est surchargée, percée ou déchirée, le havresac éclate et il est détruit. Si le havresac est détruit, son contenu est perdu à jamais (un Artefact finit cependant toujours par réapparaître quelque part). Si le havresac est retourné comme un gant, son contenu se déverse sans que rien ne se brise ; il doit être remis à l'endroit avant de pouvoir être réutilisé.

Chaque poche du havresac contient suffisamment d'air pour 10 minutes de ventilation, divisées par le nombre de créatures qui respirent à l'intérieur.

Placer ce havresac dans l'espace extradimensionnel créé par un *sac sans fond*, un *puits portable* ou tout autre objet équivalent détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 m du portail, si elle ne dispose pas d'un Abri total, est aspirée et déposée en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Heaume de compréhension des langues

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce heaume, vous pouvez lancer *compréhension des langues* par son biais.

Heaume de télépathie

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce heaume, vous bénéficiez de la télépathie à une portée de 9 m, et pouvez lancer *détection des pensées* ou *suggestion* (DD de sauvegarde 13) par le biais du heaume. Dès que l'un de ces sorts a été lancé par le biais du heaume, il ne peut plus être lancé via cet objet avant l'aube suivante.

Heaume de téléportation

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Ce heaume dispose de 3 charges. Tant que vous le portez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *téléportation* par son biais. Le heaume récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Heaume scintillant

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Ce heaume étincelant est serti de 1d10 diamants, 2d10 rubis, 3d10 opales de feu et 4d10 opales. Toute gemme extraite du heaume tombe en poussière. Lorsque toutes les gemmes ont été extraites ou détruites, le heaume perd sa magie.

Tant que vous portez ce heaume, vous recevez les bénéfices suivants :

Flammes d'opale de feu. Tant qu'il reste au moins une opale de feu au heaume, vous pouvez consacrer l'action Magie à nimer de flammes une arme que vous tenez. Ces flammes émettent une Lumière vive dans un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus. Les flammes sont inoffensives pour vous et pour l'arme. Lorsque vous touchez une cible avec l'arme enflammée, elle subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires. Les flammes persistent jusqu'à ce que vous les éteigniez par une action Bonus ou que vous rengainiez ou lâchiez l'arme.

Lumière diamantine. Tant qu'il lui reste au moins un diamant, le heaume diffuse une Émanation de 9 m. Lorsqu'au moins un Mort-vivant est présent dans cette zone, l'Émanation est remplie de Lumière faible. Tout Mort-vivant qui débute son tour dans cette zone subit 1d6 dégâts radiants.

Résistance rubis. Tant qu'il reste au moins un rubis au heaume, vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de feu.

Sorts. Vous pouvez lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 18), en utilisant comme composante l'une des gemmes du heaume du type spécifié : *boule de feu* (opale de feu), *embruns prismatiques* (diamant), *lumière du jour* (opale) ou *mur de feu* (rubis). La gemme concernée est détruite et disparaît du heaume lorsque le sort est lancé.

Subir des dégâts de feu. Lancez 1d20 si vous portez le heaume et subissez des dégâts de feu après avoir raté un jet de sauvegarde contre un sort. Sur un résultat de 1, le heaume émet des faisceaux de lumière depuis les gemmes restantes, puis il est détruit. Chaque créature prise dans une Émanation de 18 m centrée sur vous doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être frappée par un faisceau lumineux et de subir autant de dégâts radiants que le heaume compte de gemmes.

Huile éthérée

Potion, rare

Une fiole de cette huile suffit à enduire une créature de taille M ou inférieure, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de M). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature ointe reçoit l'effet du sort *forme éthérée* pendant 1 heure.

Des gouttes perlées se forment sur la paroi extérieure de ce récipient rempli d'une huile grisâtre et trouble, et s'évaporent rapidement.

Huile d'affûtage

Potion, très rare

Une fiole de cette huile peut enduire une arme de corps à corps ou vingt projectiles, sachant que seules les munitions et les armes de corps à corps non magiques infligeant des dégâts perforants ou tranchants sont affectées. L'application de l'huile prend 1 minute, après quoi l'huile s'infiltre magiquement dans ce qu'elle recouvre, ce qui transforme l'arme enduite en *arme +3* (les munitions enduites en *projectiles +3*).

Dans cette huile incolore et gélatineuse scintillent de minuscules paillettes d'argent.

Huile d'insaisissabilité

Potion, peu courante

Une fiole de cette huile suffit à enduire une créature de taille M ou inférieure, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de M). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature ointe reçoit l'effet du sort *liberté de mouvement* pendant 8 heures.

Au lieu de cela, l'huile peut être versée au sol au prix de l'action Magie, auquel cas elle couvre un carré de 3 m et reproduit l'effet du sort *graisse* dans cette zone pendant 8 heures.

Cet onguent noir et gluant, épais et lourd, s'écoule pourtant très vite.

Jatte de contrôle des élémentaires de l'eau

Objet merveilleux, rare

Tant que cette jatte est remplie d'eau et se trouve dans un rayon de 1,50 m, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour convoquer un **élémentaire de l'eau**.

L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé aussi près que possible de la jatte, comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Il disparaît au bout de 1 heure, s'il meurt, ou si vous le révoquez par une action Bonus. La jatte ne peut plus être utilisée de cette manière avant l'aube suivante.

La jatte mesure environ 30 cm de diamètre et 15 de profondeur. Sa contenance est de 12 litres environ.

Javeline de foudre

Arme (javeline), peu courante

Chaque fois que vous réussissez un jet d'attaque avec cette arme magique, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de foudre au lieu de dégâts perforants.

Éclair. Lorsque vous lancez cette arme sur une cible située à 36 m ou moins de vous, vous pouvez renoncer au jet d'attaque à distance pour transformer l'arme en éclair. Cet éclair forme une Ligne de 1,50 m de large entre vous et la cible. La cible et chaque créature prise dans la Ligne (vous excepté) effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subissent 4d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Aussitôt après avoir infligé ces dégâts, l'arme réapparaît dans votre main. Cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Lame porte-bonheur

Arme (cimeterre, coutille, épée à deux mains, épée courte, épée longue, rapière ou serpe), légendaire (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Tant que l'arme est sur vous, vous recevez en outre un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Chance. Si l'arme est sur vous et si vous ne subissez pas l'état Neutralisé, vous pouvez faire appel à sa chance (pas d'action requise) pour relancer un Test d20 raté. Vous devez garder le deuxième jet. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Souhait. L'arme est dotée de 1d3 charges. En la tenant, vous pouvez dépenser 1 charge et lancer *souhait* par son intermédiaire. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante. L'arme perd cette propriété quand toutes ses charges ont été dépensées.

Lanterne de révélation

Objet merveilleux, peu courant

Lorsqu'elle est allumée, cette lanterne à capote brûle pendant 6 heures avec 50 cl d'huile, en projetant une Lumière vive dans un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m supplémentaires. Les créatures et objets Invisibles sont visibles sous la Lumière vive de la lanterne. Vous pouvez entreprendre l'action Utilisation pour abaisser la capote, ce qui réduit la lumière de la lanterne à une Lumière faible dans un rayon de 1,50 m.

Lentilles de netteté

Objet merveilleux, peu courant

Ces lentilles en cristal s'appliquent sur les yeux. Tant que vous les portez, votre vision s'améliore nettement jusqu'à 30 cm, vous octroyant la Vision dans le noir à cette portée et l'Avantage aux tests d'Intelligence (Investigation) effectués pour examiner quelque chose à cette même portée.

Liens de fer

Objet merveilleux, rare

Cette sphère de fer rouillé, d'un diamètre de 7,5 cm, pèse 500 g. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour jeter la sphère sur une créature de taille TG ou inférieure que vous voyez dans un rayon de 18 m. À mesure que la sphère vole vers sa cible, elle se déplie pour former un enchevêtrement de bandes métalliques.

Effectuez un jet d'attaque à distance, le bonus d'attaque étant égal à votre modificateur de Dextérité plus votre bonus de maîtrise. Si l'attaque touche, la cible subit l'état Entravé jusqu'à ce que vous consacriez une action Bonus à la libérer d'une simple instruction. Si vous libérez la cible ou si l'attaque la rate, les bandes se contractent pour reformer la sphère.

Une créature, y compris celle qui est Entravée, peut consacrer une action à toucher les liens de fer pour effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 20 afin de les briser. En cas de réussite, l'objet est détruit et la créature Entravée est libérée. En cas d'échec, toutes les autres tentatives de cette même créature échouent automatiquement jusqu'à ce que 24 heures se soient écoulées.

Une fois ces liens utilisés, ils ne peuvent plus resserrir avant l'aube suivante.

Lunettes du nyctalope

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous chaussez ces lunettes teintées, vous bénéficiez de la Vision dans le noir à 18 m. Si vous disposiez déjà de la Vision dans le noir, le port de ces lunettes en augmente la portée de 18 m.

Manteau de résistance aux sorts

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts quand vous portez ce manteau.

Manuel d'exercices physiques

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils en matière d'exercices physiques. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Force augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Manuel de vitalité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils en matière de santé et de nutrition. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Manuel de vivacité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils en matière d'exercices de coordination et d'équilibre. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Dextérité augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Manuel des golems

Objet merveilleux, très rare

Cet ouvrage renferme les informations et incantations nécessaires à l'assemblage d'un type spécifique de golem. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante. Pour déchiffrer et utiliser ce manuel, vous devez être un incantateur disposant d'au moins deux emplacements de sort du 5^e niveau. Une créature incapable d'utiliser le *manuel des golems* et qui tente de le lire subit 6d6 dégâts psychiques.

Pour créer un golem, vous devez consacrer le nombre de jours indiqué sur la table et travailler sans relâche avec le manuel à portée de main sans prendre plus de 8 heures de Repos par jour. Vous devez également acquitter le coût indiqué pour acheter les matériaux nécessaires.

Une fois la création du golem terminée, des flammes mystiques dévorent le livre. Le golem s'anime lorsque les cendres du manuel sont dispersées sur lui. Reportez-vous à « Monstres » pour le profil de jeu du golem. Il est sous votre contrôle, vous comprend et obéit à vos ordres.

Id20	Golem	Temps	Prix
1–5	Golem d'argile	30 jours	65 000 po
6–17	Golem de chair	60 jours	50 000 po
18	Golem de fer	120 jours	100 000 po
19–20	Golem de pierre	90 jours	80 000 po

Marteau de tonnerre

Arme (maillet d'armes ou marteau de guerre), légendaire (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

L'arme dispose de 5 charges. Vous pouvez dépenser 1 charge et effectuer une attaque à distance avec cette arme, en la lançant comme si elle était dotée de la propriété Lancer avec une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m. Si l'attaque touche, l'arme fait retentir un coup de tonnerre audible dans un rayon de 90 m. La cible et toutes les créatures dans un rayon de 9 m d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de subir l'état Étourdi jusqu'à la fin de votre tour suivant. Aussitôt après avoir touché ou raté sa cible, l'arme revient dans votre main. L'arme récupère quotidiennement 1d4 + 1 charges dépensées, à l'aube.

Souveraineté gigante. Tant que persiste votre Harmonisation avec l'arme et que vous portez un *ceinturon de force de géant* ou des *gantelets de puissance d'ogre* également soumis à votre Harmonisation, vous recevez les bénéfices suivants :

Fléau des géants. Lorsque vous obtenez un 20 sur le d20 d'un jet d'attaque effectué avec cette arme contre un Géant, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de mourir sur le coup.

Puissance gigante. La valeur de Force octroyée par votre *ceinturon de force de géant* ou vos *gantelets de puissance d'ogre* augmente de 4, jusqu'à un maximum de 30.

Marteau volant des nains

Arme (marteau de guerre), très rare (Harmonisation requise avec un nain ou une créature harmonisée avec un ceinturon des nains)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Elle est dotée de la propriété Lancer avec une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m. Lorsque vous touchez avec une attaque à distance à l'aide de cette arme, celle-ci inflige 1d8 dégâts de force supplémentaires (2d8 si la cible est un Géant). Aussitôt après avoir touché ou raté sa cible, l'arme revient dans votre main.

Masse d'anéantissement

Arme (masse d'armes), rare (Harmonisation requise)

Quand vous touchez un Fiélon ou un Mort-vivant avec cette arme magique, cette créature subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. S'il reste 25 points de vie ou moins à la cible après application de ces dégâts, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être détruite. En cas de réussite, la créature subit toutefois l'état Effrayé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Lumière. Tant que vous tenez cette arme en main, elle émet une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Masse destructrice

Arme (masse d'armes), rare

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Ce bonus passe à +3 lorsque vous utilisez l'arme pour attaquer un Artificiel.

Lorsque vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque effectué avec cette arme, la cible subit 7 dégâts contondants supplémentaires, ou 14 dégâts contondants supplémentaires s'il s'agit d'un Artificiel. Tout Artificiel qui se retrouve avec 25 points de vie ou moins après application de ces dégâts est détruit.

Masse terrifiante

Arme (masse d'armes), rare (Harmonisation requise)

Cette arme magique dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. En tenant l'arme, vous pouvez entreprendre l'action Magie et dépenser 1 charge pour en libérer une vague de terreur. Chaque créature de votre choix dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute. Une créature ainsi Effrayée doit consacrer ses tours à tenter de s'éloigner le plus possible de vous, et elle ne peut pas effectuer d'attaques d'Opportunité. Dans le cadre d'une action, elle ne peut entreprendre que Pointe ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut entreprendre l'action Esquive. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Massue tonnante

Arme (massue), très rare (Harmonisation requise)

Tant que persiste votre Harmonisation avec cette arme magique, votre Force est de 20, à moins qu'elle soit déjà égale ou supérieure à cette valeur. L'arme inflige 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaires à toute créature qu'elle touche, et 3d8 dégâts de tonnerre supplémentaires aux objets qu'elle touche et qui ne sont portés par personne.

L'arme est dotée des propriétés supplémentaires suivantes.

Coup de tonnerre. Au prix de l'action Magie, vous pouvez frapper l'arme contre une surface dure pour créer un puissant coup de tonnerre audible à 90 m. Vous générez également un Cône d'énergie tonitrueuse de 9 m. Chaque créature prise dans le Cône doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de subir l'état À terre. Dans ce Cône, les objets non magiques qui ne sont portés par personne subissent 3d8 dégâts de tonnerre.

Tremblement de terre. Au prix de l'action Magie, vous pouvez frapper l'arme contre le sol pour déclencher une intense perturbation sismique dans un cercle de 15 m de rayon centré sur le point d'impact. Les structures en contact avec le sol de cette zone subissent 50 dégâts contondants, et chaque créature touchant le sol de la zone doit réussir un jet de

sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir l'état À terre. Une créature qui se concentre doit également réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 sous peine de perdre sa Concentration. Vous pouvez en outre ouvrir une faille de 9 m de profondeur et 3 m de large n'importe où dans la zone. Toute créature se trouvant à cet endroit effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Elle tombe dans la faille en cas d'échec, et parvient à se décaler au bord du gouffre en cas de réussite. Toute structure située à l'endroit où s'ouvre la faille s'effondre dans celle-ci. Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Médailon des pensées

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Ce médaillon dispose de 5 charges. Lorsque vous le portez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *détection des pensées* (DD de sauvegarde 13) par son intermédiaire. Le médaillon récupère quotidiennement 1d4 charges dépensées, à l'aube.

Menottes dimensionnelles

Objet merveilleux, rare

L'action Utilisation vous permet d'employer cet objet pour menotter une créature subissant l'état Neutralisé. Les menottes s'ajustent à toute créature de taille P, M ou G. Ces menottes empêchent la créature menottée de recourir à tout moyen de déplacement extradimensionnel, y compris la téléportation ou le voyage vers un autre plan d'existence. Elles n'empêchent toutefois pas la créature de traverser un portail interdimensionnel.

Vous-même et toute créature que vous désignez lorsque vous utilisez ces menottes pouvez consacrer l'action Utilisation à les retirer. Une fois tous les 30 jours, la créature menottée peut effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 30. En cas de réussite, elle se libère et détruit les menottes.

Miroir d'emprisonnement

Objet merveilleux, très rare

Quand on regarde indirectement dans ce miroir de 1,20 m de haut pour 60 cm de large, on y distingue des reflets fugitifs de créatures. Le miroir pèse 25 kg avec le profil suivant : CA 11, 10 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison, Vulnérabilité aux dégâts contondants. Réduit à 0 point de vie, il se brise en mille morceaux, définitivement détruit.

Si le miroir est accroché à une surface verticale et que vous vous trouvez à 1,50 m ou moins de lui, vous pouvez entreprendre l'action Magie et prononcer un mot de commande pour l'activer. Il reste activé jusqu'à ce que vous entrepreniez l'action Magie et répétiez le mot de commande pour le désactiver.

Toute créature autre que vous qui voit son reflet dans le miroir activé alors qu'elle se tient dans un rayon de 9 m de l'objet doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 sous peine d'être

emprisonnée, avec tout ce qu'elle porte, dans l'un des douze cachots extradimensionnels du miroir. Une créature qui connaît la nature du miroir effectue ce jet de sauvegarde avec l'Avantage, tandis que les Artificiels réussissent automatiquement le JS.

Un cachot extradimensionnel est un espace infini dans lequel flotte un épais brouillard qui réduit la visibilité à 3 m. Les créatures prisonnières du miroir peuvent se passer de nourriture, de boisson et de sommeil et elles ne vieillissent pas. Une créature prisonnière d'un cachot peut s'en échapper si elle recourt à une magie qui permet de voyager entre les plans. Dans le cas contraire, cette créature est prisonnière du cachot jusqu'à ce qu'elle en soit libérée.

Si le miroir piège une créature alors que ses douze cachots extradimensionnels sont occupés, l'objet libère au hasard une créature emprisonnée pour accueillir le nouveau prisonnier. Une créature libérée apparaît dans un espace inoccupé en vue du miroir, mais de dos par rapport à lui. Si le miroir est brisé, toutes les créatures qu'il emprisonne sont libérées et apparaissent dans des espaces inoccupés à proximité.

Dans un rayon de 1,50 m du miroir, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour prononcer le nom d'une créature emprisonnée ou le numéro d'un cachot. La créature nommée ou prisonnière du cachot annoncé apparaît sous la forme d'un reflet à la surface du miroir. Vous-même et la créature pouvez alors communiquer.

De même, vous pouvez entreprendre l'action Magie et utiliser un second mot de commande pour libérer une créature piégée dans le miroir. La créature libérée apparaît, avec tout son équipement, dans l'espace inoccupé le plus proche du miroir, en lui tournant le dos.

Placer le miroir dans un espace extradimensionnel créé par un *sac sans fond*, un *puits portable* ou un objet similaire détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 m du portail, si elle ne dispose pas d'un Abri total, est aspirée et se retrouve en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Orbe draconique

Objet merveilleux, Artefact (Harmonisation requise)

Chaque orbe est un globe de cristal gravé d'environ 25 cm de diamètre. Lorsqu'il est utilisé, il enfle pour atteindre un diamètre d'environ 50 cm, tandis que de la brume tourbillonne à l'intérieur.

Une fois harmonisé avec l'orbe, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour scruter ses profondeurs insondables. Effectuez un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas de réussite, vous contrôlez l'orbe aussi longtemps que l'harmonisation persiste. Un échec, en revanche, vous place sous l'emprise de l'Artefact en vous imposant l'état Charmé pour toute la durée de l'Harmonisation.

Tant que vous êtes Charmé par l'orbe, vous ne pouvez pas volontairement mettre fin à cette Harmonisation et l'orbe lance *suggestion* sur vous à volonté (sauvegarde DD 18) en vous pressant d'œuvrer à ses desseins maléfiques. Les désirs de l'essence du dragon peuvent prendre bien des formes : anéantir un groupe spécifique, libérer l'orbe, répandre la souffrance dans le monde, faire prospérer le culte de Tiamat ou tout autre sombre dessein imaginé par le MJ.

Sorts. L'orbe dispose de 7 charges et récupère quotidiennement 1d4 + 3 charges dépensées, à l'aube. Si vous contrôlez l'orbe, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
détection de la magie	0
lumière du jour	1
protection contre la mort	2
scrutation (DD de sauvegarde 18)	3
soins (au 9 ^e niveau)	4

Appel des dragons. Tant que vous contrôlez l'orbe, vous pouvez, au prix de l'action Magie, émettre par son biais un appel télépathique qui s'étend dans toutes les directions sur 60 km. Les dragons chromatiques à portée sont contraints de venir vers l'orbe au plus vite et par l'itinéraire le plus direct. Les divinités draconiques, comme Tiamat, ne sont pas affectées par cet appel. Les dragons chromatiques attirés par l'orbe peuvent se montrer Hostiles envers vous pour les avoir contraints à venir. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir pendant 1 heure.

Destruction d'un orbe. Un *Orbe draconique* est doté d'une CA de 20 et ne peut être détruit que s'il subit des dégâts d'une *arme* +3 ou du sort *désintégration*. Nulle autre force ne saurait l'entamer.

Parchemin de sort

Parchemin, rareté variable

Un *parchemin de sort* renferme la formule d'un sort unique, rédigée dans un code ésotérique. Si ce sort figure dans votre liste de sorts, vous pouvez lire le parchemin pour en lancer le sort sans composantes matérielles. Sans cela, le parchemin reste illisible. Lancer le sort par le biais du parchemin requiert le temps d'incantation normal. Une fois le sort lancé, le parchemin tombe en poussière. Si l'incantation est interrompue, le parchemin n'est pas perdu.

Si le sort figure bien dans votre liste, mais qu'il est d'un niveau supérieur à ce que vous pouvez normalement lancer, vous effectuez un test de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation pour savoir si vous parvenez à le lancer. Le DD est égal à 10 + le niveau du sort. En cas d'échec, le sort s'efface du parchemin et il ne se passe rien d'autre.

Le niveau du sort inscrit sur un parchemin détermine le DD de sauvegarde et le bonus d'attaque

associés, ainsi que la rareté du parchemin, comme indiqué sur la table suivante.

Niveau du sort	Rareté	DD de sauvegarde	Bonus à l'attaque
Sort mineur	Courant	13	+5
1	Courant	13	+5
2	Peu courant	13	+5
3	Peu courant	15	+7
4	Rare	15	+7
5	Rare	17	+9
6	Très rare	17	+9
7	Très rare	18	+10
8	Très rare	18	+10
9	Légendaire	19	+11

Copier un parchemin dans un grimoire. Un sort de Magicien inscrit sur un *parchemin de sort* peut être copié dans un grimoire. Pour ce faire, le copiste doit réussir un test d'Intelligence (Arcanes) assorti d'un DD égal à 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort est copié. Que ce test réussisse ou échoue, le *parchemin de sort* est détruit.

Perle de force

Objet merveilleux, rare

Cette petite sphère noire de 2 cm de diamètre pèse environ 30 g. Les *perles de force* se trouvent généralement par poignée de 1d4 + 4.

Entreprendre l'action Magie permet de lancer la perle à une distance maximale de 18 m. La perle provoque une explosion à l'impact dans une Sphère de 3 m de rayon, ce qui la détruit. Chaque créature prise dans la Sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sous peine de subir 5d4 dégâts de force. Une sphère de force transparente entoure la zone pendant 1 minute. Toute créature ayant raté le JS, si elle se trouve entièrement dans la zone, est piégée à l'intérieur de cette sphère. Les créatures qui ont réussi leur sauvegarde ou qui ne sont que partiellement dans la zone sont repoussées depuis le centre de la sphère jusqu'à se retrouver entièrement en dehors. Seul l'air respirable peut traverser la paroi de la sphère. Les attaques et autres effets, quels qu'ils soient, en sont incapables.

Une créature piégée peut entreprendre l'action Utilisation pour pousser sur la paroi de la sphère, ce qui la fait rouler à concurrence de la moitié de sa propre Vitesse. On peut ramasser la sphère, qui ne pèse que 500 g en raison de sa magie, quel que soit le poids des créatures piégées à l'intérieur.

Perle de thaumaturgie

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise avec un incantateur)

Tant que cette perle est sur vous, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour récupérer un

emplacement de sort dépensé du 3^e niveau ou inférieur. Une fois la perle utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Perle nutritive

Objet merveilleux, courant

Cette perle gélatineuse sans saveur fond sur la langue et fournit l'équivalent nutritif de 1 jour de rations.

Philtre d'amour

Potion, peu courante

La première fois que vous voyez une créature dans les 10 minutes après avoir bu ce philtre, vous êtes séduit par cette créature et recevez l'état Charmé pendant 1 heure.

Ce liquide rosé effervescent contient une imperceptible bulle en forme de cœur.

Pierre de contrôle des élémentaires de la terre

Objet merveilleux, rare

En maintenant le contact avec cette pierre posée au sol de 2,5 kg, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour convoquer un **élémentaire de la terre**. L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé de votre choix dans un rayon de 9 m, obéit à vos ordres et joue son tour aussitôt après vous dans l'ordre d'Initiative. Il disparaît au bout de 1 heure ; plus tôt s'il meurt ou si vous le révoquez par une action Bonus. La pierre ne peut plus resservir de cette manière avant l'aube suivante.

Pierre de loun

Objet merveilleux, rareté variable (Harmonisation requise)

De la taille d'une bille, les *pierres de loun* font référence à loun, dieu du savoir et des prophéties vénéré sur certains mondes. Il existe de nombreux types de *pierre de loun* avec une forme et une couleur propres à chacune.

Quand vous entreprenez l'action Magie pour lancer en l'air une *pierre de loun*, celle-ci se place en orbite autour de votre tête à une distance de 1d3 x 30 cm et vous octroie son bénéfice tant qu'elle tourne. Vous pouvez avoir jusqu'à trois *pierres de loun* en orbite simultanée autour de votre tête.

Chaque *pierre de loun* en orbite est considérée comme un objet que vous portez. La pierre en orbite évite tout contact avec les autres créatures et objets, en ajustant sa trajectoire afin d'éviter les collisions et en déjouant toutes les tentatives des autres créatures visant à l'attaquer ou à s'en emparer.

Au prix de l'action Utilisation, vous pouvez saisir et ranger une ou plusieurs *pierres de loun* gravitant autour de votre tête. Si votre Harmonisation avec une *pierre de loun* cesse alors qu'elle gravite autour de vous, elle tombe au sol comme si vous l'aviez lâchée.

Le type de pierre définit sa rareté et ses effets.

Absorption (très rare). Tant que cet ellipsoïde lavande pâle gravite autour de votre tête, vous pouvez jouer votre Réaction pour annuler un sort du 4^e niveau ou inférieur lancé par une créature que vous voyez. Un sort annulé se dissipe sans produire d'effet et toutes les ressources engagées par l'incantation sont gaspillées. Dès que la pierre a annulé 20 niveaux de sort de cette manière, elle se consume, vire au gris terne et perd sa magie.

Absorption suprême (légendaire). Tant que cet ellipsoïde marbré lavande et vert gravite autour de votre tête, vous pouvez jouer votre Réaction pour annuler un sort du 8^e niveau ou inférieur lancé par une créature que vous voyez. Un sort annulé se dissipe sans produire d'effet et toutes les ressources engagées par l'incantation sont gaspillées. Dès que la pierre a annulé 20 niveaux de sort de cette manière, elle se consume, vire au gris terne et perd sa magie.

Agilité (très rare). Votre Dextérité augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère rouge foncé gravite autour de votre tête.

Commandement (très rare). Votre Charisme augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère marbrée rose et vert gravite autour de votre tête.

Force (très rare). Votre Force augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que ce rhomboïde bleu pâle gravite autour de votre tête.

Intellect (très rare). Votre Intelligence augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère marbrée écarlate et bleu gravite autour de votre tête.

Intuition (très rare). Votre Sagesse augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère bleu incandescent gravite autour de votre tête.

Maîtrise (légendaire). Votre bonus de maîtrise augmente de 1 tant que ce prisme vert pâle gravite autour de votre tête.

Protection (rare). Vous recevez un bonus de +1 à la classe d'armure tant que ce prisme rose mat gravite autour de votre tête.

Régénération (légendaire). Vous récupérez 15 points de vie à la fin de chaque heure tant que ce fuseau blanc nacré gravite autour de votre tête, à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie.

Réserve (rare). Ce prisme violet vif stocke les sorts qui sont lancés dessus et les conserve jusqu'à ce que vous les utilisiez. La pierre peut stocker jusqu'à 4 niveaux de sort à la fois. Quand on la trouve, elle contient 1d4 niveaux de sort choisis par le MJ.

Toute créature peut lancer un sort du 1^{er} au 4^e niveau dans la pierre à condition de la toucher au moment de l'incantation. Le sort ne produit aucun effet hormis celui d'être stocké dans la pierre. Si la pierre ne peut pas contenir ce sort, il est dépensé sans effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine la quantité d'espace qu'il utilise.

Tant que cette pierre gravite autour de votre tête, vous pouvez lancer l'un des sorts qui y sont stockés. Ce sort utilise le niveau d'emplacement de sort, le DD

de sauvegarde des sorts, le bonus d'attaque de sort et la caractéristique d'incantation de l'incantateur d'origine, mais il est par ailleurs traité comme si vous le lanciez. Le sort lancé depuis la pierre n'y est plus stocké et libère l'espace correspondant.

Subsistance (rare). Vous pouvez vous passer de nourriture et de boisson tant que ce fuseau translucide gravite autour de votre tête.

Vigilance (rare). Tant que ce rhomboïde bleu nuit gravite autour de votre tête, vous bénéficiez de l'Avantage aux jets d'Initiative et aux tests de Sagesse (Perception).

Vigueur (très rare). Votre Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que ce rhomboïde rose gravite autour de votre tête.

Pierre porte-bonheur

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez sur vous cette agate polie, vous recevez un bonus de +1 aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde.

Pierres messagères

Objet merveilleux, peu courant

Les pierres messagères vont par deux, les motifs ciselés à la surface de chacune étant assortis et facilement reconnaissables. En tenant l'une des pierres, vous pouvez lancer *communication à distance* par son biais. La cible du sort est le porteur de l'autre pierre. Si aucune créature ne porte l'autre pierre, vous l'apprenez dès que vous cherchez à vous servir de la vôtre, et vous ne lancez pas le sort.

Une fois que *communication à distance* est lancé par l'une des pierres, celles-ci ne peuvent plus resservir avant l'aube suivante. Si l'une des pierres de la paire est détruite, l'autre devient non magique.

Pigments merveilleux

Objet merveilleux, très rare

Cette belle boîte en bois contient 1d4 pots de pigments et un pinceau (pour un poids total de 500 g).

En utilisant le pinceau et en dépensant 1 pot de pigments, vous pouvez peindre un nombre illimité d'objets tridimensionnels et d'éléments de terrain (tels que murs, portes, arbres, fleurs, armes, toiles d'araignée et fosses), à condition que ces éléments tiennent tous dans un Cube de 6 m. L'opération prend 10 minutes (quel que soit le nombre d'éléments que vous créez), pendant lesquelles vous devez rester dans le Cube, et nécessite votre Concentration. Si votre Concentration est rompue ou que vous quittez le Cube avant que le travail ne soit terminé, tous les éléments peints disparaissent et le pot de pigments est gaspillé.

Une fois le travail terminé, tous les objets et éléments de terrain peints deviennent réels. Ainsi, peindre une porte sur un mur crée-t-il une vraie porte qu'on peut ouvrir sur ce qui se trouve au-delà du mur. Peindre une fosse crée une véritable fosse, dont la profondeur totale doit se trouver dans le Cube de 6 m.

Aucun objet créé par un pot de pigments ne peut avoir une valeur supérieure à 25 po, tandis que la valeur totale de tous les objets créés par un même pot de pigments ne peut dépasser 500 po. Si vous tracez des objets de plus grande valeur (comme un gros tas d'or), ils paraissent authentiques, mais un examen attentif révèle qu'ils sont faits de pâte, de biscuits ou de quelque autre matériau sans valeur.

Si vous peignez une forme d'énergie comme le feu ou la foudre, l'énergie se dissipe sitôt la peinture achevée, sans rien endommager.

Plume magique

Objet merveilleux, rareté variable

Cet objet ressemble à une plume. Il existe divers types de plume magique, chacun avec un effet à usage unique différent. Le MJ choisit le type de plume ou le détermine aléatoirement selon la table « Plumes magiques ». Le type de plume en définit la rareté.

Ancre (peu courante). Vous pouvez consacrer l'action Magie à mettre la plume en contact avec un bateau ou un navire. Pendant les prochaines 24 heures, le navire ne peut en aucun cas être déplacé. Remettre la plume en contact avec le bateau met fin à l'effet d'immobilisation. Quand cet effet se termine, la plume disparaît.

Arbre (peu courant). Vous devez être en extérieur pour utiliser cette plume. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour mettre la plume en contact avec un espace inoccupé au sol. La plume disparaît ; à sa place pousse un chêne non magique. L'arbre mesure 18 m de haut et son tronc 1,50 m de diamètre, la ramure au sommet atteignant 6 m de rayon.

Bateau-cygne (rare). Vous pouvez consacrer l'action Magie à mettre la plume en contact avec une étendue d'eau dont le diamètre est supérieur ou égal à 18 m. La plume disparaît, remplacée par un bateau de 15 m de long et 6 m de large en forme de cygne géant. Ce bateau est autopropulsé et se déplace sur l'eau à une vitesse de 9 km par heure. Tant que vous êtes à bord, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour lui ordonner de se déplacer ou de virer d'un maximum de 90 degrés. Le bateau persiste pendant 24 heures puis disparaît. Vous pouvez révoquer l'embarcation au prix de l'action Magie.

Éventail (peu courant). Si vous êtes à bord d'un bateau à voile, vous pouvez consacrer l'action Magie à lancer cette plume en l'air, à une hauteur maximale de 3 m. La plume disparaît, remplacée par un éventail géant qui s'agite spontanément. L'éventail flotte et crée un vent fort. Ce vent gonfle les voiles du navire, augmentant sa vitesse de 7,5 km/h pendant 8 heures. Vous pouvez révoquer l'éventail au prix de l'action Magie.

Fouet (rare). Vous pouvez consacrer l'action Magie à lancer la plume à une distance maximale de 3 m. La plume disparaît, remplacée par un fouet flottant. Vous pouvez ensuite, par une action Bonus, effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 3 m du fouet avec

un bonus à l'attaque de +9. Si l'attaque touche, la cible subit 1d6 + 5 dégâts de force.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer le fouet flottant d'un maximum de 6 m et réitérer l'attaque contre une créature située dans un rayon de 3 m de l'arme. Le fouet disparaît au bout de 1 heure, lorsque vous entreprenez une action Magie pour le révoquer, ou lorsque vous mourez ou subissez l'état Neutralisé.

Oiseau (rare). Vous pouvez consacrer l'action Magie à lancer cette plume en l'air, à une hauteur de 1,50 m. La plume disparaît, remplacée par un énorme oiseau multicolore. L'oiseau, qui reprend le profil du **rukhh**, ne peut pas porter d'attaque. Il obéit à vos ordres et peut transporter jusqu'à 250 kg en vol à sa vitesse maximale (24 km/heure, pour un maximum de 216 km par jour avec 1 heure de repos toutes les 3 heures de vol), ou 500 kg à la moitié de cette vitesse. L'oiseau disparaît après avoir volé sur sa distance maximale pour la journée (même chose s'il tombe à 0 point de vie). Vous pouvez révoquer l'oiseau au prix de l'action Magie.

Plumes magiques

IdI00	Plume	Rareté
01–20	Ancre	Peu courante
21–45	Arbre	Peu courante
46–60	Bateau-cygne	Rare
61–75	Éventail	Peu courante
76–85	Fouet	Rare
86–00	Oiseau	Rare

Potion d'agrandissement

Potion, peu courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet « agrandissement » du sort *agrandissement/rapetissement* pendant 10 minutes (aucune Concentration requise).

La partie rouge du liquide de la potion se dilate et se contracte en boucle, d'une petite perle colorant le liquide incolore et vice-versa. Le processus ne s'interrompt pas, même quand on secoue la bouteille.

Potion d'amitié avec les animaux

Potion, peu courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous pouvez lancer le sort *amitié avec les animaux* au 3^e niveau (DD de sauvegarde 13).

Agiter ce liquide trouble permet de distinguer les menus objets qui y flottent : écaille de poisson, plume de colibri, griffe de chat, poil d'écureuil.

Potion d'escalade

Potion, courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse pendant

1 heure. Pendant cette heure, vous avez l'Avantage aux tests de Force (Athlétisme) effectués pour l'escalade.

La potion est divisée en nappes brunes, argentées et grises évoquant des strates dans la roche. Ces couleurs ne se mélangent pas, même quand on secoue la bouteille.

Potion d'héroïsme

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez 10 points de vie temporaires qui persistent 1 heure. Pendant cette heure, vous êtes sous l'effet du sort *bénédiction* (aucune Concentration requise).

Ce liquide bleu bouillonne et fume comme s'il était en ébullition.

Potion d'invisibilité

Potion, rare

Le récipient de cette potion paraît vide, tout en donnant étrangement l'impression de contenir un liquide. Lorsque vous buvez la potion, vous recevez l'état Invisible pendant 1 heure. Cet effet prend fin prématurément si vous effectuez un jet d'attaque, infligez des dégâts ou lancez un sort.

Potion d'invulnérabilité

Potion, rare

Pendant 1 minute après avoir bu cette potion, vous bénéficiez de la Résistance à tous les dégâts.

Ce liquide sirupeux ressemble à du fer liquide.

Potion de clairvoyance

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *clairvoyance* (aucune Concentration requise).

Le globe oculaire qui flotte dans ce liquide jaunâtre disparaît quand la potion est ouverte.

Potion de diminution

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet « rapetissement » du sort *agrandissement/rapetissement* pendant 1d4 heures (aucune Concentration requise).

La partie rouge du liquide de la potion se contracte continuellement en une boule minuscule, puis se dilate pour colorer le fluide incolore qui l'entoure. Le processus ne s'interrompt pas, même quand on secoue la bouteille.

Potion de force de géant

Potion, rareté variable

Lorsque vous buvez cette potion, votre valeur de Force change pendant 1 heure. Le type de géant détermine cette valeur (cf. table ci-dessous). Si votre Force est déjà supérieure ou égale à la valeur octroyée par la potion, celle-ci n'a aucun effet sur vous.

Ce liquide transparent contient un éclat de lumière flottant qui évoque l'ongle d'un géant.

Potion	Force	Rareté
Potion de force de géant (collines)	21	Peu courante
Potion de force de géant (givre ou pierres)	23	Rare
Potion de force de géant (feu)	25	Rare
Potion de force de géant (nuages)	27	Très rare
Potion de force de géant (tempêtes)	29	Légendaire

Potion de forme gazeuse

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *forme gazeuse* pendant 1 heure (aucune Concentration requise) ou jusqu'à ce que vous mettiez fin à cet effet par une action Bonus.

Le récipient de cette potion semble contenir du brouillard dont la fluidité est cependant celle de l'eau.

Potion de lecture des pensées

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *détection des pensées* (DD de sauvegarde 13) pendant 10 minutes (aucune Concentration requise).

Dans ce liquide dense et pourpre flotte un nuage ovoïde et rose.

Potion de résistance

Potion, peu courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez la Résistance à un type de dégâts pendant 1 heure. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante.

IdI0	Type de dégâts	IdI0	Type de dégâts
1	Acide	6	Nécrotiques
2	Feu	7	Poison
3	Force	8	Psychiques
4	Foudre	9	Radiants
5	Froid	10	Tonnerre

Potion de respiration aquatique

Potion, peu courante

Vous pouvez respirer sous l'eau pendant 24 heures après avoir bu cette potion.

Ce liquide vert laiteux, dans lequel flotte une bulle aux allures de méduse (acalèphe), dégage des senteurs marines.

Potion de vitalité

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, elle supprime tous vos niveaux d'Épuisement et met fin à l'éventuel état Empoisonné qui vous affecte. Pendant 24 heures,

vous récupérez le maximum de points de vie pour chaque dé de vie dépensé.

Ce liquide cramoiisi palpite régulièrement d'une lueur sourde, tel un battement de cœur.

Potion de vitesse

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *hâte* pendant 1 minute (aucune Concentration requise) sans subir la vague de léthargie qui survient habituellement à la fin de l'effet.

Le liquide jaune de la potion, strié de noir, tourbillonne sans qu'on l'agite.

Potion de vol

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse pendant 1 heure et pouvez évoluer en vol stationnaire. Si vous êtes en vol au moment où la potion cesse de faire effet, vous tombez si vous ne disposez d'aucun autre moyen de vous maintenir dans les airs.

Le liquide translucide de cette potion flotte dans la partie supérieure du récipient, troublé par des impuretés blanches.

Potion toxique

Potion, peu courante

Cette décoction a l'apparence, l'odeur et le goût d'une *potion de guérison* ou d'une autre potion bénéfique. Il s'agit toutefois d'un poison masqué par quelque illusion magique. Le sort *identification* révèle sa véritable nature.

Si vous en buvez le contenu, vous subissez 4d6 dégâts de poison et devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 heure.

Potions de guérison

Potion, rareté variable

Vous récupérez des points de vie en buvant cette potion. Le nombre de points de vie dépend de la rareté de la potion, comme indiqué sur la table ci-après.

Quelle que soit la puissance de la potion, son liquide rouge étincelle lorsqu'on l'agite.

Potion	Pv récupérés	Rareté
Potion de guérison	2d4 + 2	Courante
Potion de guérison (importante)	4d4 + 4	Peu courante
Potion de guérison (supérieure)	8d4 + 8	Rare
Potion de guérison (suprême)	10d4 + 20	Très rare

Poudre à éternuer

Objet merveilleux, peu courant

Trouvée dans un petit récipient, cette fine poudre ressemble à de la *poussière de disparition*, même le sort *identification* la percevant comme telle. Il y en a assez pour une utilisation.

Au prix de l'action Utilisation, vous pouvez lancer cette poudre en l'air, ce qui vous soumet ainsi que chaque créature prise dans une Émanation de 9 m centrée sur vous à un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Artificiels, Élémentaires, Morts-vivants, Plantes et Vases réussissent automatiquement ce JS.

En cas d'échec, une créature se met à éternuer de façon incontrôlable ; elle subit l'état Neutralisé et s'asphyxie. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. L'effet prend également fin sur toute créature cible du sort *restauration partielle*.

Poudre dessiccative

Objet merveilleux, peu courant

Cette petite pochette contient 1d6 + 4 pincées de poudre. Au prix de l'action Utilisation, vous dispersez une pincée de cette poudre sur de l'eau, transformant un Cube d'eau de 4,50 m en une boulette de la taille d'une bille, qui flotte ou repose près de l'endroit où la poudre a été appliquée. Le poids de la boulette est négligeable. Une créature qui consacre l'action Utilisation à projeter violemment la boulette contre une surface dure provoque son éclatement, ce qui libère la quantité d'eau absorbée par la poudre. Ce faisant, la boulette est détruite et met fin à sa magie.

Au prix de l'action Utilisation, vous pouvez disperser une pincée de cette poudre sur un Élémentaire essentiellement composé d'eau (par exemple un **élémentaire de l'eau**) situé dans un rayon de 1,50 m. Exposée à une pincée de poudre, une telle créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 et subit 10d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Poussière de disparition

Objet merveilleux, peu courant

Cette poudre ressemble à du sable fin. Il y en a assez pour une utilisation. Lorsque vous entreprenez l'action Utilisation pour lancer la poudre en l'air, vous-même et chaque créature ou objet pris dans une Émanation de 3 m centrée sur vous recevez l'état Invisible pendant 2d4 minutes. La durée est la même pour tous les sujets, et la poussière est détruite quand sa magie s'active. Aussitôt après qu'une créature affectée effectue un jet d'attaque, inflige des dégâts ou lance un sort, l'état Invisible prend fin pour elle.

Projectile +1, +2 ou +3

Arme (tout type de projectile), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Vous recevez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec ces munitions magiques. Ce bonus est

déterminé par la rareté du projectile. Dès qu'il touche une cible, le projectile perd ses propriétés magiques.

Ces munitions sont généralement trouvées ou vendues par quantités de dix ou vingt. Dix projectiles équivalent en valeur à une potion de même rareté.

Projectile tueur

Arme (tout type de munitions), très rare

Ce projectile magique est conçu pour tuer les créatures d'un type donné, que le MJ choisit ou détermine aléatoirement selon la table ci-après. Si la créature de ce type subit des dégâts du projectile, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 et subit 6d10 dégâts de force supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Après avoir infligé ces dégâts supplémentaires à une créature, le projectile devient non magique.

IdI00	Type de créature	IdI00	Type de créature
01–10	Aberrations	56–65	Fiélons
11–15	Artificiels	66–70	Géants
16–20	Bêtes	71–75	Humanoïdes
21–25	Célestes	76–80	Monstruosités
26–35	Dragons	81–90	Morts-vivants
36–45	Élémentaires	91–95	Plantes
46–55	Fées	96–00	Vases

Puits des mondes

Objet merveilleux, légendaire

Ce pan d'étoffe noire et précieuse, aussi douce que de la soie, est plié aux dimensions d'un mouchoir de poche. Déplié, il forme un cercle de 1,80 m de diamètre.

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplier le *puits des mondes* en le plaçant sur une surface solide, où il forme un portail circulaire bidirectionnel de 1,80 m de diamètre vers un autre monde ou plan d'existence. Chaque fois que l'objet ouvre un portail, le MJ décide où il mène. Le portail reste ouvert jusqu'à ce qu'une créature dans un rayon de 1,50 m entreprenne l'action Magie pour le fermer en saisissant les bords du tissu et en le repliant.

Une fois que le *puits des mondes* a ouvert un portail, il ne peut plus en rouvrir d'autres pendant 1d8 heures.

Puits portable

Objet merveilleux, rare

Ce pan d'étoffe noire et précieuse, aussi douce que de la soie, est plié aux dimensions d'un mouchoir de poche. Déplié, il forme un cercle de 1,80 m de diamètre.

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplier un *puits portable* et le placer sur ou contre une surface solide. Le *puits portable* crée alors un trou extradimensionnel de 3 m de profondeur. L'espace cylindrique à l'intérieur du puits, qui existe sur un plan d'existence différent, ne peut pas être utilisé pour créer un passage.

Toute créature à l'intérieur d'un *puits portable* ouvert peut en sortir en escaladant la paroi.

Vous pouvez consacrer l'action Magie à refermer un *puits portable* en saisissant les bords de l'étoffe et en le repliant. Plier le tissu ferme le puits. Toutes les créatures et tous les objets qu'il contient restent dans l'espace extradimensionnel. Quoi qu'il renferme, le puits ne pèse presque rien.

Si le puits est replié, une créature à l'intérieur de l'espace extradimensionnel peut consacrer une action à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 10. En cas de réussite, elle se fraie un chemin et apparaît dans un rayon de 1,50 m du *puits portable*. Un *puits portable* fermé contient suffisamment d'air pour 1 heure de ventilation, à diviser par le nombre de créatures qui respirent à l'intérieur.

Placer un *puits portable* dans l'espace extradimensionnel créé par un *sac sans fond*, un *havresac magique* ou tout autre objet comparable détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 m du portail, si elle ne dispose pas d'un Abri total, est aspirée et déposée en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Regard charmeur

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Ces lentilles en cristal s'appliquent sur les yeux. Elles disposent de 3 charges. Tant que vous les portez, vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs charges pour lancer *charme-personne* (DD de sauvegarde 13). Avec 1 charge, vous lancez le sort au 1^{er} niveau. Chaque charge supplémentaire que vous dépensez augmente de 1 le niveau du sort. Les lentilles récupèrent quotidiennement toutes les charges dépensées, à l'aube.

Robe aux étoiles

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

De petites étoiles blanches et argentées sont brodées sur cette robe noire ou bleu nuit. Vous recevez un bonus de +1 aux jets de sauvegarde tant que vous la portez.

Six étoiles, situées sur la face avant de la robe, au niveau du col, sont plus grandes que les autres. Tant que vous portez cette robe, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour retirer l'une des étoiles et la dépenser afin de lancer *projectile magique* au 5^e niveau. Chaque jour au crépuscule, 1d6 étoiles ainsi retirées réapparaissent sur la robe.

Lorsque vous portez la robe, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour entrer dans le Plan Astral avec tout ce que vous portez. Vous y restez jusqu'à ce que vous entrepreniez l'action Magie pour retourner sur le plan d'existence où vous étiez auparavant. Vous réapparaissez dans le dernier espace que vous occupiez ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Robe de l'archimage

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise avec un Ensorceleur, Magicien ou Occultiste)

Ce vêtement élégant est fait d'une superbe étoffe ornée de runes.

Tant que vous portez cette robe, vous recevez les bénéfices suivants :

Armure. Si vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure de base est égale à 15 + votre modificateur de Dextérité.

Magie de guerre. Votre DD de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque de sort augmentent chacun de 2.

Résistance à la magie. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Robe de vision totale

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Cette robe est ornée de motifs représentant des yeux. Tant que vous la portez, vous recevez les bénéfices suivants :

Sens spéciaux. Vous disposez de la Vision dans le noir et de la Vision lucide sur 36 m.

Vision panoramique. La robe vous confère l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui reposent sur la vue.

Inconvénients. Le sort *lumière* lancé sur la robe ou le sort *lumière du jour* lancé dans un rayon de 1,50 m du vêtement vous fait subir l'état Aveuglé pendant 1 minute. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD 11 pour *lumière*, DD 15 pour *lumière du jour*) et mettez fin à cet état en cas de réussite.

Robe du camelot

Objet merveilleux, peu courant

Des pièces d'étoffe de formes et de couleurs diverses sont cousues sur cette robe. Lorsque vous portez la robe, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour détacher l'une de ces pièces qui devient l'objet ou la créature qu'elle représente. Une fois la dernière pièce détachée, la robe devient un vêtement ordinaire.

Sur la robe sont cousus deux exemplaires de chacune des pièces suivantes :

- Corde (enroulée)
- Dague
- Lanterne sourde (remplie d'huile et allumée)
- Miroir
- Perche
- Sac

4d4 autres pièces sont elles aussi cousues sur la robe. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante.

Id100	Pièce
01–08	Sac de 100 po
09–15	Coffre en argent (30 cm de long, 15 de large et de profondeur) d'une valeur de 500 po
16–22	Porte en fer (jusqu'à 3 m de large et 3 m de haut, barrée du côté de votre choix) que vous pouvez encastrer dans une ouverture à votre portée ; elle s'adapte à l'ouverture, se fixe et pivote sur ses gonds
23–30	10 gemmes d'une valeur unitaire de 100 po
31–44	Échelle en bois (7,20 m de long)
45–51	Cheval de selle équipé d'une selle d'équitation
52–59	Fossé (un Cube de 3 m) que vous pouvez disposer au sol dans un rayon de 3 m de vous
60–68	4 <i>potions de guérison</i>
69–75	Barque (3,60 m de long)
76–83	Parchemin de sort contenant un sort du 1 ^{er} , 2 ^e ou 3 ^e niveau (choisissez)
84–90	2 molosses
91–96	Fenêtre (60 cm sur 1,20 m, profondeur jusqu'à 60 cm), que vous pouvez placer sur une surface verticale à portée
97–00	Bélier portable

Robe prismatique

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Cette robe dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Lorsque vous la portez, vous pouvez entreprendre l'action Magie et dépenser 1 charge pour y faire apparaître un motif changeant de teintes éblouissantes, jusqu'à la fin de votre tour suivant. Pendant cet intervalle, elle produit une Lumière vive sur un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m de plus, et les créatures qui vous voient subissent le Désavantage aux jets d'attaque contre vous. Toute créature dans la zone de Lumière vive, si elle vous voit alors que le pouvoir de la robe est activé, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir l'état Étourdi jusqu'à ce que l'effet prenne fin.

Sac à malices

Objet merveilleux, peu courant

Ce sac en toile grise, rouille ou brune, semble vide. Pourtant, pour peu que l'on fouille à l'intérieur du sac, on sent la présence d'un petit objet pelucheux.

Entreprendre l'action Magie permet d'extraire du sac l'objet pelucheux et de le lancer à une distance maximale de 6 m. Quand il retombe, il se transforme en une créature que vous déterminez en lançant le dé selon la table qui correspond à la couleur du sac. Reportez-vous à « Monstres » pour le profil de jeu de la créature. La créature disparaît à l'aube suivante, ou plus tôt si elle est réduite à 0 point de vie.

Amicale envers vous et vos alliés, la créature agit juste après vous à votre rang d'initiative. Par une action Bonus, vous pouvez diriger le déplacement de la créature et l'action qu'elle entreprend à son tour suivant, par exemple attaquer un adversaire. En l'absence de tels ordres, la créature agit conformément à sa nature.

Une fois que trois objets pelucheux ont été sortis du sac, celui-ci ne peut plus être réutilisé avant l'aube suivante.

Sac à malices gris

Id8	Créature	Id8	Créature
1	Belette	5	Panthère
2	Rat géant	6	Blaireau géant
3	Blaireau	7	Loup sanguinaire
4	Sanglier	8	Cervidé géant

Sac à malices rouille

Id8	Créature	Id8	Créature
1	Rat	5	Chèvre géante
2	Chouette	6	Sanglier géant
3	Molosse	7	Lion
4	Chèvre	8	Ours brun

Sac à malices brun

Id8	Créature	Id8	Créature
1	Chacal	5	Ours noir
2	Grand singe	6	Belette géante
3	Babouin	7	Hyène géante
4	Autrache	8	Tigre

Sac de haricots magiques

Objet merveilleux, rare

Ce sac de toile épaisse renferme 3d4 haricots secs quand on le découvre. Il pèse 250 g indépendamment du nombre de haricots qu'il contient et devient un objet non magique dès qu'il est vide.

Si vous lancez un ou plusieurs haricots hors du sac, ils explosent sous forme d'une Sphère de 3 m de rayon centrée sur lui. Tous les haricots ainsi lancés sont détruits dans l'explosion. Chaque créature prise dans la Sphère, y compris vous-même, effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 5d4 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Si vous retirez un haricot du sac, le plantez dans la terre ou le sable puis l'arrosez, il disparaît et produit un effet 1 minute plus tard, à l'endroit où vous l'avez planté. Le MJ peut choisir un effet dans la table ci-après ou laisser le hasard décider.

Id100	Effet
01	5d4 champignons poussent. Si une créature mange un champignon, lancez n'importe quel dé. En cas de résultat impair, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 5d6 dégâts de poison et l'état Empoisonné pendant 1 heure. En cas de résultat pair, la créature reçoit 5d6 points de vie temporaires qui persistent pendant 1 heure.
02–10	Un geyser jaillit sur 9 m de haut en déversant de l'eau, de la bière, de la mayonnaise, du thé, du vinaigre, du vin ou de l'huile (au choix du MJ) pendant 1d4 minutes.
11–20	Un sylvanien pousse. Lancez n'importe quel dé. En cas de résultat impair, ce sylvanien est Chaotique Mauvais. En cas de résultat pair, il est Chaotique Bon.
21–30	Une statue de pierre à votre effigie, animée, mais immobile, se dresse et profère des menaces verbales à votre encontre. Si vous partez et que d'autres s'en approchent, elle vous décrit comme le plus odieux des scélérats et intime aux nouveaux arrivants de vous pourchasser. Si vous êtes sur le même plan d'existence que la statue, elle sait exactement où vous êtes. La statue devient inanimée au bout de 24 heures.
31–40	Un feu de camp aux flammes vertes s'allume ; il brûle pendant 24 heures (sauf si quelqu'un l'éteint).
41–50	Trois criards poussent.
51–60	Id4 + 4 crapauds rose vif émergent en rampant. Chaque fois qu'un crapaud est touché, il se transforme en un monstre de taille G ou inférieure au choix du MJ, qui agit selon son alignement et sa nature. Le monstre persiste pendant 1 minute puis disparaît dans une bouffée de fumée rose vif.
61–70	Une bulette affamée surgit du sol et passe à l'attaque.
71–80	Un arbre fruitier émerge. Il porte 1d10 + 20 fruits, dont 1d8 agissent comme autant de potions déterminées aléatoirement. L'arbre disparaît au bout de 1 heure. Les fruits cueillis persistent et conservent leurs propriétés magiques pendant 30 jours.

Id100	Effet
81–90	Un nid contenant 1d4 + 3 œufs aux couleurs de l'arc-en-ciel apparaît. Toute créature qui mange un œuf effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. En cas de réussite, cette créature augmente sa valeur de caractéristique la plus basse de 1, de manière permanente, le hasard décidant de laquelle en cas d'égalité. En cas d'échec, la créature subit 10d6 dégâts de force, provoqués par une explosion interne.
91–95	Une pyramide à base carrée de 18 m de côté surgit du sol. À l'intérieur, une chambre funéraire abrite une momie , une momie auguste ou quelque autre Mort-vivant choisi par le MJ. Son sarcophage contient un trésor choisi par le MJ.
96–00	Un plant de haricot géant surgit, poussant jusqu'à une hauteur décidée par le MJ. Le sommet mène là où le MJ le décide : panorama superbe, château d'une géante des nuages, autre plan d'existence, etc.

Sac dévoreur

Objet merveilleux, très rare

Ce sac, qui ressemble de prime abord à un *sac sans fond*, est en réalité la gueule par laquelle s'alimente une gigantesque créature extradimensionnelle. Retourner le sac comme un gant obstrue l'orifice.

La créature extradimensionnelle attachée au sac a conscience de tout ce qui est placé à l'intérieur. Toute matière d'origine animale ou végétale placée en totalité dans le sac est dévorée et perdue à jamais. Quand une partie d'une créature vivante est placée dans le sac, comme cela se produit lorsque l'on plonge la main à l'intérieur, cette créature a 50 % de risque d'être happée à l'intérieur. Une créature à l'intérieur du sac peut entreprendre une action pour tenter de s'échapper, ce qui lui demande de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. Une autre créature peut entreprendre une action pour plonger le bras dans le sac afin d'en extraire une créature, ce qui lui demande de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20, à la condition de ne pas avoir été d'abord happée elle-même par le sac. Toute créature qui commence son tour à l'intérieur du sac est dévorée et son corps est détruit.

Les objets inanimés peuvent être stockés dans le sac, qui peut contenir 30 litres de matière inerte. Cependant, une fois par jour, le sac avale tous les objets qu'il contient et les recrache sur un autre plan d'existence. Le MJ détermine l'heure et le plan d'existence.

Le sac est détruit s'il est troué ou déchiré. Tout son contenu est alors transporté vers un lieu aléatoire du Plan Astral.

Sac sans fond

Objet merveilleux, peu courant

L'espace de stockage de ce sac est considérablement plus grand que le laissent penser ses dimensions extérieures : 1,20 m de profondeur pour 60 cm de section. Le sac peut en fait contenir jusqu'à 250 kg, pour un volume maximal de 1 800 litres. Il pèse 2,5 kg quel que soit son contenu. Récupérer un objet dans le sac nécessite l'action Utilisation.

S'il est surchargé, troué ou déchiré, il est détruit. Son contenu est alors disséminé sur le Plan Astral. Si le sac est retourné comme un gant, son contenu se déverse sans que rien ne se brise, mais le sac doit être remis à l'endroit avant de pouvoir être réutilisé. Le sac contient suffisamment d'air pour 10 minutes de ventilation, divisées par le nombre de créatures qui respirent à l'intérieur.

Placer un *sac sans fond* dans l'espace extradi-mensionnel créé par un *havresac magique*, un *puits portable* ou tout autre objet comparable détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature située dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur le portail est aspirée pour se retrouver en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Scarabée de protection

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Ce médaillon en forme de scarabée offre trois bénéfices lorsque vous le portez.

Défense. Vous recevez un bonus de +1 à la classe d'armure.

Préservation. Le scarabée dispose de 12 charges. Si vous ratez un jet de sauvegarde contre un sort de Nécromancie ou un effet néfaste émanant d'un Mort-vivant, vous pouvez jouer votre Réaction pour dépenser 1 charge et transformer l'échec au JS en réussite. Le scarabée tombe en poussière, détruit à jamais, lorsque sa dernière charge est dépensée.

Résistance aux sorts. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Sceptre d'absorption

Sceptre, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez ce sceptre, vous pouvez jouer votre Réaction pour absorber un sort qui ne cible que vous et ne produit pas de zone d'effet. L'effet du sort absorbé est annulé et son énergie est stockée dans le sceptre (mais pas le sort lui-même). L'énergie est du même niveau que le sort à son incantation. Un sort ainsi annulé se dissipe sans produire d'effet ; toutes les ressources engagées par l'incantation sont gaspillées. Le sceptre peut absorber et stocker jusqu'à 50 niveaux d'énergie au cours de son existence. Une fois que ce sceptre a absorbé 50 niveaux d'énergie, il ne peut plus en absorber. Si vous êtes la cible d'un sort que le

sceptre ne peut pas stocker, l'objet n'a aucun effet sur ce sort.

En vous harmonisant avec le sceptre, vous savez combien de niveaux d'énergie il a absorbés au cours de son existence et combien de niveaux d'énergie de sort sont actuellement stockés à l'intérieur.

Si vous êtes un incantateur et tenez le sceptre, vous pouvez convertir l'énergie qu'il contient en emplacements de sort afin de lancer des sorts que vous avez préparés ou que vous connaissez. Vous ne pouvez créer que des emplacements de sort d'un niveau inférieur ou égal à vos propres emplacements de sort, sans dépasser le 5^e niveau. Vous utilisez les niveaux stockés à la place de vos propres emplacements, mais pour tout le reste, ces sorts sont lancés normalement. Vous pouvez par exemple utiliser 3 niveaux stockés dans le sceptre comme emplacement de sort du 3^e niveau.

Un sceptre nouvellement découvert contient généralement 1d10 niveaux d'énergie de sort. Un sceptre qui ne peut plus absorber l'énergie des sorts et qui n'a plus d'énergie en stock devient non magique.

Sceptre de puissance seigneuriale

Sceptre, légendaire (Harmonisation requise)

Les jets d'attaque et de dégâts que vous effectuez avec ce sceptre à ailettes, considéré comme une masse d'armes magique, reçoivent un bonus de +3. Le sceptre possède des propriétés associées à six boutons différents étagés le long du manche. Il est aussi doté de trois autres propriétés, détaillées ci-après.

Boutons-poussoirs. Vous pouvez appuyer sur l'un des boutons suivants par une action Bonus. L'effet d'un bouton dure jusqu'à ce que vous pressiez un autre bouton ou jusqu'à ce que vous réappuyiez sur le même bouton, ce qui fait revenir le sceptre à sa forme normale.

Bouton 1. Une lame ardente surgit de l'extrémité opposée à la tête à ailettes du sceptre. Les flammes émettent une Lumière vive dans un rayon de 12 m et une Lumière faible sur 12 m de plus. La lame fonctionne comme une épée longue ou une épée courte magique (choisissez) qui inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires si l'attaque touche.

Bouton 2. La tête à ailettes du sceptre se replie et laisse la place à deux lames en croissant de lune ; les jets d'attaque et de dégâts que vous effectuez avec cette arme considérée comme une hache d'armes magique reçoivent un bonus de +3.

Bouton 3. La tête à ailettes du sceptre se replie et un fer de lance surgit de l'extrémité tandis que le manche s'allonge pour former une hampe de 1,80 m ; les jets d'attaque et de dégâts que vous effectuez avec cette arme considérée comme une lance magique reçoivent un bonus de +3.

Bouton 4. Le sceptre se transforme en un mât d'escalade pouvant atteindre 15 m de long (vous spécifiez la longueur). Les boutons du sceptre restent à votre portée. Ce mât s'ancre dans toute surface aussi dure que le granit, par l'intermédiaire d'une pointe à la

base et de trois crochets au sommet. Des barreaux horizontaux de 7,5 cm de long se déploient sur les côtés, à 30 cm d'écart, formant une échelle. Le mât supporte un poids maximal de 2 000 kg. Un poids excessif ou un ancrage insuffisant font revenir le sceptre à sa forme normale.

Bouton 5. Le sceptre se transforme en béliet portable qui octroie à son utilisateur un bonus de +10 aux tests de Force (Athlétisme) visant à défoncer une porte, une barricade ou toute autre barrière.

Bouton 6. Le sceptre retrouve ou conserve son aspect normal et indique le nord magnétique. (Rien ne se passe si cette fonction du sceptre est utilisée en un lieu dépourvu de nord magnétique.) Le sceptre vous fournit en outre une estimation de votre profondeur sous terre ou de votre altitude à la surface.

Absorption de vie. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque de corps à corps en utilisant le sceptre, vous pouvez soumettre la cible à un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, la cible subit 4d6 dégâts nécrotiques supplémentaires et vous récupérez autant de points de vie que la moitié des dégâts nécrotiques ainsi infligés. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Paralysie. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque de corps à corps en utilisant le sceptre, vous pouvez soumettre la cible à un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, la cible subit l'état Paralysé pendant 1 minute. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Terreur. Tant que vous brandissez le sceptre, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour soumettre chaque créature que vous voyez dans un rayon de 9 m à un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, la cible subit l'état Effrayé pendant 1 minute. Chaque cible Effrayée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Sceptre de résurrection

Sceptre, légendaire (Harmonisation requise)

Le sceptre dispose de 5 charges. Lorsque vous le tenez, vous pouvez lancer l'un des sorts suivants par son intermédiaire : *guérison* (dépense 1 charge) ou *résurrection* (dépense 5 charges).

Le sceptre récupère quotidiennement 1 charge dépensée, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le sceptre disparaît dans une explosion radiante inoffensive.

Sceptre de sécurité

Sceptre, très rare

Quand vous tenez ce sceptre, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour l'activer. Le sceptre vous transporte alors instantanément, ainsi qu'un maximum de 199 autres créatures consentantes que vous voyez, vers un demi-plan. Choisissez la forme prise par ce demi-plan. Il peut s'agir d'un jardin tranquille, d'une taverne joyeuse, d'un immense palais, d'une île tropicale, d'un carnaval fantastique ou de tout autre lieu tiré de votre imagination. Quelle que soit sa nature, le demi-plan contient suffisamment d'eau et de nourriture pour subvenir aux besoins de ses visiteurs, et son environnement ne peut pas nuire à ses occupants. Tout ce avec quoi il est possible d'y interagir n'existe que là-bas. Une fleur cueillie dans un jardin, par exemple, disparaît si elle est emportée hors du demi-plan.

Pour chaque heure passée dans le demi-plan, un visiteur récupère autant de points de vie que s'il avait dépensé 1 dé de vie. En outre, les créatures ne vieillissent pas pendant leur séjour, bien que le temps s'écoule normalement. Les visiteurs peuvent y rester un total de 200 jours divisés par le nombre de créatures présentes (arrondir à l'inférieur).

Quand le temps est écoulé ou si vous consacrez l'action Magie à mettre fin à l'effet, tous les visiteurs réapparaissent à l'emplacement qu'ils occupaient lorsque vous avez activé le sceptre, ou à défaut dans l'espace inoccupé le plus proche. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant que 10 jours ne se soient écoulés.

Sceptre de suzeraineté

Sceptre, rare (Harmonisation requise)

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour brandir le sceptre et exiger l'obéissance de toutes les créatures de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 36 m. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir l'état Charmé pendant 8 heures. Tant qu'elle est Charmée de la sorte, une créature se fie à votre autorité. Si elle est blessée par vous ou vos alliés, ou s'il lui est donné l'ordre de commettre un acte contraire à sa nature, une cible cesse d'être ainsi Charmée. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Sceptre de vigilance

Sceptre, très rare (Harmonisation requise)

Ce sceptre possède les propriétés suivantes.

Vigilance. Tant que vous tenez ce sceptre, vous avez l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception) et aux jets d'Initiative.

Sorts. En tenant le sceptre, vous pouvez lancer les sorts suivants par son intermédiaire :

- *détection du mal et du bien*
- *détection de la magie*

- *détection du poison et des maladies*
- *détection de l'invisibilité*

Aura de protection. Au prix de l'action Magie, vous pouvez planter le manche du sceptre dans le sol, auquel cas sa tête émet une Lumière vive sur un rayon de 18 m et une Lumière faible sur 18 m de plus. Dans cette Lumière vive, vous et vos alliés recevez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, et vous percevez la position de toute créature Invisible également présente dans la Lumière vive.

La tête du sceptre cesse de briller et l'effet prend fin au bout de 10 minutes (plus tôt si une créature consacre l'action Magie à l'arracher du sol). Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Sceptre inamovible

Sceptre, peu courant

Ce sceptre en fer présente un poussoir à une extrémité. Consacrer l'action Utilisation à appuyer sur le poussoir a pour conséquence de figer magiquement le sceptre sur place. Jusqu'à ce que vous-même ou une autre créature consacriez l'action Utilisation à appuyer de nouveau sur le poussoir, le sceptre ne bouge pas, même si sa position défie les lois de la gravité. Le sceptre peut supporter un maximum de 4 000 kg. Un poids supérieur provoque la désactivation du sceptre et sa chute. Une créature peut consacrer l'action Utilisation à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 30, et déplace le sceptre figé d'un maximum de 3 m en cas de réussite.

Solvant universel

Objet merveilleux, légendaire

Ce tube contient un liquide laiteux qui dégage une forte odeur d'alcool. Lorsqu'on le découvre, un tel récipient contient 1d6 + 1 doses de 30 g.

Vous pouvez entreprendre l'action Utilisation pour verser une ou plusieurs doses sur une surface à portée d'allonge. Le liquide dissout instantanément jusqu'à 30 x 30 cm d'adhésif qu'il touche, y compris de la colle universelle.

Sphère d'annihilation

Objet merveilleux, légendaire

Cette sphère noire de 60 cm de diamètre forme un trou dans le multivers en suspension dans l'espace, stabilisé par le champ magique qui l'entoure.

La sphère annihile toute matière qu'elle traverse et toute matière qui la traverse. Les Artefacts constituent la seule exception. Un Artefact qui n'est pas sensible aux dégâts d'une *sphère d'annihilation* la traverse sans dommage. Pour le reste, tout ce qui touche la sphère sans être entièrement englouti et annihilé par elle subit 8d10 dégâts de force.

Contrôler la sphère. Une *sphère d'annihilation* reste stationnaire jusqu'à ce que quelqu'un en prenne le contrôle. Si vous êtes dans un rayon de 18 m d'une sphère, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour

effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) DD 25. En cas de réussite, vous contrôlez la sphère jusqu'au début de votre tour suivant. Si elle était sous le contrôle d'une autre créature, celle-ci en perd le contrôle. En cas d'échec, la sphère se déplace de 3 m en ligne droite vers vous.

Tant que vous contrôlez la sphère, vous pouvez consacrer une action Bonus à la déplacer dans la direction de votre choix d'une distance maximale en mètres égale à votre modificateur d'Intelligence x 1,5 (minimum 1,50 m). Si la sphère pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine d'être touchée par la sphère et de subir 8d10 dégâts de force. Une créature réduite à 0 point de vie par ces dégâts est annihilée, ne laissant derrière elle que ses biens, sans aucun autre vestige physique.

Interactions avec la sphère. Si la sphère entre en contact avec un portail planaire comme celui créé par le sort *portail* ou un espace extradimensionnel comme celui d'un *puits portable*, le MJ détermine aléatoirement ce qui se passe, en recourant à la table ci-après.

IdI00 Résultat

01–50	La sphère est détruite.
51–85	La sphère franchit le portail ou entre dans l'espace extradimensionnel.
86–00	Une faille planaire propulse chaque créature et objet dans un rayon de 54 m de la sphère, cette dernière comprise, vers un plan d'existence aléatoire.

Submersible du Crabe

Objet merveilleux, légendaire

Cet objet ressemble de prime abord à un baril hermétique en fer d'un poids de 250 kg. Le tonneau est doté d'un loquet caché que l'on trouve à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. Actionner le loquet déverrouille une écoulille sur l'une des faces rondes du baril, ce qui permet à deux créatures de taille M ou inférieure de ramper à l'intérieur. Dix leviers sont disposés en ligne au fond du baril, chacun en position neutre et que l'on peut actionner vers le haut ou le bas. Lorsque certains leviers sont actionnés, l'appareil se transforme pour prendre l'apparence d'un homard géant.

Le *submersible du Crabe* est un objet de taille G avec le profil suivant : CA 20, 200 pv, Vitesse 9 m, nage 9 m (ou 0 m pour les deux si les pattes ne sont pas déployées) ; Immunité contre les dégâts psychiques et de poison.

Pour être utilisé comme véhicule, le submersible nécessite un pilote. Tant que la trappe est fermée, le compartiment est étanche à l'air et à l'eau. Le compartiment contient suffisamment d'air pour 10 heures de ventilation, divisées par le nombre de créatures qui respirent à l'intérieur.

Leviers du submersible

Levier	Haut	Bas
1	Les pattes se déploient et le submersible est apte à la marche comme à la nage.	Les pattes se rétractent, ce qui réduit la Vitesse et la Vitesse de nage du submersible à 0 m et l'empêche de bénéficier d'un quelconque bonus de vitesse.
2	Le volet du hublot avant s'ouvre.	Le volet du hublot avant se ferme.
3	Les volets des hublots latéraux s'ouvrent (deux par côté).	Les volets des hublots latéraux se ferment (deux par côté).
4	Deux pinces se déploient depuis les côtés, à l'avant du submersible.	Les pinces se rétractent.
5	Chaque pince déployée effectue l'attaque de corps à corps suivante : +8 pour toucher, allonge 1,50 m. Touché : 7 (2d6) dégâts contondants.	Chaque pince déployée effectue l'attaque de corps à corps suivante : +8 pour toucher, allonge 1,50 m. Touché : La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 15).
6	Le submersible marche ou nage vers l'avant à condition que ses pattes soient déployées.	Le submersible marche ou nage vers l'arrière à condition que ses pattes soient déployées.
7	Le submersible pivote de 90 degrés vers la gauche à condition que ses pattes soient déployées.	Le submersible pivote de 90 degrés vers la droite à condition que ses pattes soient déployées.
8	Des yeux mécaniques émettent une Lumière vive dans un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m de plus.	La lumière s'éteint.
9	Le submersible descend de 6 m s'il évolue dans l'élément liquide.	Le submersible remonte de 6 m s'il évolue dans l'élément liquide.
10	L'écouille arrière s'ouvre.	L'écouille arrière se ferme hermétiquement.

Le submersible flotte sur l'eau. Il peut également être immergé jusqu'à une profondeur de 270 m. Plus profondément, le véhicule, soumis à une trop forte pression, subit chaque minute 2d6 dégâts contondants.

Une créature dans le compartiment peut consacrer l'action Utilisation à activer un ou deux des leviers du submersible vers le haut ou le bas. Après chaque utilisation, un levier revient en position neutre. Chaque levier, de gauche à droite, fonctionne comme indiqué dans la table « Leviers du submersible ».

Talisman du bien ultime

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise avec un Clerc ou Paladin)

Ce talisman est un puissant symbole de bonté. Un Fiélon ou un Mort-vivant qui touche le talisman subit 8d6 dégâts radiants, et en subit autant chaque fois qu'il termine son tour en tenant ou en portant le talisman.

Réprimande pure. Le talisman dispose de 7 charges. Lorsque vous portez ou tenez le talisman, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge et cibler une créature que vous voyez en contact avec le sol dans un rayon de 36 m. Une faille ardente s'ouvre sous la cible, qui effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Si la cible est un Fiélon ou un Mort-vivant, elle subit le Désavantage au JS. En cas d'échec, elle tombe dans la faille, ce qui la détruit sans en laisser la moindre trace. En cas de réussite, la cible n'est pas précipitée dans la faille mais l'épreuve lui inflige 4d6 dégâts psychiques. Dans un cas comme dans l'autre, la faille se referme alors, ne laissant aucune trace de son existence. Lorsque vous dépensez sa

dernière charge, le talisman se désagrège en particules de lumière dorée, détruit à jamais.

Symbolisme sacré. Vous pouvez utiliser le talisman comme symbole sacré. Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort lorsque vous le portez ou le tenez.

Talisman de la sphère

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez ou portez ce talisman, vous avez l'Avantage à tout test d'Intelligence (Arcanes) visant à contrôler une *sphère d'annihilation*. En outre, lorsque vous commencez votre tour en contrôlant une *sphère d'annihilation*, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour la déplacer, en mètres, d'un maximum de 3 plus le triple de votre modificateur d'Intelligence. Ce déplacement n'est pas nécessairement en ligne droite.

Talisman du mal absolu

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Cet objet symbolise la quintessence du mal. Toute créature autre qu'un Fiélon ou un Mort-vivant qui touche le talisman subit 8d6 dégâts nécrotiques, et en subit autant chaque fois qu'elle termine son tour en tenant ou en portant le talisman.

Fin irrévocable. Le talisman dispose de 6 charges. Lorsque vous portez ou tenez le talisman, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge et cibler une créature que vous voyez en contact avec le sol dans un rayon de 36 m. Une faille ardente s'ouvre sous la cible, qui effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Si la cible est un Céleste, elle subit le

Désavantage au JS. En cas d'échec, elle tombe dans la faille, ce qui la détruit sans en laisser la moindre trace. En cas de réussite, la cible n'est pas précipitée dans la faille mais l'épreuve lui inflige 4d6 dégâts psychiques. Dans un cas comme dans l'autre, la faille se referme alors, ne laissant aucune trace de son existence. Lorsque vous dépensez sa dernière charge, le talisman se dissout en limon malodorant, détruit à jamais.

Symbole sacré. Vous pouvez utiliser le talisman comme symbole sacré. Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort lorsque vous le portez ou le tenez.

Tapis volant

Objet merveilleux, très rare

Ce tapis devient volant et entre en vol stationnaire si vous entreprenez l'action Magie et prononcez son mot de commande. Il se déplace au gré de vos instructions à condition que vous restiez dans un rayon de 9 m.

Il existe quatre tailles de *tapis volant*. Le MJ en choisit le type ou laisse le hasard décider sur la table ci-après. Un tapis peut transporter jusqu'au double du poids qui figure sur la table, mais sa Vitesse de vol est réduite de moitié s'il transporte plus que sa capacité normale.

IdI00	Taille	Capacité	Vitesse de vol
01–20	90 cm × 1,50 m	100 kg	24 m
21–55	1,20 m × 1,80 m	200 kg	18 m
56–80	1,50 m × 2,10 m	300 kg	12 m
81–00	1,80 m × 2,70 m	400 kg	9 m

Tarot fantasmagorique

Objet merveilleux, peu courant

Cette boîte contient un jeu de cartes. Un jeu complet se compose de 34 cartes (ou « lames ») : 32 représentent des créatures spécifiques, les deux dernières ont une surface réfléchissante. Il manque généralement 1d20 – 1 cartes à un jeu trouvé comme trésor.

La magie du tarot n'opère que si les lames sont piochées au hasard. Vous pouvez consacrer l'action Magie à piocher une lame au hasard et à la jeter au sol, en un point situé dans un rayon de 9 m de vous. L'illusion d'une créature, déterminée par un tirage sur la table « Tarot fantasmagorique », se forme au-dessus de la carte ainsi jetée et persiste jusqu'à dissipation. La créature illusoire créée par la lame ressemble à une vraie créature de son espèce et se comporte comme telle, mais elle est parfaitement inoffensive. Tant que vous êtes dans un rayon de 36 m de la créature illusoire et que vous la voyez, vous pouvez consacrer l'action Magie à la déplacer en n'importe quel point situé dans un rayon de 9 m de sa carte d'origine.

Toute interaction physique avec la créature illusoire percera l'illusion, car elle est intangible. Une créature qui entreprend l'action Étude afin d'inspecter visuellement la créature illusoire perce l'illusion pour peu qu'elle réussisse un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. L'illusion persiste jusqu'à sa dissipation (par le biais du sort *dissipation de la magie* ou de tout effet

comparable) ou que sa carte soit déplacée. Lorsque l'illusion prend fin, l'image de la carte s'efface et cette carte ne peut pas être réutilisée.

Tarot fantasmagorique

IdI00	Illusion*
01–03	Archimage
04–06	Assassin
07–09	Basilic
10–12	Berserker
13–15	Capitaine bandit
16–18	Chevalier
19–21	Combattant gnoll
22–24	Combattant gobelin
25–27	Combattant gobelours
28–30	Combattant hobgobelin
31–33	Combattant kobold
34–36	Dragon rouge adulte
37–39	Druide
40–42	Ecclésiastique
43–45	Érinye
46–48	Ettin
49–51	Géant des collines
52–54	Géant des nuages
55–57	Géant du feu
58–60	Géant du givre
61–63	Golem de fer
64–66	Guenaude nocturne
67–69	Incube
70–72	Liche
73–75	Méduse
76–78	Naga gardien
79–81	Ogre
82–84	Oni
85–87	Succube
88–90	Troll
91–93	Vétérane
94–96	Vouivre
97–00	La personne qui a tiré la carte

*Les profils de ces créatures (hormis celui de la personne qui a tiré la carte) figurent dans la section « Monstres ».

Tarot mystérieux

Objet merveilleux, légendaire

Généralement rangé dans un étui ou une sacoche, ce jeu de tarot se compose de cartes (ou « lames ») en ivoire ou en vélin. Si la plupart (75 %) de ces jeux comportent treize cartes, certains en ont vingt-deux.

Référez-vous à la colonne correspondante de la table « Tarot mystérieux » pour laisser le hasard décider des cartes que vous piochez dans le jeu.

Avant de piocher une carte, vous devez déclarer combien de cartes vous comptez tirer, puis vous les piochez au hasard. Toutes les cartes piochées au-delà du chiffre annoncé sont sans effet. Sinon, la magie d'une carte opère dès que vous piochez celle-ci dans le paquet. Vous ne devez pas laisser s'écouler plus d'une heure entre chaque pioche. Si vous renoncez à piocher le chiffre annoncé, le nombre de cartes qui reste pour atteindre ce chiffre s'envole de lui-même du paquet et prend effet simultanément.

Dès qu'une carte a été piochée, elle disparaît. À moins que cette carte soit le Fou ou le Bouffon, la carte réapparaît dans le paquet, ce qui laisse la possibilité de piocher deux fois la même carte. (Quand le Fou ou le Bouffon quitte le jeu, relancez sur la table si cette carte est tirée de nouveau.)

Tarot mystérieux

Id100 (jeu de 13 cartes)	Id100 (jeu de 22 cartes)	Carte
—	01–05	La Balance
01–08	06–10	Le Bouffon
09–16	11–15	Le Chevalier
17–24	16–20	La Clef
—	21–25	La Comète
25–32	26–29	Le Crâne
—	30–33	Le Donjon
—	34–37	L'Énigme
33–40	38–42	L'Étoile
41–48	43–46	Euryale
49–56	47–50	Les Flammes
—	51–54	Le Fou
—	55–59	La Gemme
57–64	60–64	La Lune
65–68	65–68	Le Néant
—	69–73	Les Parques
69–76	74–77	La Ruine
—	78–81	Les Serres
77–84	82–86	Le Soleil
85–92	87–90	Le Traître
93–100	91–95	Le Trône
—	96–100	Le Vizir

L'effet de chaque carte est décrit ci-dessous.

La Balance. Vous pouvez augmenter de 2 l'une de vos valeurs de caractéristique, jusqu'à un maximum de 22, à condition de diminuer une autre valeur de caractéristique de 2. Il vous est interdit de diminuer une caractéristique dont la valeur est inférieure ou égale

à 5. Vous pouvez également choisir de ne pas modifier vos valeurs de caractéristique, auquel cas cette lame est sans effet.

Le Bouffon. Vous bénéficiez de l'Avantage aux Tests d20 pendant les 72 prochaines heures, ou bien vous pouvez piocher deux cartes en plus du chiffre annoncé.

Le Chevalier. Vous recevez l'allégeance d'un **chevalier**, qui apparaît magiquement en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m de vous. Ce chevalier est du même alignement que vous et vous sert loyalement jusqu'à sa mort, convaincu que vos destins sont intimement liés. Concertez-vous avec votre MJ afin d'imaginer un nom et une histoire à ce PNJ. Le MJ peut décider de recourir à un autre profil de jeu pour ce chevalier, à sa guise.

La Clef. Une arme magique rare ou de rareté supérieure, dont vous avez la maîtrise, apparaît dans vos mains. C'est le MJ qui choisit cette arme.

La Comète. La prochaine fois que vous entrez en combat avec une ou plusieurs créatures Hostiles, vous pouvez désigner l'une d'elles comme votre ennemi au moment de jouer l'Initiative. Si vous réduisez cet ennemi à 0 point de vie lors du combat, vous bénéficiez de l'Avantage aux jets de sauvegarde contre la mort pendant 1 an. Si quelqu'un d'autre réduit votre ennemi désigné à 0 point de vie ou si vous n'en avez choisi aucun, cette lame est sans effet.

Le Crâne. Un **avatar de la Mort** (cf. profil ci-joint) apparaît dans un espace inoccupé, aussi près que possible de vous. L'avatar, un inquiétant squelette vêtu d'une robe noire et brandissant une faux spectrale, ne prend que vous pour cible avec ses attaques. L'avatar disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou que vous mourez. Si l'un de vos alliés inflige des dégâts à l'avatar, cet allié convoque un autre **avatar de la Mort**. Le nouvel avatar apparaît dans un espace inoccupé, aussi près que possible de cet allié, et ne cible que ce dernier avec ses attaques. Vous-même et vos alliés ne pouvez convoquer chacun qu'un seul avatar en conséquence de cette pioche. Une créature tuée par un avatar ne peut pas être ramenée à la vie.

Avatar de la Mort

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

CA 20

Initiative +3 (13)

Pv la moitié du maximum de pv de son invocateur

Vitesse 18 m, vol 18 m (vol stationnaire)

	MOD JS				MOD JS				MOD JS		
FOR	16	+3	+3	DEX	16	+3	+3	CON	16	+3	+3
INT	16	+3	+3	SAG	16	+3	+3	CHA	16	+3	+3

Immunités nécrotiques, poison ; Charmé, Effrayé,

Empoisonné, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision lucide 18 m, Perception passive 13

Langues toutes les langues connues de la créature qui l'a convoqué

FP aucun (PX 0 ; BM égal à celui de l'invocateur)

Traits

Déplacement intangible. L'avatar peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Actions

Attaques multiples. L'avatar effectue autant d'attaques de Faux tournoyante que la moitié du bonus de maîtrise de son invocateur (arrondie au supérieur).

Faux tournoyante. *Corps à corps* : Touché automatique, allonge 1,50 m. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Le Donjon. Vous disparaissiez et plongez dans un état d'animation suspendue au sein d'une sphère extradimensionnelle. Tout ce que vous portiez disparaît avec vous hormis les Artefacts, qui demeurent dans l'espace que vous occupiez au moment de votre disparition. Vous restez emprisonné jusqu'à ce qu'on vous trouve ou vous retire de la sphère. Il est impossible de vous localiser au moyen de la magie de Divination, mais le sort *souhait* révèle la position de votre prison. Vous ne piochez plus aucune carte.

L'Énigme. Réduit de façon permanente votre Intelligence ou votre Sagesse de 1d4 + 1 (valeur minimale de 1). Vous pouvez piocher une carte en plus du chiffre annoncé.

L'Étoile. L'une de vos valeurs de caractéristique augmente de 2, jusqu'à un maximum de 24.

Euryale. Le visage de méduse de la carte vous lance une malédiction. Vous subissez un malus de -2 aux jets de sauvegarde tant que persiste cette malédiction. Seul un dieu ou la magie de la carte « Les Parques » permet de lever cette malédiction.

Les Flammes. Un diable puissant devient votre ennemi. Ce diable travaille à votre perte et vous tourmente en savourant vos souffrances, avant de tenter de vous tuer. Cette haine persiste jusqu'à votre mort ou celle du diable.

Le Fou. Vous subissez le Désavantage aux Tests d20 pendant les 72 prochaines heures. Piochez une autre carte ; celle-ci n'est pas décomptée du chiffre annoncé.

La Gemme. Vingt-cinq bijoux d'une valeur unitaire de 2 000 po ou cinquante pierres précieuses d'une valeur unitaire de 1 000 po apparaissent à vos pieds.

La Lune. Vous recevez l'aptitude à lancer *souhait* 1d3 fois.

Le Néant. Votre âme est arrachée à votre corps et enfermée dans un objet en un lieu choisi par le MJ. Une ou plusieurs entités puissantes veillent sur ce lieu. Tant que votre âme est emprisonnée de cette manière, votre corps est inerte, cesse de vieillir et n'a nul besoin de nourriture, d'air ou d'eau. Le sort *souhait* ne parvient pas à réunir votre corps et votre âme, mais il révèle la position de l'objet qui renferme votre âme. Vous ne piochez plus aucune carte.

Les Parques. La trame de la réalité se délite et ses fils en tissent une nouvelle, vous permettant d'échapper à un événement comme s'il ne s'était jamais produit. Vous pouvez recourir à la magie de cette carte dès que vous la piochez ou en toute autre circonstance avant de mourir.

La Ruine. Toutes les formes de richesse que vous portez ou possédez, à l'exception des objets magiques, disparaissent. Vos biens meubles s'évanouissent. Vos négoce, bâtiments et terres sont perdus de la façon qui altère le moins possible le cours de la réalité. Tous les documents attestant que vous possédiez un bien volatilisé par cette carte disparaissent eux aussi.

Les Serres. Chaque objet magique que vous portez ou transportez se désintègre. Les Artefacts en votre possession, quant à eux, ne font que disparaître.

Le Soleil. Un objet magique (choisi par le MJ) apparaît sur votre personne. Vous recevez en outre quotidiennement 10 points de vie temporaires à l'aube, et ce jusqu'à votre mort.

Le Traître. Un PNJ au choix du MJ devient Hostile envers vous. Vous ignorez l'identité de ce PNJ tant que lui-même ou une tierce personne ne vous la révèle pas. Rien hormis le sort *souhait* ou une intervention divine ne peut mettre fin à l'hostilité de ce PNJ à votre égard.

Le Trône. Vous recevez la maîtrise et l'Expertise de votre choix entre les compétences Histoire, Intimidation, Intuition ou Persuasion. En outre, vous recevez la propriété légitime d'une petite forteresse quelque part dans le monde. Cela étant, cette forteresse est actuellement occupée par un ou plusieurs monstres, qui devront être éliminés pour que vous puissiez la faire vôtre.

Le Vizir. À tout moment de votre choix au cours de l'année qui suit la pioche de cette carte, vous pouvez poser une question tout en méditant et recevez mentalement une réponse exacte à cette question.

Traité de perspicacité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie recèle de précieux exercices de mémoire et de logique. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur d'Intelligence augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Traité d'autorité et d'influence

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils sur la façon d'influencer et de captiver l'auditoire. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Charisme augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Traité de compréhension

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie propose de précieux exercices d'intuition et de perspicacité. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Sagesse augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Trident de domination aquatique

Arme (trident), peu courante (Harmonisation requise)

Cette arme magique dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous la portez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer le sort *domination de bête* (DD de sauvegarde 15) par son biais sur une Bête dotée d'une Vitesse de nage.

Tueuse de dragons

Arme (courante ou de guerre), rare

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

L'arme inflige 3d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme si la cible est un Dragon.

Tueuse de géants

Arme (courante ou de guerre), rare

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Quand vous touchez un Géant avec cette arme, il subit 2d6 dégâts supplémentaires du type associé à l'arme et doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de subir l'état À terre.

Urne fumigène

Objet merveilleux, peu courant

Au prix de l'action Magie, vous ouvrez ou refermez cette urne.

L'ouvrir provoque l'expulsion d'une fumée épaisse qui génère un nuage sous forme d'une Émanation de 18 m centrée sur l'urne. La zone enfumée est à Visibilité nulle.

Chaque minute que l'urne reste ouverte, la taille de l'Émanation augmente de 3 m jusqu'à avoir atteint sa taille maximale de 36 m.

La fermeture de l'urne provoque l'immobilisation du nuage, qui se disperse au bout de 10 minutes. Un vent fort (tel que celui créé par le sort *bourrasque*) disperse le nuage en 1 minute.

Vengeresse sacrée

Arme (courante ou de guerre), légendaire (Harmonisation requise avec un Paladin)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Quand vous touchez un Fiélon ou un Mort-vivant avec cette arme, la créature subit 2d10 dégâts radiants supplémentaires.

Tant que vous tenez l'arme au clair, elle crée une Émanation de 3 m centrée sur vous. Vous-même et toutes les créatures de l'Émanation qui vous sont Amicales bénéficient de l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. Si vous disposez de 17 niveaux ou plus dans la classe de Paladin, la taille de cette Émanation passe à 9 m.

Voleuse de vie

Arme (courante ou de guerre), très rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Vol de vie. L'arme dispose de 1d8 + 1 charges. Lorsque vous attaquez une créature dotée de moins de 100 points de vie avec cette arme et obtenez un 20 sur le d20 du jet d'attaque, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de mourir sur-le-champ, l'épée lui arrachant sa force vitale. Les Artificiels et les Morts-vivants réussissent automatiquement ce JS. L'arme perd 1 charge si la créature est tuée. Elle perd cette propriété quand toutes ses charges ont été dépensées.

Yeux de lynx

Objet merveilleux, peu courant

Ces lentilles en cristal s'appliquent sur les yeux. Tant que vous les portez, vous avez l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui reposent sur la vue. Dans des conditions de bonne visibilité, vous pouvez distinguer les détails de créatures et d'objets à très longue distance, tant que leur largeur est d'au moins 60 cm.

Monstres

Aperçu du profil de jeu

Chaque monstre s'accompagne d'un profil de jeu incluant les règles propres à sa gestion. Ces profils se divisent comme suit :

Nom et détails génériques. Le nom du monstre est suivi de son type de créature (avec d'éventuels mots-clés), de sa catégorie de taille et de son alignement.

Base de combat. Classe d'armure, points de vie, Vitesses et Initiative apparaissent ici.

Valeurs de caractéristique. Les valeurs de caractéristique d'un monstre, les modificateurs correspondants et ses jets de sauvegarde sont indiqués ici.

Autres détails. Sens, Langues et FP du monstre apparaissent ici. Pour certains monstres, d'autres détails figurent aussi, comme ses maîtrises de compétence, ses Résistances, ses Immunités et son équipement. Quand un monstre est dépourvu de tels éléments, ces entrées sont absentes.

Traits. Apparaissent ici les particularités du monstre qui sont actives en permanence ou dans certaines situations.

Actions. Le monstre peut entreprendre les actions répertoriées ici en plus de celles détaillées dans « Comment jouer ».

Actions Bonus. Cette section indique les éventuelles actions Bonus du monstre.

Réactions et actions Légendaires. Ces sections fournissent les éventuelles Réactions et actions Légendaires du monstre.

Entrées d'un profil

Les règles propres aux profils sont détaillées dans le « glossaire de règles », ainsi que dans la présente section.

Catégorie de taille

Un monstre est de taille Très petite (TP), Petite (P), Moyenne (M), Grande (G), Très grande (TG) ou Gigantesque (Gig). Si plusieurs tailles sont mentionnées, choisissez celle de la créature parmi ces options. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails sur les catégories de taille.

Type de créature

Chaque monstre présente une mention indiquant son type de créature. Certains sorts, objets magiques, aptitudes de classe et autres effets du jeu interagissent d'une manière spécifique avec les créatures d'un type donné.

Le jeu comprend les types de créature suivants, qui n'ont pas de règles intrinsèques :

Aberrations. Êtres d'outre-monde particulièrement étranges, tels que les aboleths et les manteleurs.

Artificiels. Créatures créées magiquement, comme les homoncles et les gardes animés.

Bêtes. Créatures naturelles non Humanoïdes, comme les chevaux, les loups et la plupart des animaux géants.

Célestes. Créatures magiques liées aux Plans Supérieurs, par exemple les anges et les pégases.

Dragons. Êtres écailleux d'origine ancestrale, comme les dragons rouges et les vouivres.

Élémentaires. Êtres issus des Plans Élémentaires, tels que les éfrits et les élémentaires de l'eau.

Fées. Créatures liées à la Féerie ou aux forces de la nature, par exemple les dryades et les gobelins.

Fiélons. Créatures indissociables des effroyables Plans Inférieurs, tels que les balors et les molosses infernaux.

Géants. Êtres colossaux d'aspect presque humain, par exemple les géants du feu et les trolls.

Humanoïdes. Personnes identifiées par leur rôle ou leur profession, comme les mages, les pirates et les soldats. Elles peuvent être issues de diverses espèces.

Monstruosités. Créatures non naturelles et d'origine étrange, par exemple les mimiques et les hibours.

Morts-vivants. Esprits et morts animés, par exemple les fantômes, les vampires et les zombies.

Plantes. Monstres doués de raison végétale et fongiques, tels les tertres errants et les sylvaniens.

Vases. Créatures gélatineuses, notamment les pou-dings noirs et les cubes gélatineux.

Mots-clés descriptifs

Certains monstres présentent un ou plusieurs mots-clés dans une parenthèse suivant leur type. Ces mots-clés apportent des renseignements supplémentaires, mais n'ont pas de règle propre, même si certains effets mécaniques peuvent s'y référer.

Alignement

L'alignement indiqué dans le profil du monstre est une suggestion par défaut. Il s'inspire du rôle traditionnellement interprété par la créature dans le jeu ou dans les légendes connues de tous. N'hésitez pas à le modifier selon les besoins de votre narration. Un monstre dont l'alignement est indiqué comme Neutre sera notamment plus susceptible d'avoir un autre alignement.

La section « Création de personnage » aborde les neuf alignements et les créatures non alignées.

Classe d'armure

La classe d'armure (CA) d'un monstre prend en compte son éventuelle armure naturelle, sa Dextérité, son équipement et ses autres défenses. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails sur la classe d'armure.

Initiative

Cette entrée indique le modificateur d'Initiative du monstre, suivi de sa valeur d'Initiative entre parenthèses. Servez-vous du modificateur lorsque vous lancez le dé pour déterminer l'Initiative du monstre. Dans la plupart des cas, ce modificateur est égal à son modificateur de Dextérité, mais certains monstres disposent d'autres modificateurs qui s'appliquent également à ce calcul (leur bonus de maîtrise, par exemple).

Si vous ne comptez pas déterminer l'Initiative d'un monstre au hasard, sa valeur d'Initiative définit son Initiative au combat. Vous trouverez plus de détails sur l'Initiative dans « Comment jouer ».

Points de vie

Les points de vie d'un monstre sont représentés par un nombre suivi de parenthèses où figurent ses dés de vie (DV), ainsi que le modificateur apporté par sa Constitution. Vous avez le choix entre reprendre ce nombre tel quel, et lancer les dés selon la formule entre parenthèses si vous préférez laisser faire le hasard. Ne cumulez pas les deux méthodes.

La catégorie de taille d'un monstre détermine souvent le type de dé employé pour calculer ses points de vie, comme le montre la table « Dés de vie par taille ».

Dés de vie par taille

Cat. de taille du monstre	Dé de vie	Pv moyens par dé
TP (très petite)	d4	2,5
P (petite)	d6	3,5
M (moyenne)	d8	4,5
G (grande)	d10	5,5
TG (très grande)	d12	6,5
Gig (gigantesque)	d20	10,5

On multiplie le modificateur de Constitution du monstre par le nombre de DV qu'il possède, résultat qui s'ajoute alors à ses points de vie. Un monstre doté d'une Constitution de 12 (modificateur de +1) et de 2d8 DV, par exemple, disposera ainsi de 2d8 + 2 points de vie (moyenne de 11).

Pour plus de détails sur les points de vie, consultez « Comment jouer ».

Vitesse

L'entrée « Vitesse » indique la Vitesse du monstre. Certains monstres sont dotés d'une ou plusieurs vitesses parmi les suivantes : escalade, foussement, nage, vol. Les règles concernant la Vitesse et les vitesses spéciales figurent dans le « glossaire de règles ».

LE MONSTRE EN JEU

Pour vous assurer qu'un monstre agit au combat conformément à son facteur de puissance, suivez les consignes suivantes :

Capacités spéciales. Si le monstre dispose d'une faculté spéciale infligeant des dégâts importants, mais à usage limité, comme un souffle qui se recharge ou un sort qu'il ne peut lancer qu'une fois par jour, il est censé y recourir aussi vite et souvent que possible.

Attaques multiples. Si le monstre dispose d'Attaques multiples, il doit y recourir à chaque tour durant lequel il ne se sert pas d'une faculté plus puissante.

Actions Bonus, Réactions et actions

Légendaires. Si le profil du monstre présente des actions Bonus, des Réactions ou des actions Légendaires, assurez-vous qu'il s'en sert aussi souvent que possible.

Valeurs de caractéristique

Chaque monstre est doté de six valeurs de caractéristique, assorties des modificateurs de caractéristique correspondants et de modificateurs de jet de sauvegarde. Pour plus de détails sur les valeurs de caractéristique et les jets de sauvegarde, consultez la section « Comment jouer ».

Compétences

L'entrée « Compétences » spécifie les éventuelles maîtrises de compétence du monstre. Une créature particulièrement attentive et discrète pourra ainsi disposer de bonus aux tests de Dextérité (Discrétion) et de Sagesse (Perception). Un bonus de compétence est la somme du modificateur de caractéristique du monstre et de son bonus de maîtrise. D'autres modificateurs peuvent s'appliquer.

Résistances et Vulnérabilités

Ces entrées spécifient les éventuelles Résistances et Vulnérabilités du monstre. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails.

Immunités

Cette entrée indique les éventuelles Immunités du monstre. Si le monstre est doté d'Immunités contre des états et des types de dégâts, ces derniers apparaissent avant les états concernés. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails.

Équipement

Les monstres ont la maîtrise de leur équipement. Quand un monstre est pourvu de matériel que l'on peut récupérer, ces objets sont répertoriés à l'entrée « Équipement ». Le profil du monstre évoque parfois des effets qui se produisent quand la créature se sert d'un objet. Dans certains cas, cela passe outre aux règles de la section « Équipement » relatives à un tel objet. Toutefois, quand l'objet se retrouve entre les mains de quelqu'un d'autre, il se soumet aux règles de la section « Équipement » et les effets spéciaux du profil n'ont plus cours.

L'entrée « Équipement » ne répertorie pas forcément tout le matériel du monstre. Un monstre qui porte des vêtements sera ainsi vêtu comme on peut l'attendre, sans que sa tenue soit mentionnée dans cette entrée.

Tout matériel évoqué en dehors de l'entrée « Équipement » est considéré comme surnaturel ou très spécialisé, et devient inutilisable une fois le monstre vaincu.

Munitions et attaques à distance

Un monstre dont les attaques à distance nécessitent des munitions porte sur lui les projectiles demandés.

Équiper un monstre d'autres objets

Vous pouvez équiper les monstres de matériel supplémentaire en vous inspirant de la section « Équipement ». Vous décidez de la part de cet équipement que les aventuriers pourront récupérer une fois la créature terrassée, et dans quel état.

Ne dotez pas à la légère un monstre d'objets magiques utiles au combat, car ce matériel pourrait affecter son facteur de puissance. Si vous munissez un monstre d'un objet magique, la créature peut être harmonisée avec cet objet, comme indiqué dans la section « Équipement ». Un monstre doté d'un mot-clé de classe dans la parenthèse de son type de créature est considéré comme membre de cette classe pour ce qui est de l'Harmonisation.

Sens

L'entrée « Sens » indique la valeur de Sagesse (Perception) passive du monstre, ainsi que ses sens spéciaux éventuels. La Perception passive et les sens spéciaux sont décrits dans le « glossaire de règles ».

Langues

Cette entrée énumère les langues par lesquelles le monstre peut communiquer. Il arrive qu'une créature comprenne une langue sans pouvoir l'utiliser directement, ce qui est alors indiqué. La mention « aucune » apparaît quand le monstre ne comprend aucune langue.

Télépathie

La télépathie est une faculté magique permettant à un créature de communiquer mentalement avec une autre créature à une portée définie. Consultez le « glossaire de règles » pour plus de détails.

Facteur de puissance

Le facteur de puissance est défini dans le « glossaire de règles », tandis que la « Boîte à outils ludique » détaille comment le FP permet de planifier les rencontres de combat.

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience (PX) que rapporte un monstre dépend directement de son FP, comme indiqué sur la table « Points d'expérience par facteur de puissance ». Les PX sont accordés quand le monstre est vaincu au combat ou que la menace correspondante est écartée.

Sauf mention contraire, un monstre convoqué par un sort ou autre pouvoir magique rapporte les PX indiqués dans son profil.

Points d'expérience par facteur de puissance

FP	PX	FP	PX
0	0 ou 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

Bonus de maîtrise

Le bonus de maîtrise (BM) d'un monstre est déterminé par son FP, comme indiqué sur la table « Bonus de maîtrise par facteur de puissance ». Il influe sur ses jets de sauvegarde, ses compétences et autres facultés du monstre pour lesquelles son aptitude exceptionnelle entre en jeu.

Bonus de maîtrise par facteur de puissance

FP	BM	FP	BM
0–4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

Traits

Les éventuels traits du monstre dressent la liste de ses aptitudes, certaines actives à tout moment, d'autres uniquement dans certaines situations.

Actions

Un monstre peut entreprendre les actions de cette section ou l'une des actions communes à toutes les créatures, comme indiqué dans « Comment jouer ».

Section Attaque

La section consacrée aux attaques d'un monstre identifie si l'attaque est une attaque à distance ou au corps à corps, puis fournit le bonus au jet d'attaque, sa portée ou son allonge, et ce qui se produit si l'attaque touche. Une attaque est dirigée contre une seule cible, sauf mention contraire. Pour plus de détails sur les différents types d'attaque, consultez « Comment jouer » et « Sorts ».

Touché. Les dégâts et autres effets intervenant lorsque l'attaque touche sa cible sont décrits après la mention « Touché : ».

Raté. Si une attaque entraîne un effet lorsqu'elle rate, les détails correspondants sont décrits après la mention « Raté : ».

Touché ou raté. Si une attaque entraîne un effet qu'elle touche ou rate sa cible, les détails correspondants sont décrits après la mention « Touché ou raté : ».

Section Jet de sauvegarde

Si un effet impose un jet de sauvegarde, son descriptif indique le type de JS requis, puis fournit le DD de sauvegarde, un résumé des créatures qui effectuent le JS et ce qui se passe en cas de JS réussi ou d'échec.

La formule « demi-dégâts uniquement » en cas de JS réussi indique que la cible ne subit que la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieur) subis par les cibles qui ratent leur JS, et qu'elle n'est pas soumise aux autres aspects de l'effet.

Section Dégâts

Dans chaque profil figurent le plus souvent une somme fixe et la formule de dés à lancer pour chaque occurrence de dégâts. Une attaque, par exemple, peut infliger 4 (1d4 + 2) dégâts en cas de réussite. Vous décidez d'utiliser le nombre ou l'expression entre parenthèses ; ne cumulez pas les deux.

Attaques multiples

Certaines créatures peuvent effectuer plus d'une attaque quand elles entreprennent l'action Attaque. Ces créatures présentent l'entrée « Attaques multiples » dans la section « Actions » de leur profil. Cette entrée énumère les attaques que la créature peut effectuer, ainsi que les éventuelles aptitudes supplémentaires qu'elle peut utiliser dans le cadre de l'action Attaque.

Sorts

Quand un monstre peut lancer des sorts, son profil énumère ceux-ci et indique la caractéristique d'incantation associée, le DD de sauvegarde des sorts (pour les sorts qui entraînent un JS) et le bonus d'attaque de sort (pour les sorts qui nécessitent un jet d'attaque). Sauf mention contraire, un sort du 1^{er} niveau ou supérieur est toujours lancé au niveau le plus faible possible et ne peut pas être jeté à un niveau supérieur.

Un sort de monstre s'accompagne parfois de règles spéciales ou de restrictions. Exemple : une guenaude verte peut lancer le sort *invisibilité*, mais avec la restriction « soi-même uniquement », ce qui indique que le sort ne peut affecter que la guenaude.

Composantes de sort. L'action Incantation indique si le monstre se passe de certaines composantes pour ses sorts. S'il doit fournir des composantes, décrivez le recours à celles-ci (verbales, somatiques ou matérielles) afin que les personnages soient conscients de l'incantation qui a lieu. Un monstre qui a besoin de composantes matérielles en dispose.

Temps d'incantation de 1 minute et plus. Quand un sort présente un temps d'incantation d'au moins 1 minute dans la description de l'action Incantation, le monstre ne lance pas le sort au prix d'une action, sauf mention contraire ; il doit au lieu de cela entreprendre l'action Magie à chacun de ses tours et maintenir sa Concentration pendant toute l'incantation, comme décrit dans le « glossaire de règles ».

Action Bonus

Si le monstre dispose d'options d'action Bonus, celles-ci sont énumérées dans cette section. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails sur les actions Bonus.

Réactions

Si le monstre dispose d'options de Réaction, celles-ci sont énumérées dans cette section avec leurs déclencheurs respectifs. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails sur les Réactions.

Actions légendaires

Si le monstre dispose d'options d'action Légendaire, celles-ci sont énumérées dans cette section. Une action Légendaire est une action que le monstre peut entreprendre aussitôt après le tour d'une autre créature. Il ne peut entreprendre qu'une seule action Légendaire à la fois, et uniquement quand se termine le tour d'une autre créature. Le monstre ne peut pas entreprendre d'action Légendaire s'il subit l'état Neutralisé ou si quelque chose l'empêche d'entreprendre des actions.

Le monstre dispose d'un nombre limité d'utilisations d'action Légendaire (spécifié dans son profil). Le monstre dépense une utilisation chaque fois qu'il entreprend une action Légendaire et récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Usage limité

Certaines portions d'un profil présentent des restrictions en matière d'usage. Les limites les plus courantes sont les suivantes :

X/jour. Cette mention indique que cet élément du profil ne peut servir que X fois par jour et que le monstre doit terminer un Repos long pour récupérer les utilisations dépensées. Exemple : une Réaction assortie de « 1/jour » indique que le monstre peut y recourir une fois, après quoi il doit terminer un Repos long avant de pouvoir la réutiliser.

Recharge X-Y. Cette mention indique que le monstre peut recourir une fois à cet élément de son profil. Au début de chaque tour du monstre après cela, lancez 1d6. Si le résultat du dé se situe dans la plage mentionnée (X-Y), le monstre récupère l'utilisation de l'élément, qui se recharge également quand le monstre termine un Repos court ou long. Exemple : « Recharge 5-6 » pour une action indique que le monstre ne peut l'entreprendre qu'une fois. Après l'avoir entreprise, il lance 1d6 au début de chacun de ses tours, jusqu'à ce qu'il obtienne un 5 ou un 6 indiquant qu'il récupère l'usage de l'action.

Recharge après un Repos court ou long. Cette mention indique que le monstre peut recourir une fois à cet élément du profil, après quoi il doit terminer un Repos court ou long pour en récupérer l'usage.

Monstres de A à Z

Aboleth

Aboleth

Aberration de taille G, Loyale Mauvaise

CA 17 Initiative +7 (17)

Pv 150 (20d10 + 40)

Vitesse 3 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	21	+5 +5	DEX	9	-1 +3	CON	15	+2 +6
INT	18	+4 +8	SAG	15	+2 +6	CHA	18	+4 +4

Compétences Histoire +12, Perception +10

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 20

Langues profond ; télépathie 36 m

FP 10 (5 900 PX, ou 7 200 dans son antre ; BM +4)

Traits

Amphibie. L'aboleth peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Nuage de mucus. Tant qu'il est sous l'eau, l'aboleth est entouré d'un mucus réactif. *JS Constitution* : DD 14, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur l'aboleth, à la fin du tour de celui-ci. *Échec* : la cible est maudite. Jusqu'à la fin de la malédiction, la cible présente une peau visqueuse, elle peut respirer sous l'eau comme à l'air libre et ne peut récupérer de points de vie que si elle est sous l'eau.

Quand la créature maudite n'est pas dans l'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide à la fin de chaque période de 10 minutes, sauf si sa peau est humidifiée dans l'intervalle.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si l'aboleth rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Restauration occulte. S'il est détruit, l'aboleth acquiert un nouveau corps en 5d10 jours et revient à la vie avec tous ses pv dans le Royaume Lointain (ou en un autre lieu choisi par le MJ).

Télépathie inquisitrice. Si une créature communique par télépathie avec l'aboleth, ce dernier a conscience des désirs profonds de la créature.

Actions

Attaques multiples. L'aboleth effectue deux attaques de Tentacule et recourt à Assimilation de mémoire ou Domination d'esprit si disponible.

Tentacule. *Corps à corps* : +9, allonge 4,50 m.

Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'un des quatre tentacules.

Assimilation de mémoire. *JS Intelligence* : DD 16, une créature dans un rayon de 9 m Charmée ou Agrippée par l'aboleth. *Échec* : 10 (3d6) dégâts psychiques.

Réussite : demi-dégâts. **Échec ou réussite** : L'aboleth acquiert les souvenirs de la cible si elle est Humanoïde et si cette action la fait tomber à 0 point de vie.

Domination d'esprit (2/jour). *JS Sagesse* : DD 16, une créature que l'aboleth voit dans un rayon de 9 m. *Échec* : la cible subit l'état Charmé jusqu'à ce que l'aboleth meure ou soit sur un autre plan d'existence qu'elle. Ainsi Charmée, la cible se comporte en alliée de l'aboleth ; elle est directement sous son contrôle tant qu'elle reste dans un rayon de 18 m de lui. L'aboleth et la cible peuvent en outre communiquer télépathiquement l'un avec l'autre, quelle que soit la distance qui les sépare.

La cible réitère le JS chaque fois qu'elle subit des dégâts, ainsi qu'à la fin de toute période de 24 heures passée à plus de 1,5 km de l'aboleth, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, l'aboleth peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. L'aboleth récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Coup de tentacule. L'aboleth effectue une attaque de Tentacule.

Succion psychique. Si l'aboleth maintient au moins une créature Charmée ou Agrippée, il recourt à Assimilation de mémoire et récupère 5 (1d10) points de vie.

Âme-en-peine

Âme-en-peine

Mort-vivant de taille M ou P, Neutre Mauvais

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 67 (9d8 + 27)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	6	-2 -2	DEX	16	+3 +3	CON	16	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAG	14	+2 +2	CHA	15	+2 +2

Résistances acide, contondants, feu, froid, perforants, tranchants

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Charmé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues commun et deux autres langues

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Déplacement intangible. L'âme-en-peine peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité au soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'âme-en-peine subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Actions

Absorption de vie. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 21 (4d8 + 3) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, son maximum de points de vie est réduit d'un montant égal aux dégâts subis.

Création de spectre. L'âme-en-peine cible un Humanoïde dans un rayon de 3 m, mort depuis moins de 1 minute. L'esprit de la cible émerge sous forme de spectre de l'espace de son cadavre ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme-en-peine. L'âme-en-peine ne peut ainsi contrôler plus de sept spectres à la fois.

Ankheg

Ankheg

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 14 Initiative +0 (10)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 9 m, foussement 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 11	+0	+0	CON 14	+2	+2
INT 1	-5	-5	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Fousseur. L'ankheg peut creuser à travers la roche à concurrence de la moitié de sa Vitesse de foussement en laissant un tunnel de 3 m de diamètre dans son sillage.

Actions

Morsure. Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible est Agrippée par l'ankheg), allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13).

Aspersions acide (recharge 6). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans une Ligne de 9 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 14 (4d6) dégâts d'acide. Réussite : demi-dégâts.

Araignée de phase

Araignée de phase

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 14 Initiative +3 (13)

Pv 45 (7d10 + 7)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 16	+3	+3	CON 12	+1	+1
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Compétences Discrétion +7

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Marche dans les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile qu'elle.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Vision éthérée. L'araignée voit à 18 m dans le Plan Éthéré quand elle est sur le Plan Matériel, et inversement.

Actions

Attaques multiples. L'araignée effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de poison. Si ces dégâts réduisent la cible à 0 point de vie, celle-ci devient Stabilisée et subit l'état Empoisonné pendant 1 heure. Tant qu'elle est ainsi Empoisonnée, la cible subit en outre l'état Paralysé.

Actions Bonus

Saut éthéré. L'araignée se téléporte du Plan Matériel vers le Plan Éthéré ou vice versa.

Assassin

Assassin

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 16 Initiative +10 (20)

Pv 97 (15d8 + 30)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 18	+4	+7	CON 14	+2	+2
INT 16	+3	+6	SAG 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Acrobaties +7, Discrétion +10, Perception +6

Résistances poison

Équipement arbalète légère, armure de cuir clouté, épée courte

Sens Perception passive 16

Langues argot des voleurs, commun

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. L'assassin effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Épée courte et Arbalète légère.

Épée courte. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants plus 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant de l'assassin.

Arbalète légère. À distance : +7, portée 24/96 m.
Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants plus 21 (6d6) dégâts de poison.

Actions Bonus

Ruse. L'assassin entreprend l'action Désengagement, Furtivité ou Pointe.

Autrache

Autrache

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Bec. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Azer

Sentinelle azer

Élémentaire de taille M, Loyal Neutre

CA 17 Initiative +1 (11)

Pv 39 (6d8 + 12)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 15	+2	+4
INT 12	+1	+1	SAG 13	+1	+1	CHA 10	+0	+0

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Perception passive 11

Langues primordial (igné)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Aura de feu. À la fin de chaque tour de l'azer, chaque créature qu'il choisit dans une Émanation de 1,50 m centrée sur lui subit 5 (1d10) dégâts de feu, sauf si cet azer subit l'état Neutralisé.

Illumination. L'azer projette une Lumière vive sur un rayon de 3 m, et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Actions

Marteau ardent. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Babélien

Babélien

Aberration de taille M, Chaotique Neutre

CA 9 Initiative -1 (9)

Pv 52 (7d8 + 21)

Vitesse 6 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 8	-1	-1	CON 16	+3	+3
INT 3	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Immunités À terre

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Charabia. Le babélien bredouille de façon incohérente tant qu'il ne subit pas l'état Neutralisé. JS Sagesse : DD 10, toute créature qui commence son tour dans un rayon de 6 m du babélien alors qu'il bredouille. Échec : la cible lance 1d8 pour déterminer ce qu'elle fait pour le tour en cours :

1-4. La cible ne fait rien.

5-6. La cible n'entreprend ni action ni action Bonus, et consacre tout son déplacement dans une direction aléatoire.

7-8. La cible effectue une attaque de corps à corps contre une créature déterminée aléatoirement à portée d'allonge (elle ne fait rien si une telle attaque n'est pas possible).

Sol aberrant. Le sol dans une Émanation de 3 m centrée sur le babélien est un Terrain difficile.

Actions

Morsure. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (2d6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre. La cible meurt si cette attaque la fait tomber à 0 point de vie. Son corps est alors absorbé par le babélien en ne laissant que son équipement.

Crachat aveuglant (recharge 5-6). JS Dextérité :

DD 10, chaque créature dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur un point dans un rayon de 9 m.

Échec : 7 (2d6) dégâts radiants, et la cible subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin du tour suivant du babélien.

Balor

Balor

Fiélon (Démon) de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 19 **Initiative** +14 (24)

Pv 287 (23d12 + 138)

Vitesse 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 26	+8	+8	DEX 15	+2	+2	CON 22	+6	+12
INT 20	+5	+5	SAG 16	+3	+9	CHA 22	+6	+6

Compétences Perception +9

Résistances foudre, froid

Immunités feu, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 19

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 19 (22 000 PX ; BM +6)

Traits

Aura de feu. À la fin de chacun des tours du balor, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le balor subit 13 (3d8) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Le balor a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). Si le Balor rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Spasmes d'agonie. Le balor explose quand il meurt.
JS Dextérité : DD 20, chaque créature dans une Émanation de 9 m centrée sur le balor. **Échec** : 31 (9d6) dégâts de feu plus 31 (9d6) dégâts de force. **Réussite** : demi-dégâts. **Échec ou réussite** : si le balor meurt hors des Abysses, il acquiert aussitôt un nouveau corps et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le balor effectue une attaque de Fouet embrasé et une de Lame de foudre.

Fouet embrasé. *Corps à corps* : +14, allonge 9 m. *Touché* : 18 (3d6 + 8) dégâts de force plus 17 (5d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, le balor la tire directement vers lui d'un maximum de 7,50 m, et la cible subit l'état À terre.

Lame de foudre. *Corps à corps* : +14, allonge 3 m. *Touché* : 21 (3d8 + 8) dégâts de force plus 22 (4d10) dégâts de foudre, et la cible ne peut pas jouer de Réaction jusqu'au début du tour suivant du balor.

Actions Bonus

Téléportation. Le balor téléporte un démon consentant situé dans un rayon de 3 m (ou lui-même) d'un maximum de 18 m vers un espace inoccupé qu'il voit.

Bandits

Bandit

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 12 **Initiative** +1 (11)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Équipement arbalète légère, armure de cuir, cimenterre

Sens Perception passive 10

Langues argot des voleurs, commun

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Cimenterre. *Corps à corps* : +3, allonge 1,50 m. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. À distance : +3, portée 24/96 m. *Touché* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Chef de bande

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 15 **Initiative** +3 (13)

Pv 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+4	DEX 16	+3	+5	CON 14	+2	+2
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+2	CHA 14	+2	+2

Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4

Équipement armure de cuir clouté, cimenterre, pistolet

Sens Perception passive 10

Langues argot des voleurs, commun

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le bandit effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Cimenterre et Pistolet.

Cimenterre. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Pistolet. À distance : +5, portée 9/27 m. *Touché* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. *Déclencheur* : le bandit est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. *Conséquences* : le bandit ajoute 2 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Basilic

Basilic

Monstruosité de taille M, non alignée

CA 15 Initiative -1 (9)

Pv 52 (8d8 + 16)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	16	+3 +3	DEX	8	-1 -1	CON	15	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	8	-1 -1	CHA	7	-2 -2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions Bonus

Regard pétrifiant (recharge 4-6). JS Constitution : DD 12, chaque créature dans un Cône de 9 m. Si le basilic voit son reflet dans le Cône, il effectue ce JS. **Premier échec** : la cible subit l'état Entravé et réitère le JS à la fin de son tour suivant si elle est toujours Entravée ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. **Deuxième échec** : la cible subit l'état Pétrifié qui remplace l'état Entravé.

Béhir

Béhir

Monstruosité de taille TG, Neutre Mauvaise

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 168 (16d12 + 64)

Vitesse 15 m, escalade 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	23	+6 +6	DEX	16	+3 +3	CON	18	+4 +4
INT	7	-2 -2	SAG	14	+2 +2	CHA	12	+1 +1

Compétences Discrétion +7, Perception +6

Immunités foudre

Sens Vision dans le noir 27 m ; Perception passive 16

Langues draconique

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le béhir effectue une attaque de Morsure et recourt à Constriction.

Morsure. Corps à corps : +10, allonge 3 m.

Touché : 19 (2d12 + 6) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de foudre.

Constriction. JS Force : DD 18, une créature de taille G ou inférieure que le béhir voit dans un rayon de 1,50 m. **Échec** : 28 (5d8 + 6) dégâts contondants. La cible subit

l'état Agrippé (évasion DD 16), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Souffle de foudre (recharge 5-6). JS Dextérité : DD 16, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 1,50 m de large. **Échec** : 66 (12d10) dégâts de foudre. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions Bonus

Engloutissement. JS Dextérité : DD 18, une créature de taille G ou inférieure Agrippée par le béhir (celui-ci ne peut contenir qu'une seule créature engloutie). **Échec** : le béhir engloutit la cible, qui n'est plus Agrippée. La créature engloutie subit les états Aveuglé et Entravé, bénéficie d'un Abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du béhir et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du monstre.

Si le béhir subit 30 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part de la créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin du tour concerné sous peine de régurgiter la créature, qui se retrouve avec l'état À terre dans un espace situé dans un rayon de 3 m du monstre. Si le béhir meurt, la créature engloutie n'est plus Entravée par lui et peut s'en extraire en dépensant 4,50 m de déplacement pour se retrouver À terre près du cadavre.

Berserker

Berserker

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	16	+3 +3	DEX	12	+1 +1	CON	17	+3 +3
INT	9	-1 -1	SAG	11	+0 +0	CHA	9	-1 -1

Équipement armure de peaux, hache à deux mains

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Frénésie du péril. Tant qu'il est En péril, le berserker a l'Avantage aux jets d'attaque et jets de sauvegarde.

Actions

Hache à deux mains. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Blême

Blême

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 36 (8d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 17	+3	+3	CON 10	+0	+0
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+2	CHA 8	-1	-1

Résistances nécrotiques

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Puanteur. *JS Constitution* : DD 10, toute créature qui commence son tour dans une Émanation de 1,50 m centrée sur la blême. *Échec* : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début de son tour suivant. *Réussite* : la cible est immunisée contre la puanteur de cette blême pendant 24 heures.

Actions

Griffe. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un Mort-vivant, elle est soumise à l'effet suivant. *JS Constitution* : DD 10. *Échec* : la cible subit l'état Paralysé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Morsure. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Bulette

Bulette

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 17 **Initiative** +0 (10)

Pv 94 (9d10 + 45)

Vitesse 12 m, fousissement 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 11	+0	+0	CON 21	+5	+5
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +6

Sens Perception des vibrations 36 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 16

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. La bulette effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. *Corps à corps* : +7, allonge 1,50 m. *Touché* : 17 (2d12 + 4) dégâts perforants.

Saut meurtrier. Au prix de 1,50 m de déplacement, la bulette saute en un espace situé dans un rayon de 4,50 m et contenant une ou plusieurs créatures de taille G ou inférieure. *JS Dextérité* : DD 15, chaque créature dans l'espace de destination de la bulette. *Échec* : 19 (3d12) dégâts contondants, et la cible subit l'état À terre. *Réussite* : demi-dégâts, et la cible est repoussée sur 1,50 m en ligne droite de la bulette.

Actions Bonus

Bond. La bulette effectue un saut d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Centaure

Soldat centaure

Fée de taille G, Neutre Bonne

CA 16 **Initiative** +2 (12)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 9	-1	-1	SAG 13	+1	+1	CHA 11	+0	+0

Compétences Athlétisme +6, Perception +3

Équipement arc long, cuirasse, pique

Sens Perception passive 13

Langues elfique, sylvestre

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le centaure effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Pique et Arc long.

Pique. *Corps à corps* : +6, allonge 3 m. *Touché* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Arc long. À distance : +4, portée 45/180 m. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Actions Bonus

Charge écrasante (recharge 5–6). Le centaure se déplace dans les limites de sa Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité et peut traverser les espaces des créatures de taille M ou inférieure. Chaque créature dont l'espace est traversé par le centaure est la cible de l'effet suivant. *JS Force* : DD 14. *Échec* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants, et la cible subit l'état À terre.

Champignons

Criard

Plante de taille M, non alignée

CA 5 **Initiative** -5 (5)

Pv 13 (3d8)

Vitesse 1,50 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 1	-5	-5	DEX 1	-5	-5	CON 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 3	-4	-4	CHA 1	-5	-5

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 6

Langues aucune

FP 0 (0 PX ; BM +2)

Réactions

Hurlerment. *Déclencheur* : une créature ou une source de Lumière vive se déplace dans un rayon de 9 m du criard. *Conséquences* : le criard émet un hurlerment audible dans un rayon de 90 m pendant 1 minute (le cri cesse s'il meurt).

Thallophyte violette

Plante de taille M, non alignée

CA 5 Initiative -5 (5)

Pv 18 (4d8)

Vitesse 1,50 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 3	-4	-4	DEX 1	-5	-5	CON 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 3	-4	-4	CHA 1	-5	-5

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 6

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le champignon effectue deux attaques de Contact putréfiant.

Contact putréfiant. *Corps à corps* : +2, allonge 3 m. *Touché* : 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Chevalier

Chevalier

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 18 Initiative +0 (10)

Pv 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 11	+0	+0	CON 14	+2	+4
INT 11	+0	+0	SAG 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Immunités Effrayé

Équipement arbalète lourde, épée à deux mains, harnois

Sens Perception passive 10

Langues commun et une autre langue

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le chevalier effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée à deux mains et Arbalète lourde.

Épée à deux mains. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts radiants.

Arbalète lourde. *À distance* : +2, portée 30/120 m. *Touché* : 11 (2d10) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts radiants.

Réactions

Parade. *Déclencheur* : le Chevalier est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. *Conséquences* : le chevalier ajoute 2 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Chien du trépas

Chien du trépas

Monstruosité de taille M, Neutre Mauvaise

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 39 (6d8 + 12)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Étourdi, Inconscient

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le chien du trépas effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est soumise à l'effet suivant.

JS Constitution : DD 12. *Premier échec* : la cible subit l'état Empoisonné. Tant que la cible est Empoisonnée, son maximum de points de vie ne revient pas à la normale quand elle termine un Repos long. La cible réitère le JS toutes les 24 heures et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. *Échecs suivants* : le maximum de points de vie de la cible Empoisonnée diminue de 5 (1d10).

Chien esquivateur

Chien esquivateur

Fée de taille M, Loyale Bonne

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 17	+3	+3	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 13	+1	+1	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +5, Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues chien esquivateur ; comprend l'elfique et le sylvestre, mais ne les parle pas

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

Téléportation (recharge 4–6). Le chien se téléporte d'un maximum de 12 m dans un espace inoccupé qu'il voit.

Chimère

Chimère

Monstruosité de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 14 Initiative +0 (10)

Pv 114 (12d10 + 48)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 11	+0	+0	CON 19	+4	+4
INT 3	-4	-4	SAG 14	+2	+2	CHA 10	+0	+0

Compétences Perception +8

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 18

Langues comprend le draconique, mais ne parle pas

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. La chimère effectue trois attaques : une de Coup de bélier, une de Griffes et une de Morsure. Elle peut remplacer l'attaque de Griffes par une utilisation de son Souffle de feu si disponible.

Coup de bélier. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 10 (1d12 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Griffes. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 18 (4d6 + 4) dégâts perforants si la chimère avait l'Avantage au jet d'attaque.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 15, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec** : 31 (7d8) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.

Chtuul

Chtuul

Aberration de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 16 Initiative +0 (10)

Pv 76 (9d10 + 27)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 5	-3	-3	SAG 11	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +4

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues comprend le profond, mais ne parle pas

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le cthul peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Perception de la magie. Le cthul perçoit la magie dans un rayon de 36 m. Ce trait fonctionne pour le reste comme le sort *détection de la magie*, même s'il n'est pas magique en lui-même.

Actions

Attaques multiples. Le cthul effectue deux attaques de Pince et recourt à Tentacules paralysants.

Pince. Corps à corps : +6, allonge 3 m. **Touché** : 9 (1d10 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'une des deux pinces.

Tentacules paralysants. JS Constitution : DD 13, une créature Agrippée par le cthul. **Échec** : la cible subit l'état Empoisonné et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS. Tant qu'elle est ainsi Empoisonnée, la cible subit l'état Paralysé.

Cockatrice

Cockatrice

Monstruosité de taille P, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 22 (5d6 + 5)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 5	-3	-3

Immunités Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Morsure pétrifiante. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.
Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est soumise à l'effet suivant.
JS Constitution : DD 11. **Premier échec** : la cible subit l'état Entravé. Elle réitère le JS à la fin de son tour suivant si elle est toujours Entravée, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Deuxième échec : la cible subit l'état Pétrifié, qui remplace l'état Entravé, pendant 24 heures.

Couatl

Couatl

Céleste de taille M, Loyal Bon

CA 19 Initiative +5 (15)

Pv 60 (8d8 + 24)

Vitesse 9 m, vol 27 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 20	+5	+5	CON 17	+3	+5
INT 18	+4	+4	SAG 20	+5	+7	CHA 18	+4	+4

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités psychiques, radiants

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 15

Langues toutes ; télépathie 36 m

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Esprit protégé. Rien ne peut lire les pensées du couatl, et les autres créatures ne peuvent communiquer avec lui par télépathie que s'il le permet.

Actions

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 11 (1d12 + 5) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin du tour suivant du couatl.

Constriction. JS Force : DD 15, une créature de taille M ou inférieure que le couatl voit dans un rayon de 1,50 m. Échec : 8 (1d6 + 5) dégâts contondants. La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 13), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Incantation. Le couatl lance l'un des sorts suivants sans la moindre composante, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 15) :

À volonté : changement de forme (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie, détection des pensées, détection du mal et du bien*

1/jour chacun : création de nourriture et d'eau, restauration suprême, scrutation, sommeil, songe

Actions Bonus

Soutien divin (2/jour). Le couatl lance *bénédiction, restauration partielle* ou *sanctuaire* sans la moindre composante et avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Cube gélatineux

Cube gélatineux

Vase de taille G, non alignée

CA 6 Initiative -4 (6)

Pv 63 (6d10 + 30)

Vitesse 4,50 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 3	-4	-4	CON 20	+5	+5
INT 1	-5	-5	SAG 6	-2	-2	CHA 1	-5	-5

Immunités acide ; À terre, Assourdi, Aveuglé, Charmé, Épuisement, Effrayé

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Cube de vase. Le cube emplit la totalité de son espace et il est transparent. D'autres créatures peuvent entrer dans cet espace, mais ce faisant, elles se soumettent à l'Enveloppement du cube en subissant le Désavantage au jet de sauvegarde.

Les créatures dans le cube bénéficient d'un Abri total, sachant que le cube peut contenir une créature de taille G ou jusqu'à quatre créatures de taille M ou P.

Au prix d'une action, une créature dans un rayon de 1,50 m du cube peut en extraire une autre ou un objet à condition de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 12, l'opération lui infligeant 10 (3d6) dégâts d'acide.

Transparent. Même lorsque rien ne cache le cube, une créature doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour remarquer sa présence si elle ne l'a pas déjà vu se déplacer ni agir.

Actions

Pseudopode. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 12 (3d6 + 2) dégâts d'acide.

Enveloppement. Le cube se déplace dans les limites de sa Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité. Il peut se déplacer à travers les espaces de créatures de taille G ou inférieure s'il a encore de la place pour les accueillir dans sa masse (voir le trait Cube de vase). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans l'espace de laquelle le cube pénètre pour la première fois de ce déplacement. Échec : 10 (3d6) dégâts d'acide, et la cible est enveloppée. Une cible enveloppée s'asphyxie, ne peut pas lancer de sorts à composante verbale, subit l'état Entravé, ainsi que 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du cube. Quand le cube se déplace, la cible enveloppée l'accompagne. Une créature enveloppée peut tenter de s'extraire du cube au prix d'une action et d'un test de Force (Athlétisme) DD 12. En cas de réussite, la cible s'évade dans l'espace inoccupé le plus proche. Réussite : demi-dégâts, et la cible se déplace en un espace inoccupé dans un rayon de

1,50 m du cube. S'il n'y a pas d'espace inoccupé dans ce rayon, la cible rate en fait son JS.

Demi-dragon

Demi-dragon

Dragon de taille M, Neutre

CA 18 **Initiative** +5 (15)

Pv 105 (14d8 + 42)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	19	+4 +4	DEX	14	+2 +5	CON	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAG	15	+2 +5	CHA	14	+2 +2

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +5, Perception +5

Résistances type de dégâts choisi pour le trait Origine draconique ci-après

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues commun, draconique

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Origine draconique. Le demi-dragon est lié à un type de dragon associé à l'un des types de dégâts suivants (au choix du MJ) : acide, feu, foudre, froid ou poison. Ce choix influe sur d'autres aspects du profil.

Actions

Attaques multiples. Le demi-dragon effectue deux attaques de Griffe.

Griffe. *Corps à corps* : +7, allonge 3 m.
Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts du type choisi pour le trait Origine draconique.

Souffle du dragon (recharge 5–6). *JS* Dextérité : DD 14, chaque créature dans un Cône de 9 m.
Échec : 28 (8d6) dégâts du type choisi pour le trait Origine draconique. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Bonus

Bond. Le demi-dragon effectue un saut d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Déva

Déva

Céleste (Ange) de taille M, Loyal Bon

CA 17 **Initiative** +4 (14)

Pv 229 (27d8 + 108)

Vitesse 9 m, vol 27 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	18	+4 +4	DEX	18	+4 +4	CON	18	+4 +4
INT	17	+3 +3	SAG	20	+5 +9	CHA	20	+5 +9

Compétences Intuition +9, Perception +9

Résistances radiants

Immunités Charmé, Effrayé, Épuisement

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 19

Langues toutes ; télépathie 36 m

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le déva a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration exaltée. Si le déva meurt hors du Mont Céleste, son corps disparaît et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part sur le Mont Céleste.

Actions

Attaques multiples. Le déva effectue deux attaques de Masse sainte.

Masse sainte. *Corps à corps* : +8, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Incantation. Le déva lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection du mal et du bien*

1/jour chacun : *communion, rappel à la vie*

Actions Bonus

Soutien divin (2/jour). Le déva lance *délivrance des malédictions, restauration partielle* ou *soins*, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Diabale barbelé

Diabale barbelé

Fiélon (Diable) de taille M, Loyal Mauvais

CA 15 **Initiative** +3 (13)

Pv 110 (13d8 + 52)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+6	DEX 17	+3	+3	CON 18	+4	+7
INT 12	+1	+1	SAG 14	+2	+5	CHA 14	+2	+5

Compétences Intuition +5, Perception +8, Tromperie +5

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 18

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Peau barbelée. Au début de chacun de ses tours, le diable barbelé inflige 5 (1d10) dégâts perforants à toute créature qui l'agrippe ou que lui-même agrippe.

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue une attaque de Griffes et une de Queue, ou bien il effectue deux attaques de Jet de flammes.

Griffes. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par les deux griffes.

Queue. Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Jet de flammes. À distance : +5, portée 45 m. *Touché* : 17 (5d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est porté par personne, elle s'embrase.

Diabale barbu

Diabale barbu

Fiélon (Diable) de taille M, Loyal Mauvais

CA 13 **Initiative** +2 (12)

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+5	DEX 15	+2	+2	CON 15	+2	+4
INT 9	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CHA 14	+2	+4

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Effrayé, Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 10

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue une attaque de Barbe et une de Coutille infernale.

Barbe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du diable. Tant que persiste l'empoisonnement, la cible ne peut pas récupérer de points de vie.

Coutille infernale. Corps à corps : +5, allonge 3 m.

Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature et ne souffre pas déjà d'une plaie infernale, elle est soumise à l'effet suivant. *JS Constitution* : DD 12. *Échec* : la cible subit une plaie infernale.

Ainsi blessée, la cible perd 5 (1d10) points de vie au début de chacun de ses tours. La plaie se referme au bout de 1 minute, si un sort lui restitue des points de vie ou si elle-même ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle consacre une action à panser la plaie et réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 12.

Diabale cornu

Diabale cornu

Fiélon (Diable) de taille G, Loyal Mauvais

CA 18 **Initiative** +7 (17)

Pv 199 (19d10 + 95)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+10	DEX 17	+3	+7	CON 21	+5	+5
INT 12	+1	+1	SAG 16	+3	+7	CHA 18	+4	+8

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 45 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 13

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Fourche incendiaire et Jet de flammes. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Queue infernale.

Fourche incendiaire. Corps à corps : +10, allonge 3 m. Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de feu.

Jet de flammes. À distance : +8, portée 45 m. Touché : 26 (5d8 + 4) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est porté par personne, elle s'embrase.

Queue infernale. JS Dextérité : DD 17, une créature que le diable voit dans un rayon de 3 m. Échec : 10 (1d8 + 6) dégâts nécrotiques, et la cible subit une plaie infernale si elle n'en a pas déjà une. Ainsi blessée, la cible perd 10 (3d6) points de vie au début de chacun de ses tours. La plaie se referme au bout de 1 minute, si un sort restitue des points de vie à la cible ou si elle-même ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle consacre une action à panser la plaie et réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 17.

Diabie des chaînes

Diabie des chaînes

Fiélon (Diabie) de taille M, Loyal Mauvais

CA 15 Initiative +5 (15)

Pv 85 (10d8 + 40)

Vitesse 9 m

MOD				JS				MOD				JS				MOD				JS			
FOR	18	+4	+4	DEX	15	+2	+2	CON	18	+4	+7	INT	11	+0	+0	SAG	12	+1	+4	CHA	14	+2	+2

Résistances contondants, froid, perforants, tranchants

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 11

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques de Chaîne et recourt à Invocation de chaîne infernale.

Chaîne. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'une des deux chaînes, ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Invocation de chaîne infernale. Le diable invoque une chaîne de feu afin d'entraver une créature. JS Dextérité : DD 15, une créature que le diable voit dans un rayon de 18 m. Échec : 9 (2d4 + 4) dégâts

de feu et la cible subit l'état Entravé jusqu'à la fin du tour suivant du diable, stade auquel la chaîne disparaît. Si la cible est de taille G ou inférieure, le diable la déplace vers lui d'un maximum de 9 m en ligne droite. Réussite : la chaîne disparaît.

Réactions

Regard dérangeant. Déclencheur : une créature que le diable voit commence son tour dans un rayon de 9 m du diable et peut le voir. Conséquences—JS Sagesse : DD 15, la créature ayant déclenché la Réaction. Échec : la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin de son tour suivant. Réussite : la cible est immunisée contre le Regard dérangeant de ce diable pendant 24 heures.

Diabie gelé

Diabie gelé

Fiélon (Diabie) de taille G, Loyal Mauvais

CA 18 Initiative +7 (17)

Pv 228 (24d10 + 96)

Vitesse 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	21	+5	+5	DEX	14	+2	+7	CON	18	+4	+9
INT	18	+4	+4	SAG	15	+2	+7	CHA	18	+4	+9

Compétences Intuition +7, Perception +7, Persuasion +9

Immunités feu, froid, poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 36 m ; Perception passive 17

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 14 (11 500 PX ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques de Lance de glace. Il peut en remplacer une par une attaque de Queue.

Lance de glace. Corps à corps ou à distance : +10, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de froid. Jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible ne peut entreprendre ni action Bonus ni Réaction, sa Vitesse est réduite de 3 m et elle peut se déplacer ou entreprendre son action à son tour, mais pas les deux. Touché ou raté : aussitôt après une attaque à distance, la lance retourne magiquement dans la main du diable.

Queue. Corps à corps : +10, allonge 3 m. Touché : 15 (3d6 + 5) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts de froid.

Mur de glace (recharge 6). Le diable lance *mur de glace* (au 8^e niveau) sans composantes de sort, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17).

Diable osseux

Diable osseux

Fiélon (Diable) de taille G, Loyal Mauvais

CA 16 **Initiative** +7 (17)

Pv 161 (17d10 + 68)

Vitesse 12 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+8	DEX 16	+3	+3	CON 18	+4	+4
INT 13	+1	+5	SAG 14	+2	+6	CHA 16	+3	+7

Compétences Intuition +6, Tromperie +7

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 12

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques de Griffes et une de Dard infernal.

Dard infernal. *Corps à corps* : +8, allonge 3 m. *Touché* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants plus 18 (4d8) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du diable. Ainsi Empoisonnée, la cible ne peut pas récupérer de points de vie.

Griffe. *Corps à corps* : +8, allonge 3 m. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Diablotin

Diablotin

Fiélon (Diable) de taille TP, Loyal Mauvais

CA 13 **Initiative** +3 (13)

Pv 21 (6d4 + 6)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 17	+3	+3	CON 13	+1	+1
INT 11	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CHA 14	+2	+2

Compétences Discrétion +5, Intuition +3, Tromperie +4

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 11

Langues commun, infernal

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le diablotin a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Dard. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Changement d'aspect. Le diablotin se métamorphose en prenant l'aspect d'un rat (Vitesse 6 m), d'un corbeau (6 m, vol 18 m) ou d'une araignée (6 m, escalade 6 m) ou reprend sa forme véritable. Son profil reste le même sous chaque forme, à l'exception de sa Vitesse. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Invisibilité. Le diablotin lance *invisibilité* sur lui-même, sans composante matérielle, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Diantrefosse

Diantrefosse

Fiélon (Diable) de taille G, Loyal Mauvais

CA 21 **Initiative** +14 (24)

Pv 337 (27d10 + 189)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 26	+8	+8	DEX 14	+2	+8	CON 24	+7	+7
INT 22	+6	+6	SAG 18	+4	+10	CHA 24	+7	+7

Compétences Perception +10, Persuasion +19

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 20

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 20 (25 000 PX ; BM +6)

Traits

Aura de terreur. Le diantrefosse diffuse une aura dans une Émanation de 6 m tant qu'il ne subit pas l'état Neutralisé. *JS Sagesse* : DD 21, tout ennemi qui commence son tour dans l'aura. *Échec* : la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début de son tour suivant. *Réussite* : la cible est immunisée contre l'aura de ce diantrefosse pendant 24 heures.

Résistance à la magie. Le diantrefosse a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (4/jour). Si le diantrefosse rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Restauration diabolique. Si le diantrefosse meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diantrefosse effectue quatre attaques : deux de Griffe diabolique, une de Masse d'armes ardente et une de Morsure.

Griffe diabolique. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 26 (4d8 + 8) dégâts nécrotiques.

Masse d'armes ardente. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 22 (4d6 + 8) dégâts de force plus 21 (6d6) dégâts de feu.

Morsure. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 18 (3d6 + 8) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle effectue le jet de sauvegarde suivant. JS Constitution : DD 21. Échec : la cible subit l'état Empoisonné. Ainsi Empoisonnée, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Incantation du feu des enfers (recharge 4–6).

Le diantrefosse lance *boule de feu* (au 5^e niveau) deux fois sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21). Il peut remplacer une *boule de feu* par *immobilisation de monstre* (au 7^e niveau) ou *mur de feu*.

Djinn

Djinn

Élémentaire (Génie) de taille G, Neutre

CA 17 Initiative +2 (12)

Pv 218 (19d10 + 114)

Vitesse 9 m, vol 27 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 15	+2	+6	CON 22	+6	+6
INT 15	+2	+2	SAG 16	+3	+7	CHA 20	+5	+5

Immunités foudre, tonnerre

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 13

Langues primordial (aérien)

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le djinn a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration élémentaire. Si le djinn meurt hors du Plan Élémentaire de l'Air, son corps se dissipe en brume et il en acquiert un nouveau en 1d4 jours, pour revenir à la vie avec tous ses pv quelque part dans le Plan de l'Air.

Souhaits. Le djinn a 30 % de chances de connaître le sort *souhait*. Si tel est le cas, il ne peut le lancer que pour une créature autre qu'un génie, qui doit communiquer son souhait d'une manière intelligible pour le djinn. Si le djinn lance le sort pour la créature, il ne subit pas les effets délétères normalement liés à cette épreuve. Après que le djinn a lancé trois fois ce sort, il doit attendre 365 jours pour pouvoir le relancer.

Actions

Attaques multiples. Le djinn effectue trois attaques, réparties à sa guise entre *Lame d'orage* et *Trait d'orage*.

Lame d'orage. Corps à corps : +9, allonge 1,50 m. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de foudre.

Trait d'orage. À distance : +9, portée 36 m. Touché : 13 (3d8) dégâts de tonnerre. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Création de tourbillon. Le djinn invoque un tourbillon en un point qu'il voit dans un rayon de 36 m. Le tourbillon emplit un Cylindre de 6 m de rayon et 18 m de haut, centré sur ce point. Le tourbillon persiste jusqu'à ce que cesse la Concentration du djinn sur lui. Le djinn peut déplacer le tourbillon d'un maximum de 6 m au début de chacun de ses tours.

Chaque fois que le tourbillon pénètre dans l'espace d'une créature ou qu'une créature entre dans le tourbillon, celle-ci est soumise à l'effet suivant. JS Force : DD 17 (une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour et le djinn n'est pas affecté). Échec : Tant qu'elle est dans le tourbillon, la cible subit l'état Entravé et se déplace avec le tourbillon. Au début de chacun de ses tours, la cible Entravée subit 21 (6d6) dégâts de tonnerre. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Incantation. Le djinn lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

À volonté : *détection de la magie, détection du mal et du bien*

2/jour chacun : *création de nourriture et d'eau* (peut produire du vin plutôt que de l'eau), *don des langues, vent divin*

1/jour chacun : *création, changement de plan, forme gazeuse, image majeure, invisibilité*

Doppelganger

Doppelganger

Monstruosité de taille M, Neutre

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	11	+0 +0	DEX	18	+4 +4	CON	14	+2 +2
INT	11	+0 +0	SAG	12	+1 +1	CHA	14	+2 +2

Compétences Intuition +3, Tromperie +6

Immunités Charmé

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun et trois autres langues

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le doppelganger effectue deux attaques de Coup et recourt à Visage déstabilisant si disponible.

Coup. Corps à corps : +6 (avec Avantage au premier round de chaque combat), allonge 1,50 m. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Lecture des pensées. Le doppelganger lance *détection des pensées* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 12).

Visage déstabilisant (recharge 6). JS Sagesse : DD 12, chaque créature dans une Émanation de 4,50 m centrée sur le doppelganger et qui voit celui-ci. Échec : la cible subit l'état Effrayé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le doppelganger se transforme en Humanoïde de taille M ou P, ou bien reprend sa forme véritable. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Dragons blancs

Dragonnet blanc

Dragon (Chromatique) de taille M, Chaotique Mauvais

CA 16 Initiative +2 (12)

Pv 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m, foussement 4,50 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	14	+2 +2	DEX	10	+0 +2	CON	14	+2 +2
INT	5	-3 -3	SAG	10	+0 +2	CHA	11	+0 +0

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités froid

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. En outre, tout Terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5-6). JS Constitution : DD 12, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. Échec : 22 (5d8) dégâts de froid. Réussite : demi-dégâts.

Jeune dragon blanc

Dragon (Chromatique) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 123 (13d10 + 52)

Vitesse 12 m, foussement 6 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	18	+4 +4	DEX	10	+0 +3	CON	18	+4 +4
INT	6	-2 2	SAG	11	+0 +3	CHA	12	+1 +1

Compétences Discrétion +3, Perception +6

Immunités froid

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

Langues commun, draconique

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Traits

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. En outre, tout Terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 15, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Échec* : 40 (9d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Dragon blanc adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 18 Initiative +10 (20)

Pv 200 (16d12 + 96)

Vitesse 12 m, foussement 9 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 10	+0	+5	CON 22	+6	+6
INT 8	-1	-1	SAG 12	+1	+6	CHA 12	+1	+1

Compétences Discrétion +5, Perception +11

Immunités froid

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 21

Langues commun, draconique

FP 13 (10 000 PX, ou 11 500 dans son antre ; BM +5)

Traits

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. En outre, tout Terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m.

Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 19, chaque créature dans un Cône de 18 m. *Échec* : 54 (12d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Décharge de gel. JS Constitution : DD 14, chaque créature dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 7 (2d6) dégâts de froid, et la Vitesse de la cible est de 0 jusqu'à la fin de son tour suivant. *Échec ou réussite* : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Présence terrifiante. Le dragon lance *terreur* sans composantes matérielles, le Charisme étant sa

caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon blanc vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Chaotique Mauvais

CA 20 Initiative +12 (22)

Pv 333 (18d20 + 144)

Vitesse 12 m, foussement 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 26	+8	+8	DEX 10	+0	+6	CON 26	+8	+8
INT 10	+0	+0	SAG 13	+1	+7	CHA 18	+4	+4

Compétences Discrétion +6, Perception +13

Immunités froid

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 23

Langues commun, draconique

FP 20 (PX 25 000, ou 33 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. En outre, tout Terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +14, allonge 4,50 m.

Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 22, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Échec* : 63 (14d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Décharge de gel. JS Constitution : DD 20, chaque créature dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 14 (4d6) dégâts de froid, et la Vitesse de la cible est de 0 jusqu'à la fin de son tour suivant. *Échec ou réussite* : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Présence terrifiante. Le dragon lance *terreur* sans composantes matérielles, le Charisme étant sa

caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 18).
Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons bleus

Dragonnet bleu

Dragon (Chromatique) de taille M, Loyal Mauvais

CA 17 **Initiative** +2 (12)

Pv 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m, fousissement 4,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 10	+0	+2	CON 15	+2	+2
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ;
Perception passive 14

Langues draconique

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans une Ligne de 9 m de long sur 1,50 m de large. **Échec** : 21 (6d6) dégâts de foudre.
Réussite : demi-dégâts.

Jeune dragon bleu

Dragon (Chromatique) de taille G, Loyal Mauvais

CA 18 **Initiative** +4 (14)

Pv 152 (16d10 + 64)

Vitesse 12 m, fousissement 6 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 10	+0	+4	CON 19	+4	+4
INT 14	+2	+2	SAG 13	+1	+5	CHA 17	+3	+3

Compétences Discrétion +4, Perception +9

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 19

Langues commun, draconique

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +9, allonge 3 m.
Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 16, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. **Échec** : 55 (10d10) dégâts de foudre.
Réussite : demi-dégâts.

Dragon bleu adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Loyal Mauvais

CA 19 **Initiative** +10 (20)

Pv 212 (17d12 + 102)

Vitesse 12 m, fousissement 9 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 25	+7	+7	DEX 10	+0	+5	CON 23	+6	+6
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+7	CHA 20	+5	+5

Compétences Discrétion +5, Perception +12

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 22

Langues commun, draconique

FP 16 (15 000 PX, ou 18 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *fracassement*.

Saignée. Corps à corps : +12, allonge 3 m.
Touché : 16 (2d8 + 7) dégâts tranchants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 18) :

À volonté : détection de la magie, fracassement, invisibilité, main du mage

1/jour chacun : communication à distance, scrutation

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 19, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 1,50 m de large. **Échec** : 60 (11d10) dégâts de foudre.
Réussite : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Balayage caudal. Le dragon effectue une attaque de Saignée.

Envol furtif. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *invisibilité* sur lui-même, et il peut voler à concurrence de la moitié de sa Vitesse de vol. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Fracas tonitrueux. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *fracasement*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon bleu vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Loyal Mauvais

CA 22 Initiative +14 (24)

Pv 481 (26d20 + 208)

Vitesse 12 m, foussement 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 29	+9	+9	DEX 10	+0	+7	CON 27	+8	+8
INT 18	+4	+4	SAG 17	+3	+10	CHA 25	+7	+7

Compétences Discrétion +7, Perception +17

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 23 (50 000 PX, ou 62 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *fracasement* (au 3^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +16, allonge 4,50 m. Touché : 18 (2d8 + 9) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts de foudre.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 22) :

À volonté : *détection de la magie, fracasement* (au 3^e niveau), *invisibilité, main du mage*

1/jour chacun : *communication à distance, scrutation*

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 23, chaque créature dans une Ligne de 36 m de long sur 3 m de large. Échec : 88 (16d10) dégâts de foudre. Réussite : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Balayage caudal. Le dragon effectue une attaque de Saignée.

Envol furtif. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *invisibilité* sur lui-même, et il peut voler à concurrence de la moitié de sa Vitesse de vol. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Fracas tonitrueux. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *fracasement* (au 3^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons d'airain

Dragonnet d'airain

Dragon (Métallique) de taille M, Chaotique Bon

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, foussement 4,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 10	+0	+2	CON 13	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+2	CHA 13	+1	+1

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités feu

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Saignée. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans une Ligne de 6 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 14 (4d6) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Souffle soporifique. JS Constitution : DD 11, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. Échec : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. Deuxième échec : la cible subit l'état Inconscient pendant 1 minute. Cet effet prend fin pour la cible si celle-ci subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Jeune dragon d'airain

Dragon (Métallique) de taille G, Chaotique Bon

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 110 (13d10 + 39)

Vitesse 12 m, foussement 6 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+3	CON 17	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+3	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +3, Perception +6, Persuasion +5

Immunités feu

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

Langues commun, draconique

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer deux de ces attaques par une utilisation de Souffle soporifique.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 14, chaque créature dans une Ligne de 12 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 38 (11d6) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Souffle soporifique. JS Constitution : DD 14, chaque créature dans un Cône de 9 m. Échec : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. Deuxième échec : la cible subit l'état Inconscient pendant 1 minute. Cet effet prend fin pour la cible si celle-ci subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Dragon d'airain adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Chaotique Bon

CA 18 Initiative +10 (20)

Pv 172 (15d12 + 75)

Vitesse 12 m, fousissement 9 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 10	+0	+5	CON 21	+5	+5
INT 14	+2	+2	SAG 13	+1	+6	CHA 17	+3	+3

Compétences Discrétion +5, Histoire +7, Perception +11, Persuasion +8

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 21

Langues commun, draconique

FP 13 (10 000 PX, ou 11 500 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer rayon ardent ou (B) Souffle soporifique.

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort),

communication avec les animaux, détection de la magie, illusion mineure, rayon ardent

1/jour chacun : *contrôle du climat, détection des pensées*

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 18, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 45 (10d8) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Souffle soporifique. JS Constitution : DD 18, chaque créature dans un Cône de 18 m. Échec : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. Deuxième échec : la cible subit l'état Inconscient pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour la cible si celle-ci subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Lumière aveuglante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer rayon ardent.

Sables brûlants. JS Dextérité : DD 16, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. Échec : 27 (6d8) dégâts de feu, et la Vitesse de la cible est réduite de moitié jusqu'à la fin de son tour suivant. Échec ou réussite : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon d'airain vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Chaotique Bon

CA 20 Initiative +12 (22)

Pv 332 (19d20 + 133)

Vitesse 12 m, fousissement 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 10	+0	+6	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+8	CHA 22	+6	+6

Compétences Discrétion +6, Histoire +9, Perception +14, Persuasion +12

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 24

Langues commun, draconique

FP 20 (PX 25 000, ou 33 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon ardent* (au 3^e niveau) ou (B) Souffle soporifique.

Saignée. *Corps à corps* : +14, allonge 4,50 m.
Touché : 19 (2d10 + 8) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *communication avec les animaux*, *détection de la magie*, *illusion mineure*, *rayon ardent* (au 3^e niveau)
1/jour chacun : *contrôle du climat*, *détection des pensées*

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 21, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 1,50 m de large. *Échec* : 58 (13d8) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Souffle soporifique. *JS Constitution* : DD 21, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Inconscient pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour la cible si celle-ci subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Lumière aveuglante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon ardent* (au 3^e niveau).

Sables brûlants. *JS Dextérité* : DD 20, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 36 (8d8) dégâts de feu, et la Vitesse de la cible est réduite de moitié jusqu'à la fin de son tour suivant. *Échec ou réussite* : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons d'argent

Dragonnet d'argent

Dragon (Métallique) de taille M, Loyal Bon

CA 17 **Initiative** +2 (12)
Pv 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m, vol 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	19	+4	+4	DEX	10	+0	+2	CON	17	+3	+3
INT	12	+1	+1	SAG	11	+0	+2	CHA	15	+2	+2

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités froid

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ;
Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps* : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffle glacial (recharge 5–6). *JS Constitution* : DD 13, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. *Échec* : 18 (4d8) dégâts de froid. *Réussite* : 1/2 dégâts.

Souffle paralysant. *JS Constitution* : DD 13, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. *Premier échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Jeune dragon d'argent

Dragon (Métallique) de taille G, Loyal Bon

CA 18 **Initiative** +4 (14)

Pv 168 (16d10 + 80)

Vitesse 12 m, vol 24 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	23	+6	+6	DEX	10	+0	+4	CON	21	+5	+5
INT	14	+2	+2	SAG	11	+0	+4	CHA	19	+4	+4

Compétences Discrétion +4, Histoire +6, Perception +8

Immunités froid

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 18

Langues commun, draconique

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Souffle paralysant.

Saignée. *Corps à corps* : +10, allonge 3 m.
Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts tranchants.

Souffle glacial (recharge 5–6). *JS Constitution* : DD 17, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Échec* : 49 (11d8) dégâts de froid. *Réussite* : 1/2 dégâts.

Souffle paralysant. *JS Constitution* : DD 17, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Premier échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant,

et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Dragon d'argent adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Loyal Bon

CA 19 Initiative +10 (20)

Pv 216 (16d12 + 112)

Vitesse 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 10	+0	+5	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+6	CHA 22	+6	+6

Compétences Discrétion +5, Histoire +8, Perception +11

Immunités froid

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 21

Langues commun, draconique

FP 16 (15 000 PX, ou 18 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *couteau de glace* ou (B) Souffle paralysant.

Saignée. Corps à corps : +13, allonge 3 m.

Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 19, +11 pour toucher) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *couteau de glace*, *détection de la magie*, *immobilisation de monstre*

1/jour chacun : *tempête de grêle* (au 5^e niveau), *zone de vérité*

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 20, chaque créature dans un Cône de 18 m. *Échec* : 54 (12d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Souffle paralysant. JS Constitution : DD 20, chaque créature dans un Cône de 18 m. *Premier échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur

elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

On ne bouge plus. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *immobilisation de monstre*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Rafale gelée. JS Dextérité : DD 19, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 3 m de large. *Échec* : 14 (4d6) dégâts de froid, et la cible est repoussée du dragon en ligne droite d'un maximum de 9 m. *Réussite* : demi-dégâts uniquement. *Échec ou réussite* : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon d'argent vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Loyal Bon

CA 22 Initiative +14 (24)

Pv 468 (24d20 + 216)

Vitesse 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 30	+10	+10	DEX 10	+0	+7	CON 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+9	CHA 26	+8	+8

Compétences Discrétion +7, Histoire +11, Perception +16

Immunités froid

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 26

Langues commun, draconique

FP 23 (50 000 PX, ou 62 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *couteau de glace* (au 2^e niveau) ou (B) Souffle paralysant.

Saignée. Corps à corps : +17, allonge 4,50 m.

Touché : 19 (2d8 + 10) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de froid.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 23, +15 pour toucher) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *couteau de glace* (au 2^e niveau), *détection de la magie*, *immobilisation de monstre*

1/jour chacun : *contrôle du climat*, *téléportation*, *tempête de grêle* (au 7^e niveau), *zone de vérité*

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 24, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Échec* : 67 (15d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Souffle paralysant. JS Constitution : DD 24, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Premier échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

On ne bouge plus. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *immobilisation de monstre*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Rafale gelée. JS Dextérité : DD 23, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 3 m de large. *Échec* : 14 (4d6) dégâts de froid, et la cible est repoussée du dragon en ligne droite d'un maximum de 9 m. *Réussite* : demi-dégâts uniquement. *Échec ou réussite* : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons d'or

Dragonnet d'or

Dragon (Métallique) de taille M, Loyal Bon

CA 17 **Initiative +4 (14)**

Pv 60 (8d8 + 24)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 14	+2	+4	CON 17	+3	+3
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+2	CHA 16	+3	+3

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Immunités feu

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants.

Souffle affaiblissant. JS Force : DD 13, chaque créature non encore affectée par ce souffle dans un Cône de 4,50 m. *Échec* : la cible subit le Désavantage aux Tests d20 basés sur la Force et soustrait 2 (1d4) à ses jets de dégâts. Elle réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 13, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. *Échec* : 22 (4d10) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Jeune dragon d'or

Dragon (Métallique) de taille G, Loyal Bon

CA 18 **Initiative +6 (16)**

Pv 178 (17d10 + 85)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 14	+2	+6	CON 21	+5	+5
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+5	CHA 20	+5	+5

Compétences Discrétion +6, Intuition +5, Perception +9, Persuasion +9

Immunités feu

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 19

Langues commun, draconique

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Souffle affaiblissant.

Saignée. Corps à corps : +10, allonge 3 m. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants.

Souffle affaiblissant. JS Force : DD 17, chaque créature non encore affectée par ce souffle dans un Cône de 9 m. *Échec* : la cible subit le Désavantage aux Tests d20 basés sur la Force et soustrait 3 (1d6) à ses jets de dégâts. Elle réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 17, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec** : 55 (10d10) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.

Dragon d'or adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Loyal Bon

CA 19 **Initiative** +14 (24)

Pv 243 (18d12 + 126)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 14	+2	+8	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+8	CHA 24	+7	+7

Compétences Discrétion +8, Intuition +8, Perception +14, Persuasion +13

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 24

Langues commun, draconique

FP 17 (18 000 PX, ou 20 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau) ou (B) Souffle affaiblissant.

Saignée. Corps à corps : +14, allonge 3 m. **Touché** : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21, +13 pour toucher) :

À volonté : changement de forme (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie, rayon traçant* (au 2^e niveau)

1/jour chacun : colonne de flamme, zone de vérité

Souffle affaiblissant. JS Force : DD 21, chaque créature non encore affectée par ce souffle dans un Cône de 18 m. **Échec** : la cible subit le Désavantage aux Tests d20 basés sur la Force et soustrait 3 (1d6) à ses jets de dégâts. Elle réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 21, chaque créature dans un Cône de 18 m. **Échec** : 66 (12d10) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Bannissement. JS Charisme : DD 21, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. **Échec** : 10 (3d6) dégâts de force ; la cible subit l'état Neutralisé et elle est transportée sur un demi-plan qui ne présente pas de danger jusqu'au début du tour suivant du dragon, puis elle réapparaît en un espace inoccupé au choix du dragon dans un rayon de 36 m de celui-ci. **Échec ou réussite** : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Lumière traçante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau).

Dragon d'or vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Loyal Bon

CA 22 **Initiative** +16 (26)

Pv 546 (28d20 + 252)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 30	+10	+10	DEX 14	+2	+9	CON 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAG 17	+3	+10	CHA 28	+9	+9

Compétences Discrétion +9, Intuition +10, Perception +17, Persuasion +16

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 24 (62 000 PX, ou 75 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 4^e niveau) ou (B) Souffle affaiblissant.

Saignée. Corps à corps : +17, allonge 4,50 m. **Touché** : 19 (2d8 + 10) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 24, +16 pour toucher) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie, rayon traçant* (au 4^e niveau)
1/jour chacun : *colonne de flamme* (au 6^e niveau), *mot de retour, zone de vérité*

Souffle affaiblissant. JS Force : DD 24, chaque créature non encore affectée par ce souffle dans un Cône de 27 m. **Échec :** la cible subit le Désavantage aux Tests d20 basés sur la Force et soustrait 5 (1d10) à ses jets de dégâts. Elle réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 24, chaque créature dans un Cône de 27 m. **Échec :** 71 (13d10) dégâts de feu. **Réussite :** demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Bannissement. JS Charisme : DD 24, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. **Échec :** 24 (7d6) dégâts de force ; la cible subit l'état Neutralisé et elle est transportée sur un demi-plan qui ne présente pas de danger jusqu'au début du tour suivant du dragon, puis elle réapparaît en un espace inoccupé au choix du dragon dans un rayon de 36 m. **Échec ou réussite :** le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Lumière traçante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 4^e niveau).

Dragons de bronze

Dragonnet de bronze

Dragon (Métallique) de taille M, Loyal Bon

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 39 (6d8 + 12)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 10	+0	+2	CON 15	+2	+2
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans une Ligne de 12 m de long sur 1,50 m de large. **Échec :** 16 (3d10) dégâts de foudre. **Réussite :** demi-dégâts.

Souffle répulsif. JS Force : DD 12, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec :** la cible est repoussée du dragon sur 9 m en ligne droite et subit l'état À terre.

Jeune dragon de bronze

Dragon (Métallique) de taille G, Loyal Bon

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 142 (15d10 + 60)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 10	+0	+3	CON 19	+4	+4
INT 14	+2	+2	SAG 13	+1	+4	CHA 17	+3	+3

Compétences Discrétion +3, Intuition +4, Perception +7

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 17

Langues commun, draconique

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Souffle répulsif.

Saignée. Corps à corps : +8, allonge 3 m. Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants.

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 15, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. **Échec :** 49 (9d10) dégâts de foudre. **Réussite :** demi-dégâts.

Souffle répulsif. JS Force : DD 15, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec :** la cible est repoussée du dragon sur 12 m en ligne droite et subit l'état À terre.

Dragon de bronze adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Loyal Bon

CA 18 Initiative +10 (20)

Pv 212 (17d12 + 102)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 25	+7	+7	DEX 10	+0	+5	CON 23	+6	+6
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+7	CHA 20	+5	+5

Compétences Discrétion +5, Intuition +7, Perception +12

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 22

Langues commun, draconique

FP 15 (13 000 PX, ou 15 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau) ou (B) Souffle répulsif.

Saignée. Corps à corps : +12, allonge 3 m.
Touché : 16 (2d8 + 7) dégâts tranchants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17, +10 pour toucher) :

À volonté : changement de forme (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *communication avec les animaux*, détection de la magie, *illusion mineure*, *rayon traçant* (au 2^e niveau), *thaumaturgie*

1/jour chacun : détection des pensées, respiration aquatique

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 19, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 1,50 m de large. *Échec* : 55 (10d10) dégâts de foudre. *Réussite* : demi-dégâts.

Souffle répulsif. JS Force : DD 19, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Échec* : la cible est repoussée du dragon sur 18 m en ligne droite et subit l'état À terre.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Coup de tonnerre. JS Constitution : DD 17, chaque créature dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 27 m. *Échec* : 10 (3d6) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Assourdi jusqu'à la fin de son tour suivant.

Lumière traçante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau).

Dragon de bronze vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Loyal Bon

CA 22 Initiative +14 (24)

Pv 444 (24d20 + 192)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 29	+9	+9	DEX 10	+0	+7	CON 27	+8	+8
INT 18	+4	+4	SAG 17	+3	+10	CHA 25	+7	+7

Compétences Discrétion +7, Intuition +10, Perception +17

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 22 (41 000 PX, ou 50 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau) ou (B) Souffle répulsif.

Saignée. Corps à corps : +16, allonge 4,50 m.
Touché : 18 (2d8 + 9) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de foudre.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 22, +14 pour toucher) :

À volonté : changement de forme (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort),

communication avec les animaux, détection de la magie, illusion mineure, rayon traçant (au 2^e niveau), thaumaturgie

1/jour chacun : contrôle de l'eau, détection des pensées, respiration aquatique, scrutation

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 23, chaque créature dans une Ligne de 36 m de long sur 3 m de large. **Échec** : 82 (15d10) dégâts de foudre. **Réussite** : demi-dégâts.

Souffle répulsif. JS Force : DD 23, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec** : la cible est repoussée du dragon sur 18 m en ligne droite et subit l'état À terre.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Coup de tonnerre. JS Constitution : DD 22, chaque créature dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 36 m. **Échec** : 13 (3d8) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Assourdi jusqu'à la fin de son tour suivant.

Lumière traçante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer rayon traçant (au 2^e niveau).

Dragons de cuivre

Dragonnet de cuivre

Dragon (Métallique) de taille M, Chaotique Bon

CA 16 **Initiative** +3 (13)

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 12	+1	+3	CON 13	+1	+1
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+2	CHA 13	+1	+1

Compétences Discrétion +3, Perception +4

Immunités acide

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Saignée. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. **Touché** : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants.

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans une Ligne de 6 m de long sur 1,50 m de large. **Échec** : 18 (4d8) dégâts d'acide. **Réussite** : demi-dégâts.

Souffle ralentissant. JS Constitution : DD 11, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec** : la cible

voit sa Vitesse réduite de moitié, ne peut pas jouer de Réaction et peut entreprendre une action ou une action Bonus à son tour, mais pas les deux. L'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Jeune dragon de cuivre

Dragon (Métallique) de taille G, Chaotique Bon

CA 17 **Initiative** +4 (14)

Pv 119 (14d10 + 42)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 12	+1	+4	CON 17	+3	+3
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+4	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +4, Perception +7, Tromperie +5

Immunités acide

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 17

Langues commun, draconique

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Souffle ralentissant.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m.

Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants.

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 14, chaque créature dans une Ligne de 12 m de long sur 1,50 m de large. **Échec** : 40 (9d8) dégâts d'acide. **Réussite** : demi-dégâts.

Souffle ralentissant. JS Constitution : DD 14, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec** : la cible voit sa Vitesse réduite de moitié, ne peut pas jouer de Réaction et peut entreprendre une action ou une action Bonus à son tour, mais pas les deux. L'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Dragon de cuivre adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Chaotique Bon

CA 18 **Initiative** +11 (21)

Pv 184 (16d12 + 80)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 12	+1	+6	CON 21	+5	+5
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+7	CHA 18	+4	+4

Compétences Discrétion +6, Perception +12, Tromperie +9

Immunités acide

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 22

Langues commun, draconique

FP 14 (PX 11 500, ou 13 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *épine mentale* (au 4^e niveau) ou (B) Souffle ralentissant.

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m.

Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie*, *épine mentale* (au 4^e niveau), *illusion mineure*

1/jour chacun : *Image majeure*, *restauration suprême*

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 18, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. **Échec :** 54 (12d8) dégâts d'acide. **Réussite :** demi-dégâts.

Souffle ralentissant. JS Constitution : DD 18, chaque créature dans un Cône de 18 m. **Échec :** la cible voit sa Vitesse réduite de moitié, ne peut pas jouer de Réaction et peut entreprendre une action ou une action Bonus à son tour, mais pas les deux. L'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Décharge mentale. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *épine mentale* (au 4^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Gloussement magique. JS Charisme : DD 17, une créature que le dragon voit dans un rayon de 27 m. **Échec :** 24 (7d6) dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible lance 1d6 chaque fois qu'elle effectue un test de caractéristique ou un jet d'attaque et soustrait le résultat obtenu au Test d20. **Échec ou réussite :** Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon de cuivre vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Chaotique Bon

CA 21

Initiative +15 (25)

Pv 367 (21d20 + 147)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	27	+8 +8	DEX	12	+1 +8	CON	25	+7 +7
INT	20	+5 +5	SAG	17	+3 +10	CHA	22	+6 +6

Compétences Discrétion +8, Perception +17, Tromperie +13

Immunités acide

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 21 (33 000 PX, ou 41 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *épine mentale* (au 5^e niveau) ou (B) Souffle ralentissant.

Saignée. Corps à corps : +15, allonge 4,50 m.

Touché : 19 (2d10 + 8) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts d'acide.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21) :

À volonté : *Changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie*, *épine mentale* (au 5^e niveau), *illusion mineure*

1/jour chacun : *Image majeure*, *image projetée*, *restauration suprême*

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 22, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 3 m de large. **Échec :** 63 (14d8) dégâts d'acide. **Réussite :** demi-dégâts.

Souffle ralentissant. JS Constitution : DD 22, chaque créature dans un Cône de 27 m. **Échec :** la cible voit sa Vitesse réduite de moitié, ne peut pas jouer de Réaction et peut entreprendre une action ou une action Bonus à son tour, mais pas les deux. L'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Décharge mentale. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *épine mentale* (au 5^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Gloussement magique. JS Charisme : DD 21, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 31 (9d6) dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible lance 1d8 chaque fois qu'elle effectue un test de caractéristique ou un jet d'attaque et soustrait le résultat obtenu au Test d20. *Échec ou réussite* : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons noirs

Dragonnet noir

Dragon (Chromatique) de taille M, Chaotique Mauvais

CA 17 **Initiative +4 (14)**

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+4	CON 13	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+2	CHA 13	+1	+1

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Immunités acide

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans une Ligne de 4,50 m de long sur 1,50 m de large. *Échec* : 22 (5d8) dégâts d'acide. *Réussite* : demi-dégâts.

Jeune dragon noir

Dragon (Chromatique) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 18 **Initiative +5 (15)**

Pv 127 (15d10 + 45)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 14	+2	+5	CON 17	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+3	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +5, Perception +6

Immunités acide

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

Langues commun, draconique

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps* : +7, allonge 3 m. *Touché* : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 14, chaque créature dans une Ligne de 9 m de long sur 1,50 m de large. *Échec* : 49 (14d6) dégâts d'acide. *Réussite* : demi-dégâts.

Dragon noir adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 19 **Initiative +12 (22)**

Pv 195 (17d12 + 85)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 14	+2	+7	CON 21	+5	+5
INT 14	+2	+2	SAG 13	+1	+6	CHA 19	+4	+4

Compétences Discrétion +7, Perception +11

Immunités acide

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 21

Langues commun, draconique

FP 14 (PX 11 500, ou 13 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *flèche acide* (au 3^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m.
Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17, +9 pour toucher) :

À volonté : *détection de la magie, flèche acide* (au 3^e niveau), *terreur*

1/jour chacun : *communication avec les morts, sphère de vitriol*

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 18, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 54 (12d8) dégâts d'acide.
Réussite : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Nuage d'insectes. JS Dextérité : DD 17, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. Échec : 22 (4d10) dégâts de poison, et la cible subit le Désavantage aux jets de sauvegarde visant à maintenir sa Concentration, jusqu'à la fin de son tour suivant. Échec ou réussite : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Présence terrifiante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *terreur*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon noir vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Chaotique Mauvais

CA 22 Initiative +16 (26)

Pv 367 (21d20 + 147)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 14	+2	+9	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+9	CHA 22	+6	+6

Compétences Discrétion +9, Perception +16

Immunités acide

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 26

Langues commun, draconique

FP 21 (33 000 PX, ou 41 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *flèche acide* (au 4^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +15, allonge 4,50 m.
Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts d'acide.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21, +13 pour toucher) :

À volonté : *détection de la magie, flèche acide* (au 4^e niveau), *terreur*

1/jour chacun : *communication avec les morts, création de mort-vivant, sphère de vitriol* (au 5^e niveau)

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 22, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 3 m de large. Échec : 67 (15d8) dégâts d'acide.
Réussite : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Nuage d'insectes. JS Dextérité : DD 21, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. Échec : 33 (6d10) dégâts de poison, et la cible subit le Désavantage aux jets de sauvegarde visant à maintenir sa Concentration, jusqu'à la fin de son tour suivant. Échec ou réussite : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Présence terrifiante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *terreur*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons rouges

Dragonnet rouge

Dragon (Chromatique) de taille M, Chaotique Mauvais

CA 17 Initiative +2 (12)

Pv 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+2	CON 17	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités feu

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ;
Perception passive 14

Langues draconique

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps* : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 13, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. *Échec* : 24 (7d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Jeune dragon rouge

Dragon (Chromatique) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 18 **Initiative** +4 (14)

Pv 178 (17d10 + 85)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 10	+0	+4	CON 21	+5	+5
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+4	CHA 19	+4	+4

Compétences Discrétion +4, Perception +8

Immunités feu

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 18

Langues commun, draconique

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps* : +10, allonge 3 m.
Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 17, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Échec* : 56 (16d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Dragon rouge adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 19 **Initiative** +12 (22)

Pv 256 (19d12 + 133)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 10	+0	+6	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+7	CHA 23	+6	+6

Compétences Discrétion +6, Perception +13

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 23

Langues commun, draconique

FP 17 (18 000 PX, ou 20 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *rayon ardent*.

Saignée. *Corps à corps* : +14, allonge 3 m.
Touché : 13 (1d10 + 8) dégâts tranchants plus 5 (2d4) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20, +12 pour toucher) :

À volonté : *détection de la magie, injonction*
(au 2^e niveau), *rayon ardent*

1/jour : *boule de feu*

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 21, chaque créature dans un Cône de 18 m. *Échec* : 59 (17d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Autorité naturelle. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *injonction* (au 2^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Rayons ignés. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon ardent*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon rouge vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Chaotique Mauvais

CA 22 **Initiative** +14 (24)

Pv 507 (26d20 + 234)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 30	+10	+10	DEX 10	+0	+7	CON 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+9	CHA 27	+8	+8

Compétences Discrétion +7, Perception +16

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 26

Langues commun, draconique

FP 24 (62 000 PX, ou 75 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *rayon ardent* (au 3^e niveau).

Saignée. *Corps à corps* : +17, allonge 4,50 m.
Touché : 19 (2d8 + 10) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 23, +15 pour toucher) :

À volonté : *détection de la magie, injonction* (au 2^e niveau), *rayon ardent* (au 3^e niveau)
1/jour chacun : *boule de feu* (au 6^e niveau), *scrutation*

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 24, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Échec* : 91 (26d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Autorité naturelle. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *injonction* (au 2^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Rayons ignés. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon ardent* (au 3^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons verts

Dragonnet vert

Dragon (Chromatique) de taille M, Loyal Mauvais

CA 17

Initiative +3 (13)

Pv 38 (7d8 + 7)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 12	+1	+3	CON 13	+1	+1
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+2	CHA 13	+1	+1

Compétences Discrétion +3, Perception +4

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ;
Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (recharge 5–6). *JS Constitution* : DD 11, chaque créature dans un Cône de 4,50 m.
Échec : 21 (6d6) dégâts de poison. *Réussite* : demi-dégâts.

Jeune dragon vert

Dragon (Chromatique) de taille G, Loyal Mauvais

CA 18

Initiative +4 (14)

Pv 136 (16d10 + 48)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 12	+1	+4	CON 17	+3	+3
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+4	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +4, Perception +7, Tromperie +5

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 17

Langues commun, draconique

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants plus
7 (2d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (recharge 5–6). JS Constitution :
DD 14, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec** :
42 (12d6) dégâts de poison. **Réussite** : demi-dégâts.

Dragon vert adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Loyal Mauvais

CA 19 Initiative +11 (21)

Pv 207 (18d12 + 90)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 12	+1	+6	CON 21	+5	+5
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+7	CHA 18	+4	+4

Compétences Discrétion +6, Perception +12,

Persuasion +9, Tromperie +9

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 22

Langues commun, draconique

FP 15 (13 000 PX, ou 15 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *épine mentale* (au 3^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m.
Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts tranchants plus
7 (2d6) dégâts de poison.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

À volonté : *détection de la magie, épine mentale*
(au 3^e niveau)

1/jour : *quête*

Souffle empoisonné (recharge 5–6). JS Constitution :
DD 18, chaque créature dans un Cône de 18 m.
Échec : 56 (16d6) dégâts de poison. **Réussite** :
demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre).
Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Invasion mentale. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *épine mentale* (au 3^e niveau).

Miasmes nocifs. JS Constitution : DD 17, chaque créature dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 27 m.
Échec : 7 (2d6) dégâts de poison, et la cible subit un malus de –2 à la CA jusqu'à la fin de son tour suivant.
Échec ou réussite : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon vert vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Loyal Mauvais

CA 21 Initiative +15 (25)

Pv 402 (23d20 + 161)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 12	+1	+8	CON 25	+7	+7
INT 20	+5	+5	SAG 17	+3	+10	CHA 22	+6	+6

Compétences Discrétion +8, Perception +17,

Persuasion +13, Tromperie +13

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 22 (41 000 PX, ou 50 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *épine mentale* (au 5^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +15, allonge 4,50 m.
Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21) :

À volonté : *détection de la magie, épine mentale*
(au 5^e niveau)

1/jour chacun : *modification de mémoire, quête*

Souffle empoisonné (recharge 5–6). JS Constitution : DD 22, chaque créature dans un Cône de 27 m.
Échec : 77 (22d6) dégâts de poison. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre).
Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Invasion mentale. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *épine mentale* (au 5^e niveau).

Miasmes nocifs. JS Constitution : DD 21, chaque créature dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 27 m.
Échec : 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de son tour suivant.
Échec ou réussite : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon-tortue

Dragon-tortue

Dragon de taille Gig, Neutre

CA 20 **Initiative** +6 (16)

Pv 356 (23d20 + 115)

Vitesse 6 m, nage 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 25	+7	+7	DEX 10	+0	+0	CON 20	+5	+11
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+7	CHA 12	+1	+1

Résistances feu

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 11

Langues draconique, primordial (aquatique)

FP 17 (18 000 PX ; BM +6)

Traits

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Morsure. Il peut en remplacer une par une attaque de Queue.

Morsure. Corps à corps : +13, allonge 4,50 m.

Touché : 23 (3d10 + 7) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu. Être immergé dans l'eau n'octroie pas la Résistance à ces dégâts de feu.

Queue. Corps à corps : +13, allonge 4,50 m.

Touché : 18 (2d10 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Souffle de vapeur (recharge 5–6). JS Constitution : DD 19, chaque créature dans un Cône de 18 m.

Échec : 56 (16d6) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.
Échec ou réussite : être immergé dans l'eau n'octroie pas la Résistance à ces dégâts de feu.

Dretch

Dretch

Fiélon (Démon) de taille P, Chaotique Mauvais

CA 11 **Initiative** +0 (10)

Pv 18 (4d6 + 4)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 11	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 5	-3	-3	SAG 8	-1	-1	CHA 3	-4	-4

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues abyssal ; télépathie 18 m (ne fonctionne qu'avec les créatures qui comprennent l'abyssal)

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Saignée. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Nuage fétide (1/jour). JS Constitution : DD 11, chaque créature dans une Émanation de 3 m centrée sur le dretch. **Échec** : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin de son tour suivant. Tant qu'elle est ainsi Empoisonnée, la créature ne peut pas jouer de Réaction et n'a droit qu'à une action ou une action Bonus lors de son tour (pas les deux).

Drider

Drider

Monstruosité de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 19 **Initiative** +4 (14)

Pv 123 (13d10 + 52)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 19	+4	+4	CON 18	+4	+4
INT 13	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CHA 12	+1	+1

Compétences Discrétion +10, Perception +6

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

Langues commun des profondeurs, elfique

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Traits

Marche dans les toiles. Le drider n'est pas soumis aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile que lui.

Pattes d'araignée. Le drider peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drider subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le drider effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Patte avant et Décharge toxique.

Patte avant. Corps à corps : +7, allonge 3 m.
Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Décharge toxique. À distance : +6, portée 36 m.
Touché : 13 (3d6 + 3) dégâts de poison.

Actions Bonus

Magie de la Reine Araignée (recharge 5–6). Le drider lance *lueurs féeriques*, *ténèbres* ou *toile d'araignée*, sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14).

Druide

Druide

Humanoïde (Druide) de taille M ou P, Neutre

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 12	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CHA 11	+0	+0

Compétences Médecine +5, Nature +3, Perception +5

Équipement armure de cuir clouté

Sens Perception passive 15

Langues commun, druidique, sylvestre

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le druide effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Bâton-lierre et Éclat verdoyant.

Bâton-lierre. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants plus 2 (1d4) dégâts de poison.

Éclat verdoyant. À distance : +5, portée 27 m.
Touché : 10 (3d6) dégâts radiants.

Incantation. Le druide lance l'un des sorts suivants, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13) :

À volonté : communication avec les animaux, druidisme
2/jour chacun : enchevêtrement, vague tonnante
1/jour chacun : grande foulée, messenger animal, rayon de lune

Dryade

Dryade

Fée de taille M, Neutre

CA 16 Initiative +1 (11)

Pv 22 (5d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 14	+2	+2	SAG 15	+2	+2	CHA 18	+4	+4

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues elfique, sylvestre

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Communication avec les bêtes et les plantes.

La dryade peut communiquer avec les Bêtes et les Plantes comme si elles parlaient la même langue.

Résistance à la magie. La dryade a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La dryade effectue une attaque de Vrille cinglante ou de Décharge d'épines, et peut recourir à Incantation pour lancer *charme-monstre*.

Vrille cinglante. Corps à corps : +6, allonge 3 m.
Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Décharge d'épines. À distance : +6, portée 18 m.
Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Incantation. La dryade lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : amitié avec les animaux, charme-monstre (dure 24 heures ; se termine prématurément si la dryade relance le sort), druidisme
1/jour chacun : enchevêtrement, passage sans trace

Actions Bonus

Passage par les arbres. Si elle est dans un rayon de 1,50 m d'un arbre de taille G ou supérieure, la dryade se téléporte en un espace inoccupé à 1,50 m ou moins d'un autre arbre de taille G ou supérieure, dans un rayon de 18 m du premier.

Éclaireur

Éclaireur

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 16 (3d8 + 3)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 11	+0	+0	SAG 13	+1	+1	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5

Équipement arc long, armure de cuir, épée courte

Sens Perception passive 15

Langues commun et une autre langue

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'éclaireur effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée courte et Arc long.

Épée courte. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc long. À distance : +4, portée 45/180 m.

Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Éfrit

Éfrit

Élémentaire (Génie) de taille G, Neutre

CA 17 **Initiative** +1 (11)

Pv 212 (17d10 + 119)

Vitesse 12 m, vol 18 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 12	+1	+1	CON 24	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+6	CHA 19	+4	+8

Immunités feu

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 12

Langues primordial (igné)

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. L'éfrit a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration élémentaire. Si l'éfrit meurt hors du Plan Élémentaire du Feu, son corps se réduit en cendres et il en acquiert un nouveau en 1d4 jours, pour revenir à la vie avec tous ses pv quelque part dans le Plan du Feu.

Souhaits. L'éfrit a 30 % de chances de connaître le sort souhait. Si tel est le cas, il ne peut le lancer que pour une créature autre qu'un génie, qui doit communiquer son souhait d'une manière intelligible pour l'éfrit. Si l'éfrit lance le sort pour la créature, il ne subit pas les effets délétères normalement liés à cette épreuve. Après que l'éfrit a lancé trois fois ce sort, il doit attendre 365 jours pour pouvoir le relancer.

Actions

Attaques multiples. L'éfrit effectue trois attaques, réparties à sa guise entre *Lame incandescente* et *Jet de flammes*.

Lame incandescente. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m. **Touché** : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 13 (2d12) dégâts de feu.

Jet de flammes. À distance : +8, portée 36 m.

Touché : 24 (7d6) dégâts de feu.

Incantation. L'éfrit lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : *détection de la magie, élémentalisme*

1/jour chacun : *changement de plan, don des langues, forme gazeuse, image majeure, invisibilité, mur de feu* (au 7^e niveau)

Élémentaire de l'air

Élémentaire de l'air

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 15 **Initiative** +5 (15)

Pv 90 (12d10 + 24)

Vitesse 3 m, vol 27 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 20	+5	+5	CON 14	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Résistances contondants, foudre, perforants, tranchants

Immunités poison, tonnerre ; À terre, Agrippé,

Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (aérien)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Corps d'air. L'élémentaire peut entrer dans l'espace d'une créature et s'y arrêter. Il peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Coup tonitruant.

Coup tonitruant. Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts de tonnerre.

Tourbillon (recharge 4-6). JS Force : DD 13, une créature de taille M ou inférieure dans l'espace de l'élémentaire. **Échec** : 24 (4d10 + 2) dégâts de tonnerre, et la cible est repoussée de l'élémentaire de 6 m en ligne droite et subit l'état À terre. **Réussite** : demi-dégâts uniquement.

Élémentaire de l'eau

Élémentaire de l'eau

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 114 (12d10 + 48)

Vitesse 9 m, nage 27 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 18	+4	+4
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Résistances acide, feu

Immunités poison ; À terre, Agrippé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (aquatique)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Corps d'eau. L'élémentaire peut pénétrer dans un espace occupé par un ennemi et s'y arrêter. Il peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Gel. Si l'élémentaire subit des dégâts de froid, sa Vitesse est réduite de 6 m jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Coup.

Coup. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Déluge (recharge 4–6). JS Force : DD 15, chaque créature dans l'espace de l'élémentaire. Échec : 22 (4d8 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14). Tant qu'elle est Agrippée, la cible subit l'état Entravé, s'asphyxie à moins de pouvoir respirer dans l'eau, et subit 9 (2d8) dégâts contondants au début de chacun des tours de l'élémentaire. L'élémentaire peut ainsi maintenir une créature de taille G ou un maximum de deux créatures de taille M ou inférieure. Au prix d'une action, une créature dans un rayon de 1,50 m de l'élémentaire peut en extirper une créature en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 14. Réussite : demi-dégâts uniquement.

Élémentaire de la terre

Élémentaire de la terre

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 17 Initiative -1 (9)

Pv 147 (14d10 + 70)

Vitesse 9 m, foussement 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+5	DEX 8	-1	-1	CON 20	+5	+5
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Vulnérabilités tonnerre

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (terreux)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Déplacement tellurique. L'élémentaire peut se déplacer par foussement dans la pierre et la terre brutes et non magiques. Ce faisant, il laisse intacte la structure de ce qu'il traverse.

Monstre de siège. L'élémentaire inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Coup et Projection de rocher.

Coup. Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Projection de rocher. À distance : +8, portée 18 m.

Touché : 8 (1d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Élémentaire du feu

Élémentaire du feu

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 93 (11d10 + 33)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 17	+3	+3	CON 16	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités feu, poison ; À terre, Agrippé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (igné)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Aura de feu. À la fin de chacun des tours de l'élémentaire, chaque créature dans une Émanation de 3 m centrée sur lui subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Les créatures et objets inflammables dans l'Émanation s'embrasent.

Corps de feu. L'élémentaire peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement, et il peut entrer dans l'espace d'une créature et s'y arrêter. La première fois d'un tour qu'il entre dans l'espace d'une créature donnée, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Illumination. L'élémentaire émet une Lumière vive sur un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m de plus.

Vulnérabilité à l'eau. L'élémentaire subit 3 (1d6) dégâts de froid par tranche de 1,50 m qu'il parcourt dans l'eau, ainsi que par tranche de 4 litres d'eau dont on l'asperge.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Brûlure.

Brûlure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, elle s'embrase.

Enlaceur

Enlaceur

Aberration de taille G, Neutre Mauvaise

CA 20 Initiative +5 (15)

Pv 93 (11d10 + 33)

Vitesse 3 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 8	-1	-1	CON 17	+3	+3
INT 7	-2	-2	SAG 16	+3	+3	CHA 6	-2	-2

Compétences Discrétion +5, Perception +6

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 16

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Pattes d'araignée. L'enlaceur peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'enlaceur effectue deux attaques de Tentacule, recourt à Traction et effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 17 (3d8 + 4) dégâts perforants.

Tentacule. Corps à corps : +7, allonge 18 m.
Touché : la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'un des six tentacules, ainsi que l'état Empoisonné tant qu'elle est Agrippée.

Le tentacule peut subir des dégâts et libère la créature Agrippée s'il est détruit (CA 20, 10 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison). Infliger des dégâts à un tentacule n'en inflige aucun à l'enlaceur, et tout tentacule ainsi détruit repousse au début du tour suivant de l'enlaceur.

Traction. L'enlaceur tire vers lui chaque créature Agrippée, en ligne droite, d'un maximum de 9 m.

Érinye

Érinye

Fiélon (Diable) de taille M, Loyal Mauvais

CA 18 Initiative +7 (17)

Pv 178 (21d8 + 84)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 16	+3	+7	CON 18	+4	+8
INT 14	+2	+2	SAG 14	+2	+2	CHA 18	+4	+8

Compétences Perception +6, Persuasion +8

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 16

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 12 (8 400 PX ; BM +4)

Traits

Corde magique. L'érinye possède une corde magique. Tant qu'elle la porte sur elle, elle peut recourir à l'action Rets implacables. La corde présente le profil suivant : CA 20, 90 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. La corde est réduite en poussière si elle tombe à 0 point de vie, se trouve à 1,50 m ou plus de l'érinye pendant au moins 1 heure ou si l'érinye meurt. Si la corde subit des dégâts ou est détruite, l'érinye peut la restaurer entièrement en terminant un Repos court ou long.

Résistance à la magie. L'érinye a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si l'érinye meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse et elle en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. L'érinye effectue trois attaques d'Épée flétrissante et peut recourir à Rets implacables.

Épée flétrissante. Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.
Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts nécrotiques.

Rets implacables (corde magique requise). JS Force : DD 16, une créature que l'érinye voit dans un rayon de 36 m. Échec : 14 (4d6) dégâts de force, et la cible subit l'état Entravé jusqu'à ce que la corde soit détruite, que l'érinye la libère par une action Bonus ou que l'érinye recoure de nouveau à Rets implacables.

Réactions

Parade. Déclencheur : l'érinnye est touchée par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'elle tient une arme.
Conséquences : l'érinnye ajoute 4 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Espion

Espion

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 12 Initiative +4 (14)

Pv 27 (6d8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	10	+0 +0	DEX	15	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	12	+1 +1	SAG	14	+2 +2	CHA	16	+3 +3

Compétences Discrétion +6, Escamotage +4, Intuition +4, Investigation +5, Perception +6, Tromperie +5

Équipement arbalète de poing, épée courte, outils de voleur

Sens Perception passive 16

Langues commun et une autre langue

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Épée courte. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Arbalète de poing. À distance : +4, portée 9/36 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions Bonus

Ruse. L'espion entreprend l'action Désengagement, Furtivité ou Pointe.

Esprit follet

Esprit follet

Fée de taille TP, Neutre Bonne

CA 15 Initiative +4 (14)

Pv 10 (4d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	3	-4 -4	DEX	18	+4 +4	CON	10	+0 +0
INT	14	+2 +2	SAG	13	+1 +1	CHA	11	+0 +0

Compétences Discrétion +8, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues commun, elfique, sylvestre

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Épée-ingle. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Arc enchanté. À distance : +6, portée 12/48 m.

Touché : 1 dégât perforant, et la cible subit l'état Charmé jusqu'au début du tour suivant de l'esprit follet.

Invisibilité. L'esprit follet lance *invisibilité* sur lui-même, sans composante matérielle, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Perception du for intérieur. JS Charisme : DD 10, une créature que l'esprit follet voit dans un rayon de 1,50 m (Célestes, Fiélons et Morts-vivants ratent automatiquement ce JS). **Échec :** l'esprit follet perçoit l'alignement et l'affect actuel de la cible.

Ettercap

Ettercap

Monstruosité de taille M, Neutre Mauvaise

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	14	+2 +2	DEX	15	+2 +2	CON	13	+1 +1
INT	7	-2 -2	SAG	12	+1 +1	CHA	8	-1 -1

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Marche dans les toiles. L'ettercap n'est pas soumis aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile que lui.

Pattes d'araignée. L'ettercap peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'ettercap effectue une attaque de Griffes et une de Morsure.

Griffe. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant de l'ettercap.

Filandre (recharge 5-6). JS Dextérité : DD 12, une créature de taille G ou inférieure que l'ettercap voit dans un rayon de 9 m. **Échec :** la cible subit l'état Entravé jusqu'à ce que la filandre soit détruite (CA 10 ; 5 pv ; Vulnérabilité aux dégâts de feu ; Immunité contre les dégâts contondants, psychiques et de poison).

Actions Bonus

Traction. L'ettercap tire vers lui en ligne droite une créature Entravée par sa Filandre et située dans un rayon de 9 m, en la déplaçant d'un maximum de 7,50 m.

Ettin

Ettin

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

CA 12 Initiative -1 (9)

Pv 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 8	-1	-1	CON 17	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +4

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Étourdi, Inconscient

Équipement hache d'armes, morgenstern

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues gigant

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'ettin effectue une attaque de Hache d'armes et une de Morgenstern.

Hache d'armes. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Morgenstern. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants, et la cible subit le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son tour suivant.

Fantôme

Fantôme

Mort-vivant de taille M, Neutre

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 45 (10d8)

Vitesse 1,50 m, vol 12 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 7	-2	-2	DEX 13	+1	+1	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CHA 17	+3	+3

Résistances acide, contondants, feu, foudre, froid, perforants, tonnerre, tranchants

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun et une autre langue

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Déplacement intangible. Le fantôme peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Vision éthérée. Le fantôme voit sur un rayon de 18 m dans le Plan Éthéré quand il est sur le Plan Matériel.

Actions

Attaques multiples. Le fantôme effectue deux attaques de Contact flétrissant.

Contact flétrissant. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 19 (3d10 + 3) dégâts nécrotiques.

Forme éthérée. Le fantôme lance le sort *forme éthérée* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation. Le fantôme est visible depuis le Plan Matériel tant qu'il se trouve à la Frontière éthérée, et inversement, mais ne peut ni affecter, ni être affecté par quoi que ce soit depuis l'autre plan.

Possession (recharge 6). JS Charisme : DD 13, un Humanoïde que le fantôme voit dans un rayon de 1,50 m. *Échec* : la cible est possédée par le fantôme ; le fantôme disparaît, la cible subit l'état Neutralisé et perd le contrôle de son corps. Le fantôme prend le contrôle du corps, mais la cible reste consciente. Le fantôme ne peut être ciblé par aucun sort, effet ou attaque, à l'exception de ceux qui ciblent spécifiquement les Morts-vivants. Le profil de jeu du fantôme reste le même, si ce n'est qu'il reprend la Vitesse de la cible, ainsi que ses modificateurs de Force, de Dextérité et de Constitution.

Cette possession persiste jusqu'à ce que le corps tombe à 0 point de vie ou que le fantôme le quitte par une action Bonus. Quand la possession prend fin, le fantôme apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de la cible, et celle-ci est immunisée contre la Possession de ce fantôme pendant 24 heures.

Réussite : la cible est immunisée contre la Possession de ce fantôme pendant 24 heures.

Visage terrifiant. JS Sagesse : DD 13, chaque créature dans un Cône de 18 m qui n'est pas un Mort-vivant et voit le fantôme. *Échec* : 10 (2d6 + 3) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début du tour suivant du fantôme. *Réussite* : la cible est immunisée contre le Visage terrifiant de ce fantôme pendant 24 heures.

Feu follet

Feu follet

Mort-vivant de taille TP, Chaotique Mauvais

CA 19 Initiative +9 (19)

Pv 27 (11d4)

Vitesse 1,50 m, vol 15 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 1	-5	-5	DEX 28	+9	+9	CON 10	+0	+0
INT 13	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 11	+0	+0

Résistances acide, contondants, feu, froid, nécrotiques, perforants, tranchants

Immunités foudre, poison ; À terre, Agrippé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 12

Langues commun et une autre langue

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Déplacement intangible. Le feu follet peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Fugace. Le feu follet ne peut rien porter.

Illumination. Le feu follet émet une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Actions

Décharge. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 11 (2d8 + 2) dégâts de foudre.

Actions Bonus

Disparition. Le feu follet et sa lumière ont l'état Invisible jusqu'à ce qu'il rompe sa Concentration sur cet effet, mais l'état prend fin prématurément juste après que le feu follet effectue un jet d'attaque ou recourt à Festin d'essence vitale.

Festin d'essence vitale. *JS Constitution* : DD 10, une créature vivante à 0 point de vie que le feu follet voit dans un rayon de 1,50 m. *Échec* : La cible meurt et le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.

Garde animé

Garde animé

Artificiel de taille G, non aligné

CA 17 **Initiative** -1 (9)

Pv 142 (15d10 + 60)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 8	-1	-1	CON 18	+4	+4
INT 7	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Immunités poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues comprend les ordres qu'on lui donne, quelle que soit la langue, mais ne parle pas

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Traits

Pacte magique. Le garde animé est magiquement lié à une amulette. Tant que le garde et son amulette sont sur le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut ordonner télépathiquement au garde de se rendre auprès de l'objet, l'Artificiel ayant une notion précise de la distance qui le sépare de l'amulette et de sa direction. Si le garde se trouve dans un rayon de 18 m du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts subis par le porteur (arrondis au supérieur) sont en fait transférés sur le garde.

Régénération. Le garde animé récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Stockage de sort. Un incantateur qui porte l'amulette du garde animé peut stocker un sort du 4^e niveau ou inférieur dans l'Artificiel. Pour ce faire, le porteur doit lancer le sort sur le garde animé en étant à 1,50 m ou moins de lui. Le sort n'a aucun effet immédiat ; il est stocké dans le garde. Tout sort précédemment stocké est perdu quand on en stocke un nouveau. Le garde animé peut lancer le sort stocké avec tous les paramètres choisis par l'incantateur de départ, sans composantes de sort et en prenant la caractéristique d'incantation de cet incantateur. Le sort stocké est alors perdu.

Actions

Attaques multiples. Le garde animé effectue deux attaques de Poing.

Poing. *Corps à corps* : +7, allonge 3 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de force.

Réactions

Protection. *Déclencheur* : un jet d'attaque touche le porteur de l'amulette du garde animé alors qu'ils sont dans un rayon de 1,50 m l'un de l'autre. *Conséquences* : le porteur reçoit un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque correspondante (ce qui peut la faire rater), jusqu'au début du tour suivant du garde animé.

Gardes

Garde

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 16 **Initiative** +1 (11)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Perception +2

Équipement bouclier, chemise de mailles, lance

Sens Perception passive 12

Langues commun

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Lance. Corps à corps ou à distance : +3, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Capitaine de la garde

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 18 Initiative +4 (14)

Pv 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 13	+1	+1

Compétences Athlétisme +6, Perception +4

Équipement bouclier, cuirasse, épée longue, javelines (6)

Sens Perception passive 14

Langues commun

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée longue et Javeline.

Épée longue. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants.

Javeline. Corps à corps ou à distance : +6, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m. Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

Gargouille

Gargouille

Élémentaire de taille M, Chaotique Mauvais

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 11	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 11	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Compétences Discrétion +4

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (terreux)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Repli aérien. La gargouille ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Attaques multiples. La gargouille effectue deux attaques de Griffes.

Griffe. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Géant des collines

Géant des collines

Géant de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 105 (10d12 + 40)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 8	-1	-1	CON 19	+4	+4
INT 5	-3	-3	SAG 9	-1	-1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues gigant

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Arbre-massue et Lancer de détrit.

Arbre-massue. Corps à corps : +8, allonge 3 m. Touché : 18 (3d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Lancer de détrit. À distance : +8, portée 18/72 m. Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin de son tour suivant.

Géant des nuages

Géant des nuages

Géant de taille TG, Neutre

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 200 (16d12 + 96)

Vitesse 12 m, vol 6 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 10	+0	+0	CON 22	+6	+10
INT 12	+1	+1	SAG 16	+3	+7	CHA 16	+3	+3

Compétences Intuition +7, Perception +11

Sens Perception passive 21

Langues commun, gigant

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Masse d'armes tonitrueuse et Nuage de tonnerre. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer nappe de brouillard.

Masse d'armes tonitrueuse. Corps à corps : +12, allonge 3 m. Touché : 21 (3d8 + 8) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de tonnerre.

Nuage de tonnerre. À distance : +12, portée 72 m.
Touché : 18 (3d6 + 8) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Incantation. Le géant lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 15) :

À volonté : *détection de la magie, lumière, nappe de brouillard*

1/jour chacun : *contrôle du climat, forme gazeuse, télékinésie*

Actions Bonus

Foulée brumeuse. Le géant lance le sort *foulée brumeuse* avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Géant des pierres

Géant des pierres

Géant de taille TG, Neutre

CA 17 Initiative +5 (15)

Pv 126 (11d12 + 55)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 15	+2	+5	CON 20	+5	+8
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+4	CHA 9	-1	-1

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +5, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues géant

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Gourdin de pierre et Rocher.

Gourdin de pierre. Corps à corps : +9, allonge 4,50 m.
Touché : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Rocher. À distance : +9, portée 18/72 m. *Touché* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Réactions

Parade de projectile (recharge 5–6). Déclencheur : le géant est touché par un jet d'attaque à distance qui lui inflige des dégâts contondants, perforants ou tranchants. *Conséquences* : le géant réduit les dégâts infligés par l'attaque de 11 (1d10 + 6) ; si ces dégâts sont réduits à 0, le géant peut réorienter une partie de l'impact. *JS Dextérité* : DD 17, une créature que le géant voit dans un rayon de 18 m. *Échec* : 11 (1d10 + 6) dégâts de force.

Géant des tempêtes

Géant des tempêtes

Géant de taille TG, Chaotique Bon

CA 16 Initiative +7 (17)

Pv 230 (20d12 + 100)

Vitesse 15 m, nage 15 m, vol 7,50 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 29	+9	+14	DEX 14	+2	+2	CON 20	+5	+10
INT 16	+3	+3	SAG 20	+5	+10	CHA 18	+4	+9

Compétences Arcanes +8, Athlétisme +14, Histoire +8, Perception +10

Résistances froid

Immunités foudre, tonnerre

Sens Vision dans le noir 36 m, Vision lucide 9 m ; Perception passive 20

Langues commun, géant

FP 13 (10 000 PX ; BM +5)

Traits

Amphibie. Le géant peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée des orages et Foudroiement.

Épée des orages. Corps à corps : +14, allonge 3 m.
Touché : 23 (4d6 + 9) dégâts tranchants plus 13 (3d8) dégâts de foudre.

Foudroiement. À distance : +14, portée 150 m.
Touché : 22 (2d12 + 9) dégâts de foudre, et la cible subit les états Assourdi et Aveuglé jusqu'au début du tour suivant du géant.

Incantation. Le géant lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 18) :

À volonté : *détection de la magie, lumière*

1/jour : *contrôle du climat*

Tempête foudroyante (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 18, chaque créature dans un Cylindre de 3 m de rayon et 12 m de haut émanant d'un point que le géant voit dans un rayon de 150 m. *Échec* : 55 (10d10) dégâts de foudre. *Réussite* : demi-dégâts.

Géant du feu

Géant du feu

Géant de taille TG, Loyal Mauvais

CA 18 Initiative +3 (13)

Pv 162 (13d12 + 78)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 25	+7	+7	DEX 9	-1	+3	CON 23	+6	+10
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+2	CHA 13	+1	+5

Compétences Athlétisme +11, Perception +6

Immunités feu

Sens Perception passive 16

Langues gigant

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée de feu et Lancer de marteau.

Épée de feu. *Corps à corps* : +11, allonge 3 m.
Touché : 21 (4d6 + 7) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu.

Lancer de marteau. *À distance* : +11, portée 18/72 m.
Touché : 23 (3d10 + 7) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts de feu, et la cible est repoussée d'un maximum de 4,50 m du géant et subit le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son propre tour suivant.

Géant du givre

Géant du givre

Géant de taille TG, Neutre Mauvais

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 149 (13d12 + 65)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 9	-1	-1	CON 21	+5	+8
INT 9	-1	-1	SAG 10	+0	+3	CHA 12	+1	+4

Compétences Athlétisme +9, Perception +3

Immunités froid

Sens Perception passive 13

Langues gigant

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Hache de givre et Grand arc.

Hache de givre. *Corps à corps* : +9, allonge 3 m.
Touché : 19 (2d12 + 6) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de froid.

Grand arc. *À distance* : +9, portée 45/180 m.
Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de froid, et la Vitesse de la cible est réduite de 3 m jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions Bonus

Cri de guerre (recharge 5-6). Le géant ou une créature de son choix parmi celles qui l'entendent ou le voient reçoit 16 (2d10 + 5) points de vie temporaires, ainsi que l'Avantage aux jets d'attaque jusqu'au début du tour suivant du géant.

Gelée ocre

Gelée ocre

Vase de taille G, non alignée

CA 8 **Initiative** -2 (8)

Pv 52 (7d10 + 14)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 6	-2	-2	CON 14	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 6	-2	-2	CHA 1	-5	-5

Résistances acide

Immunités foudre, tranchants ; À terre, Agrippé, Assourdi, Charmé, Effrayé, Entravé, Épuisement

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Informe. La gelée peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Pattes d'araignée. La gelée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 12 (3d6 + 2) dégâts d'acide.

Réactions

Division. *Déclencheur* : alors que la gelée est de taille G ou M et dispose d'au moins 10 points de vie, elle se retrouve En péril ou subit des dégâts de foudre ou tranchants. *Conséquences* : la gelée se divise en deux nouvelles **gelées ocre**. Chaque nouvelle gelée présente une catégorie de taille de moins que la gelée dont elle est issue et agit au même rang d'Initiative. Les points de vie de la gelée d'origine sont divisés équitablement entre les deux nouvelles (arrondis à l'inférieur).

Glabrezu

Glabrezu

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 17 **Initiative** +6 (16)

Pv 189 (18d10 + 90)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+9	DEX 15	+2	+2	CON 21	+5	+9
INT 19	+4	+4	SAG 17	+3	+7	CHA 16	+3	+7

Compétences Perception +7, Tromperie +7

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 17

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le glabrezu a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si le glabrezu meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le glabrezu effectue deux attaques de Pince et recourt à Incantation ou Petits poings.

Pince. Corps à corps : +9, allonge 3 m.

Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 15) par l'une des deux pinces.

Incantation. Le glabrezu lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : détection de la magie, dissipation de la magie, ténèbres

1/jour chacun : confusion, mot de pouvoir étourdissant, vol

Petits poings. JS Dextérité : DD 17, une créature Agrippée par le glabrezu. **Échec** : 15 (3d6 + 5) dégâts contondants. **Réussite** : demi-dégâts.

Gladiateur

Gladiateur

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 16 **Initiative** +5 (15)

Pv 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+7	DEX 15	+2	+5	CON 16	+3	+6
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+4	CHA 15	+2	+2

Compétences Athlétisme +10, Représentation +5

Équipement armure de cuir clouté, bouclier, lances (3)

Sens Perception passive 11

Langues commun

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le gladiateur effectue trois attaques de Lance. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Coup de bouclier.

Lance. Corps à corps ou à distance : +7, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Coup de bouclier. JS Force : DD 15, une créature dans un rayon de 1,50 m que le gladiateur voit. **Échec** : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Réactions

Parade. Déclencheur : le gladiateur est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. **Conséquences** : le gladiateur ajoute 3 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Gnoll

Combattant gnoll

Fiélon de taille M, Chaotique Mauvais

CA 15 **Initiative** +1 (11)

Pv 27 (6d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 12	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues gnoll

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Saignée. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc en os. À distance : +3, portée 45/180 m.

Touché : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Actions Bonus

Déchaînement (1/jour). Aussitôt après avoir infligé des dégâts à une créature déjà En péril, le gnoll se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Gobelins

Sbire goblin

Fée (Gobelinoïde) de taille P, Chaotique Neutre

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 7 (2d6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 8	-1	-1	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 8	-1	-1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +6

Équipement dagues (3)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues commun, goblin

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Dague. *Corps à corps ou à distance* : +4, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Actions Bonus

Fuite agile. Le goblin entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

Combattant goblin

Fée (Gobelinoïde) de taille P, Chaotique Neutre

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 10 (3d6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 8	-1	-1	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 8	-1	-1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +6

Équipement arc court, armure de cuir, bouclier, cimenterre

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues commun, goblin

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Cimenterre. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants, plus 2 (1d4) dégâts tranchants si le jet d'attaque avait l'Avantage.

Arc court. *À distance* : +4, portée 24/96 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, plus 2 (1d4) dégâts perforants si le jet d'attaque avait l'Avantage.

Actions Bonus

Fuite agile. Le goblin entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

Chef goblin

Fée (Gobelinoïde) de taille P, Chaotique Neutre

CA 17 **Initiative** +2 (12)

Pv 21 (6d6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 8	-1	-1	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +6

Équipement arc court, bouclier, chemise de mailles, cimenterre

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues commun, goblin

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le goblin effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Cimenterre et Arc court.

Cimenterre. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants, plus 2 (1d4) dégâts tranchants si le jet d'attaque avait l'Avantage.

Arc court. *À distance* : +4, portée 24/96 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, plus 2 (1d4) dégâts perforants si le jet d'attaque avait l'Avantage.

Actions Bonus

Fuite agile. Le goblin entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

Réactions

Attaque redirigée. *Déclencheur* : une créature que le goblin voit effectuer un jet d'attaque contre lui. *Conséquences* : le goblin choisit un allié de taille P ou M dans un rayon de 1,50 m. Le goblin et cet allié échangent leurs places ; l'allié devient la nouvelle cible de l'attaque.

Gobelours

Combattant gobelours

Fée (Gobelinoïde) de taille M, Chaotique Mauvaise

CA 14 **Initiative** +2 (12)

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 8	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CHA 9	-1	-1

Compétences Discrétion +6, Survie +2

Équipement armure de peaux, marteaux légers (3)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun, goblin

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Rapt. Le gobelours n'a pas besoin de dépenser de déplacement supplémentaire pour déplacer une créature qu'il agrippe.

Actions

Empoignade. Corps à corps : +4, allonge 3 m.
Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 12).

Marteau léger. Corps à corps ou à distance : +4 (avec Avantage si la cible est Agrippée par le gobelours), allonge 3 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 9 (3d4 + 2) dégâts contondants.

Traqueur gobelours

Fée (Gobelinoïde) de taille M, Chaotique Mauvaise

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	17	+3 +3	DEX	14	+2 +2	CON	14	+2 +4
INT	11	+0 +0	SAG	12	+1 +3	CHA	11	+0 +0

Compétences Discrétion +6, Survie +3

Équipement chemise de mailles, javelines (6), morgenstern

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun, gobelin

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Rapt. Le gobelours n'a pas besoin de dépenser de déplacement supplémentaire pour déplacer une créature qu'il agrippe.

Actions

Attaques multiples. Le gobelours effectue deux attaques de Javeline ou de Morgenstern.

Javeline. Corps à corps ou à distance : +5, allonge 3 m ou portée 9/36 m. **Touché** : 13 (3d6 + 3) dégâts perforants.

Morgenstern. Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible est Agrippée par le gobelours), allonge 3 m. **Touché** : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

Lutte rapide. JS Dextérité : DD 13, une créature de taille M ou inférieure que le gobelours voit dans un rayon de 3 m. **Échec** : la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 13).

Golem d'argile

Golem d'argile

Artificiel de taille G, non aligné

CA 14 **Initiative** +3 (13)

Pv 123 (13d10 + 52)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	20	+5 +5	DEX	9	-1 -1	CON	18	+4 +4
INT	3	-4 -4	SAG	8	-1 -1	CHA	1	-5 -5

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités acide, poison, psychiques ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues commun et une autre langue

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Traits

Absorption de l'acide. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts d'acide, il ne subit aucun dégât et récupère en fait autant de points de vie que les dégâts d'acide ainsi évités.

Folie furieuse. Chaque fois que le golem commence son tour En péril, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, il devient fou. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il voit. Si aucune créature n'est assez proche pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, le golem s'en prend à un objet. Une fois le golem devenu fou, il continue à l'être jusqu'à sa destruction ou qu'il ne soit plus En péril.

Forme immuable. Le golem ne peut pas être métamorphosé.

Résistance à la magie. Le golem a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de Coup, ou trois attaques de Coup s'il a utilisé Accélération ce tour-ci.

Coup. Corps à corps : +9, allonge 1,50 m. **Touché** : 10 (1d10 + 5) dégâts contondants plus 6 (1d12) dégâts d'acide, et le maximum de points de vie de la cible diminue d'un montant égal aux dégâts d'acide subis.

Actions Bonus

Accélération (recharge 5–6). Le golem entreprend les actions Désengagement et Pointe.

Golem de chair

Golem de chair

Artificiel de taille M, Neutre

CA 9 **Initiative** -1 (9)

Pv 127 (15d8 + 60)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 9	-1	-1	CON 18	+4	+4
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Immunités foudre, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues comprend le commun et une autre langue, mais ne parle pas

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Absorption de la foudre. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts de foudre, il récupère en fait autant de points de vie que les dégâts de foudre infligés.

Aversion des flammes. Si le golem subit des dégâts de feu, il subit le Désavantage aux jets d'attaque et tests de caractéristique jusqu'à la fin de son tour suivant.

Folie furieuse. Chaque fois que le golem commence son tour En péril, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, il devient fou. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il voit. Si aucune créature n'est assez proche pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, le golem s'en prend à un objet. Une fois le golem devenu fou, il le reste jusqu'à sa destruction ou qu'il ne soit plus En péril.

Le créateur du golem, s'il est dans un rayon de 18 m du golem fou furieux, peut tenter de l'apaiser au prix d'une action et d'un test de Charisme (Persuasion) DD 15 à condition que le golem l'entende. En cas de réussite, la folie furieuse cesse pour le golem jusqu'au début de son tour suivant, après quoi il est de nouveau soumis aux jets de 1d6 du trait s'il est encore En péril.

Forme immuable. Le golem ne peut pas être métamorphosé.

Résistance à la magie. Le golem a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de Coup.

Coup. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts de foudre.

Golem de fer

Golem de fer

Artificiel de taille G, non aligné

CA 20 **Initiative** +9 (19)

Pv 252 (24d10 + 120)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 24	+7	+7	DEX 9	-1	-1	CON 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 1	-5	-5

Immunités feu, poison, psychiques ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 10

Langues comprend le commun et deux autres langues, mais ne parle pas

FP 16 (15 000 PX ; BM +5)

Traits

Absorption du feu. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts de feu, il récupère en fait autant de points de vie que les dégâts de feu infligés.

Forme immuable. Le golem ne peut pas être métamorphosé.

Résistance à la magie. Le golem a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques, réparties à sa guise entre lame brachiale et Trait enflammé.

Lame brachiale. Corps à corps : +12, allonge 3 m.
Touché : 20 (3d8 + 7) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu.

Trait enflammé. À distance : +10, portée 36 m.
Touché : 36 (8d8) dégâts de feu.

Souffle empoisonné (recharge 6). JS Constitution : DD 18, chaque créature dans un Cône de 18 m.
Échec : 55 (10d10) dégâts de poison.
Réussite : demi-dégâts.

Golem de pierre

Golem de pierre

Artificiel de taille G, non aligné

CA 18 **Initiative** +3 (13)

Pv 220 (21d10 + 105)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 9	-1	-1	CON 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 1	-5	-5

Immunités poison, psychiques ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 10

Langues comprend le commun et deux autres langues, mais ne parle pas

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Traits

Forme immuable. Le golem ne peut pas être métamorphosé.

Résistance à la magie. Le golem a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Coup et Trait de force.

Coup. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m.
Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants plus 9 (2d8) dégâts de force.

Trait de force. À distance : +9, portée 36 m.
Touché : 22 (4d10) dégâts de force.

Actions Bonus

Lenteur (recharge 5–6). Le golem lance *lenteur*, sans composantes de sort, la Constitution étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17).

Gorgone

Gorgone

Artificiel de taille G, non aligné

CA 19 Initiative +0 (10)

Pv 114 (12d10 + 48)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	20	+5 +5	DEX	11	+0 +0	CON	18	+4 +4
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CHA	7	-2 -2

Compétences Perception +7

Immunités Épuisement, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 17

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Coup de corne. Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.
Touché : 18 (2d12 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si la gorgone s'est déplacée en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre.

Souffle pétrifiant (recharge 5–6). JS Constitution : DD 15, chaque créature dans un Cône de 9 m.
Premier échec : la cible subit l'état Entravé et réitère le JS à la fin de son tour suivant si elle est toujours Entravée ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Deuxième échec : la cible subit l'état Pétrifié qui remplace l'état Entravé.

Actions Bonus

Piétinement. JS Dextérité : DD 16, une créature subissant l'état À terre dans un rayon de 1,50 m. Échec : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.
Réussite : demi-dégâts.

Goule

Goule

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 22 (5d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	13	+1 +1	DEX	15	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	7	-2 -2	SAG	10	+0 +0	CHA	6	-2 -2

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. La goule effectue deux attaques de Morsure.

Griffe. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature qui n'est ni un Mort-vivant ni un elfe, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 10. Échec : la cible subit l'état Paralysé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Grick

Grick

Aberration de taille M, non alignée

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 54 (12d8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	14	+2 +2	DEX	14	+2 +2	CON	11	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAG	14	+2 +2	CHA	5	-3 -3

Compétences Discrétion +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le grick effectue une attaque de Bec et une de Tentacules.

Bec. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Tentacules. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 12) par les quatre tentacules.

Griffon

Griffon

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 59 (7d10 + 21)

Vitesse 9 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le griffon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par les deux griffes antérieures du griffon.

Gros-bras

Gros-bras

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 12 Initiative +1 (11)

Pv 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 11	+0	+0

Équipement arbalète lourde, armure de cuir, masse d'armes

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le gros-bras a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Masse d'armes. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Arbalète lourde. À distance : +3, portée 30/120 m.

Touché : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Chef gros-bras

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 16 Initiative +2 (12)

Pv 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+5	DEX 14	+2	+2	CON 16	+3	+5
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 11	+0	+2

Équipement arbalète lourde, cotte de mailles, marteau de guerre

Sens Perception passive 10

Langues commun et une autre langue

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le gros-bras a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Attaques multiples. Le gros-bras effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Marteau de guerre et Arbalète lourde.

Marteau de guerre. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 12 (2d8 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, le gros-bras la repousse en ligne droite d'un maximum de 3 m.

Arbalète lourde. À distance : +4, portée 30/120 m.

Touché : 13 (2d10 + 2) dégâts perforants.

Guenau de marine

Guenau de marine

Fée de taille M, Chaotique Mauvaise

CA 14 Initiative +1 (11)

Pv 52 (7d8 + 21)

Vitesse 9 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 16	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 12	+1	+1	CHA 13	+1	+1

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun, gigant, primordial (aquatique)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. La guenau de marine peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Laideur effroyable. JS Sagesse : DD 11, tout Humanoïde ou Bête qui commence son tour dans un rayon de 9 m de la guenau de marine et qui voit sa forme véritable. **Échec** : la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début de son tour suivant. **Réussite** : la cible est immunisée contre la Laideur effroyable de cette guenau de marine pendant 24 heures.

Magie d'assemblée. Tant qu'elle se trouve dans un rayon de 9 m d'au moins deux alliées guenaudes, la guenaude peut lancer l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, avec le temps d'incantation normal, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 11) : *appel de familier, augure, identification, localisation d'objet, scrutation, serviteur invisible*. La guenaude doit terminer un Repos long avant de pouvoir relancer ce sort par ce trait.

Actions

Griffe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Regard mortel (recharge 5–6). JS Sagesse : DD 11, une créature Effrayée que la guenaude voit dans un rayon de 9 m. *Échec* : si la cible a 20 points de vie ou moins, elle tombe à 0 point de vie. Sinon, la cible subit 13 (3d8) dégâts psychiques.

Apparence illusoire. La guenaude lance *déguisement*, la Constitution étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13). La durée du sort est de 24 heures.

Guenaude nocturne (tormante)

Guenaude nocturne

Fiélon de taille M, Neutre Mauvais

CA 17 Initiative +5 (15)

Pv 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	18	+4	+4	DEX	15	+2	+2	CON	16	+3	+3
INT	16	+3	+3	SAG	14	+2	+2	CHA	16	+3	+3

Compétences Discrétion +5, Intuition +5, Perception +5, Tromperie +6

Résistances feu, froid

Immunités Charmé

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 15

Langues abyssal, commun, infernal, primordial

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Magie d'assemblée. Tant qu'elle se trouve dans un rayon de 9 m d'au moins deux alliés guenaudes, la guenaude peut lancer l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, avec le temps d'incantation normal, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) : *appel de familier, augure, identification, localisation d'objet, scrutation, serviteur invisible*. La guenaude doit terminer un Repos long avant de pouvoir relancer ce sort par ce trait.

Résistance à la magie. La guenaude a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sac des âmes. La guenaude possède un sac des âmes. Tant qu'elle brandit ou porte ce sac, la guenaude peut recourir à l'action *Cauchemars accablants*.

Le profil du sac est le suivant : CA 15, 20 Pv et Résistance à tous les dégâts. Le sac tombe en poussière s'il est réduit à 0 point de vie. Si le sac est détruit, les âmes qu'il contenait sont libérées. Il faut 7 jours à la guenaude pour créer un nouveau sac.

Actions

Attaques multiples. La guenaude effectue deux attaques de Griffe.

Griffe. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Cauchemars accablants (1/jour ; sac des âmes requis).

Alors qu'elle se trouve sur le Plan Éthéré, la guenaude lance *songe* avec la même caractéristique d'incantation que pour *Incantation*. Seule la guenaude peut faire office de messenger du sort, et la cible doit être une créature que la guenaude voit sur le Plan Matériel. Le sort échoue et il est gaspillé si la cible est sous l'effet du sort *protection contre le mal et le bien* ou dans la zone du sort *cercle magique*.

Si le sort *songe* inflige des dégâts à la cible, le maximum de points de vie de celle-ci est réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Si le sort tue la cible, son âme se retrouve piégée dans le sac des âmes de la guenaude, et la cible ne peut pas revenir à la vie tant que son âme n'a pas été libérée.

Incantation. La guenaude lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : *détection de la magie, forme éthérée, projectile magique* (au 4^e niveau)

2/jour chacun : *assassin imaginaire, changement de plan* (soi-même uniquement)

Actions Bonus

Changement d'aspect. La guenaude se transforme en Humanoïde de taille P ou M, ou bien retrouve sa forme véritable. Hormis sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit sa forme. Rien de ce qu'elle porte n'est transformé.

Guenaude verte

Guenaude verte

Fée de taille M, Neutre Mauvaise

CA 17 Initiative +1 (11)

Pv 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 12	+1	+1	CON 16	+3	+3
INT 13	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 14	+2	+2

Compétences Arcanes +5, Discrétion +3, Perception +4, Tromperie +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun, elfique, sylvestre

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. La guenaude peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Imitation. La guenaude imite à merveille les bruits des animaux et les voix humanoïdes. Une créature qui l'entend se rend compte qu'il s'agit d'une imitation si elle réussit un test de Sagesse (Intuition) DD 14.

Magie d'assemblée. Tant qu'elle se trouve dans un rayon de 9 m d'au moins deux alliées guenaudes, la guenaude peut lancer l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, avec le temps d'incantation normal, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 11) : *appel de familier*, *augure*, *identification*, *localisation d'objet*, *scrutation*, *serviteur invisible*. La guenaude doit terminer un Repos long avant de pouvoir relancer ce sort par ce trait.

Actions

Attaques multiples. La guenaude effectue deux attaques de Griffe.

Griffe. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Incantation. La guenaude lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 12, +4 pour toucher) :

À volonté : *déguisement* (durée : 24 heures), *illusion mineure*, *invisibilité* (soi-même uniquement ; la guenaude ne laisse aucune trace tant qu'elle est Invisible), *lumières dansantes*, *rayon empoisonné* (au 3^e niveau)

Harpie

Harpie

Monstruosité de taille M, Chaotique Mauvaise

CA 11 **Initiative** +1 (11)

Pv 38 (7d8 + 7)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 13	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 7	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 13	+1	+1

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Griffe. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Chant captivant. La harpie chante une mélodie magique qui persiste jusqu'à ce que cesse la Concentration de la harpie. JS Sagesse : DD 11, chaque Humanoïde et Géant dans une Émanation de 90 m centrée sur la harpie quand le chant débute. *Échec* : la cible subit l'état Charmé jusqu'à ce que le chant cesse et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours. Tant qu'elle est ainsi Charmée, la cible subit l'état Neutralisé et ignore le Chant captivant des autres harpies. Si la cible se trouve à plus de 1,50 m de la harpie, elle doit à son tour consacrer son déplacement pour se rapprocher du monstre par le chemin le plus direct, jusqu'à terminer dans un rayon de 1,50 m de lui. La cible ne cherche pas à éviter les attaques d'Opportunité, mais si elle doit traverser un terrain dangereux (comme une fosse de lave), elle peut réitérer le JS, même chose chaque fois qu'elle subit des dégâts d'une source autre que la harpie. *Réussite* : la cible est immunisée contre le Chant captivant de cette harpie pendant 24 heures.

Hezrou

Hezrou

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 18 **Initiative** +6 (16)

Pv 157 (15d10 + 75)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+7	DEX 17	+3	+3	CON 20	+5	+8
INT 5	-3	-3	SAG 12	+1	+4	CHA 13	+1	+1

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 11

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Puanteur. JS Constitution : DD 16, toute créature qui commence son tour dans une Émanation de 3 m centrée sur le hezrou. *Échec* : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début de son tour suivant.

Résistance à la magie. Le hezrou a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si le hezrou meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le hezrou effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d4 +4) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de poison.

Actions Bonus

Bond. Le hezrou effectue un saut d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Hibours (ours-hibou)

Hibours

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 13 **Initiative** +1 (11)

Pv 59 (7d10 + 21)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+5	DEX 12	+1	+1	CON 17	+3	+3
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le hibours effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. **Touché :** 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Hippogriffe

Hippogriffe

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)

Pv 26 (4d10 + 4)

Vitesse 12 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Repli aérien. L'hippogriffe ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Attaques multiples. L'hippogriffe effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Hobgobelins

Combattant hobgobelin

Fée (Gobelinoïde) de taille M, Loyale Mauvaise

CA 18 **Initiative** +3 (13)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 9	-1	-1

Équipement arc long, bouclier, demi-plate, épée longue

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun, gobelin

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le hobgobelin a l'Avantage au jet d'attaque correspondant contre cette créature.

Actions

Épée longue. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 12 (2d10 + 1) dégâts tranchants.

Arc long. À distance : +3, portée 45/180 m.

Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants plus 7 (3d4) dégâts de poison.

Capitaine hobgobelin

Fée (Gobelinoïde) de taille M, Loyale Mauvaise

CA 17 **Initiative** +4 (14)

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 12	+1	+1	SAG 10	+0	+0	CHA 13	+1	+1

Équipement arc long, demi-plate, épée à deux mains

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun, gobelin

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Aura d'autorité. Tant qu'ils se trouvent dans une Émanation de 3 m centrée sur le hobgobelin et à condition que celui-ci ne subisse pas l'état Neutralisé, le hobgobelin et ses alliés ont l'Avantage aux jets d'attaque et jets de sauvegarde.

Actions

Attaques multiples. Le hobgobelin effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée à deux mains et Arc long.

Épée à deux mains. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Arc long. À distance : +4, portée 45/180 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Homoncule

Homoncule

Artificiel de taille TP, Neutre

CA 13 **Initiative** +2 (12)

Pv 4 (1d4 + 2)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 4	-3	-3	DEX 15	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+2	CHA 7	-2	+0

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues comprend le commun et une autre langue, mais ne parle pas

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Lien télépathique. Tant que l'homoncule et son maître se trouvent sur le même plan d'existence, ils peuvent communiquer entre eux par télépathie.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant, et la cible subit l'effet suivant. **JS Constitution** : DD 12. **Échec** : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin du tour suivant de l'homoncule. **Échec de 5 ou plus** : La cible subit l'état Empoisonné pendant 1 minute. Ainsi Empoisonnée, la cible subit en outre l'état Inconscient, qui prend fin prématurément si la cible subit des dégâts.

Horri flamme (destrier noir)

Horri flamme

Fiélon de taille G, Neutre Mauvais

CA 13 **Initiative** +2 (12)

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 18 m, vol 27 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 10	+0	+0	SAG 13	+1	+1	CHA 15	+2	+2

Immunités feu

Sens Perception passive 11

Langues comprend l'abyssal, le commun et l'inférieur, mais ne parle pas

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Illumination. L'horri flamme émet une Lumière vive sur un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Protection contre les flammes. L'horri flamme peut octroyer la Résistance aux dégâts de feu à son cavalier tant que celui-ci la chevauche.

Actions

Sabots. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts de feu.

Chevauchée éthérée. L'horri flamme et un maximum de trois créatures consentantes dans un rayon de 1,50 m se téléportent sur le Plan Éthéré depuis le Plan Matériel, ou inversement.

Hydre

Hydre

Monstruosité de taille TG, non alignée

CA 15 **Initiative** +4 (14)

Pv 184 (16d12 + 80)

Vitesse 12 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+5	DEX 12	+1	+1	CON 20	+5	+5
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +6

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Étourdi, Inconscient

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 16

Langues aucune

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Apnée. L'hydre peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Têtes multiples. L'hydre est dotée de cinq têtes.

Chaque fois que l'hydre subit au moins 25 dégâts dans un même tour, l'une de ses têtes meurt. L'hydre meurt quand toutes ses têtes sont mortes. À la fin de chacun de ses tours et à condition d'avoir au moins une tête vivante, deux têtes lui repoussent par tête morte depuis son tour précédent, sauf si elle a subi des dégâts de feu entre-temps. L'hydre récupère 20 points de vie quand il lui pousse de nouvelles têtes.

Têtes réactives. Chaque tête dont est dotée l'hydre en plus de la première lui octroie une Réaction supplémentaire qu'elle ne peut jouer que pour effectuer une attaque d'Opportunité.

Actions

Attaques multiples. L'hydre effectue autant d'attaques de Morsure qu'elle a de têtes.

Morsure. Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Incube

Incube

Fiélon de taille M, Neutre Mauvais

CA 15 Initiative +3 (13)

Pv 66 (12d8 + 12)

Vitesse 9 m, vol 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	8	-1	-1	DEX	17	+3	+3	CON	13	+1	+1
INT	15	+2	+2	SAG	12	+1	+1	CHA	20	+5	+5

Compétences Discrétion +7, Intuition +5, Perception +5, Persuasion +9, Tromperie +9

Résistances feu, froid, poison, psychiques

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues abyssal, commun, infernal ; télépathie 18 m

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Forme de succube. Lorsque l'incube termine un Repos long, il peut se transformer en **succube**, le profil de celle-ci remplaçant alors le sien. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Actions

Attaques multiples. L'incube effectue deux attaques de Contact fébrile.

Contact fébrile. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 15 (3d6 + 5) dégâts psychiques, et la cible est maudite pendant 24 heures ou jusqu'à ce que l'incube meure. Tant que persiste la malédiction, la cible ne reçoit aucun bénéfice en terminant un Repos court.

Incantation. L'incube lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 15) :

À volonté : *déguisement, forme éthérée*

1/jour chacun : *motif hypnotique, songe*

Actions Bonus

Cauchemar (recharge 6). JS Sagesse : DD 15, une créature que l'incube voit dans un rayon de 18 m. Échec : si la cible a 20 points de vie ou moins, elle subit l'état Inconscient pendant 1 heure, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou qu'une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller. Sinon, la cible subit 18 (4d8) dégâts psychiques.

Kobold

Combattant kobold

Dragon de taille P, Neutre

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 7 (3d6 - 3)

Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	7	-2	-2	DEX	15	+2	+2	CON	9	-1	-1
INT	8	-1	-1	SAG	7	-2	-2	CHA	8	-1	-1

Équipement dagues (3)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues commun, draconique

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le kobold a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Dague. Corps à corps ou à distance : +4, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Kraken

Kraken

Monstruosité (Titan) de taille Gig, Chaotique Mauvaise

CA 18 Initiative +14 (24)

Pv 481 (26d20 + 208)

Vitesse 9 m, nage 36 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	30	+10	+17	DEX	11	+0	+7	CON	26	+8	+15
INT	22	+6	+6	SAG	18	+4	+11	CHA	20	+5	+5

Compétences Histoire +13, Perception +11

Immunités foudre, froid ; Agrippé, Effrayé, Entravé, Paralysé

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 21

Langues comprend l'abyssal, le céleste, l'infernal et le primordial, mais ne parle pas ; télépathie 36 m

FP 23 (50 000 PX, ou 62 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Amphibie. Le kraken peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Monstre de siège. Le kraken inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le kraken rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le kraken effectue deux attaques de Tentacule et recourt à Engoutissement, Projection ou Trait de foudre.

Tentacule. Corps à corps : +17, allonge 9 m.

Touché : 24 (4d6 + 10) dégâts contondants. La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 20) par l'un des dix

tentacules, ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Engloutissement. JS Dextérité : DD 25, une créature Agrippée par le kraken (il peut avoir jusqu'à quatre créatures englouties à la fois). *Échec* : 23 (3d8 + 10) dégâts perforants. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle est engloutie et n'est plus Agrippée. Une créature ainsi engloutie subit l'état Entravé, bénéficie d'un Abri total contre les attaques et autres effets émanant de l'extérieur du kraken et subit 24 (7d6) dégâts d'acide au début de chacun de ses propres tours.

Si le kraken subit 50 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 25 à la fin du tour concerné sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune se retrouvant À terre dans un espace situé à 3 m ou moins de lui. Si le kraken meurt, les créatures englouties ne subissent plus l'état Entravé et peuvent s'extraire du cadavre en dépensant 4,50 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre.

Projection. Le kraken projette une créature de taille G ou inférieure Agrippée par lui en un espace inoccupé qui n'est pas en l'air et qu'il voit dans un rayon de 18 m. JS Dextérité : DD 25, la créature projetée et chaque créature dans l'espace de destination. *Échec* : 18 (4d8) dégâts contondants, et la cible subit l'état À terre. *Réussite* : demi-dégâts uniquement.

Trait de foudre. JS Dextérité : DD 23, une créature que le kraken voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 33 (6d10) dégâts de foudre. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le kraken peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le kraken récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Encre toxique. JS Constitution : DD 23, chaque créature dans une Émanation de 4,50 m centrée sur le kraken alors qu'il est sous l'eau. *Échec* : la cible subit les états Aveuglé et Empoisonné jusqu'à la fin du tour suivant du kraken. Le kraken se déplace ensuite dans les limites de sa Vitesse. *Échec ou réussite* : le kraken ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Trait d'orage. Le kraken recourt à Trait de foudre.

Lamie

Lamie

Fiélon de taille G, Chaotique Mauvais

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 97 (13d10 + 26)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	16	+3 +3	DEX	13	+1 +1	CON	15	+2 +2
INT	14	+2 +2	SAG	15	+2 +2	CHA	16	+3 +3

Compétences Discrétion +5, Intuition +4, Tromperie +7
Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12
Langues abyssal, commun
FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. La lamie effectue deux attaques de Griffes. Elle peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Contact corrompue.

Griffe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts psychiques.

Contact corrompue. JS Sagesse : DD 13, une créature que la lamie voit dans un rayon de 1,50 m. *Échec* : 13 (3d8) dégâts psychiques, et la cible est maudite pendant 1 heure. Tant que persiste la malédiction, la cible subit les états Charmé et Empoisonné.

Incantation. La lamie lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13) :

À volonté : *déguisement* (comme bipède de taille M ou G), *illusion mineure*

1/jour chacun : *image majeure, quête, scrutation*

Actions Bonus

Bond. La lamie effectue un saut d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Lémure

Lémure

Fiélon (Diable) de taille M, Loyal Mauvais

CA 9 Initiative -3 (7)

Pv 9 (2d8)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	10	+0 +0	DEX	5	-3 -3	CON	11	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAG	11	+0 +0	CHA	3	-4 -4

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 10

Langues comprend l'inférieur, mais ne parle pas

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Restauration infernale. Si le lémure meurt dans les Neuf Enfers, il revient à la vie avec tous ses pv en 1d10 jours sauf s'il est tué par une créature sous les effets du sort *bénédiction* ou si ce qu'il en reste est aspergé d'eau bénite.

Actions

Limon abject. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.
Touché : 2 (1d4) dégâts de poison.

Liche

Liche

Mort-vivant (Magicien) de taille M, Neutre Mauvais

CA 20 Initiative +17 (27)

Pv 315 (42d8 + 126)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	11	+0 +0	DEX	16	+3 +10	CON	16	+3 +10
INT	21	+5 +12	SAG	14	+2 +9	CHA	16	+3 +3

Compétences Arcanes +19, Histoire +12, Intuition +9, Perception +9

Résistances foudre, froid

Immunités nécrotiques, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé

Équipement sacoche à composants

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 19

Langues toutes

FP 21 (33 000 PX, ou 41 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Réceptacle spirituel. Si elle est détruite, la liche se reconstitue en 1d10 jours si elle possède un réceptacle spirituel, en récupérant tous ses points de vie. Le nouveau corps apparaît en un espace inoccupé dans l'antre de la liche.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si la liche rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. La liche effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Contact paralysant et Explosion occulte.

Explosion occulte. Corps à corps ou à distance : +12, allonge 1,50 m ou portée 36 m. Touché : 31 (4d12 + 5) dégâts de force.

Contact paralysant. Corps à corps : +12, allonge 1,50 m. Touché : 15 (3d6 + 5) dégâts de froid, et la cible subit l'état Paralysé jusqu'au début du tour suivant de la liche.

Incantation. La liche lance l'un des sorts suivants, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20) :

À volonté : boule de feu (au 5^e niveau), détection de la magie, détection des pensées, dissipation de la magie, éclair (au 5^e niveau), invisibilité, main du mage, prestidigitation

2/jour chacun : animation des morts, changement de plan, porte dimensionnelle

1/jour chacun : chaîne d'éclairs, doigt de mort, mot de pouvoir mortel, scrutation

Réactions

Magie protectrice. La liche lance bouclier ou contre-sort en réponse au déclencheur du sort correspondant, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, la liche peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. La liche récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Regard horifique. La liche lance terreur, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation. La liche ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Téléportation funeste. La liche se téléporte en un espace inoccupé qu'elle voit dans un rayon de 18 m, et chaque créature dans un rayon de 3 m de l'espace qu'elle quitte subit 11 (2d10) dégâts nécrotiques.

Trouble vital. JS Constitution : DD 20, chaque créature autre qu'un Mort-vivant dans une Émanation de 6 m centrée sur la liche. Échec : 31 (9d6) dégâts nécrotiques. Réussite : demi-dégâts. Échec ou réussite : la liche ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Licorne

Licorne

Céleste de taille G, Loyal Bon

CA 12 Initiative +8 (18)

Pv 97 (13d10 + 26)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	18	+4 +4	DEX	14	+2 +2	CON	15	+2 +2
INT	11	+0 +0	SAG	17	+3 +3	CHA	16	+3 +3

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné, Paralysé
Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13
Langues céleste, elfique, sylvestre ; télépathie 36 m
FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Résistance à la magie. La licorne a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). Si la licorne rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. La licorne effectue une attaque de Corne radiante et une de Sabots.

Corne radiante. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts radiants.

Sabots. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Incantation. La licorne lance l'un des sorts suivants, sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : détection du mal et du bien, druidisme

1/jour chacun : apaisement des émotions, dissipation du mal et du bien, enchevêtrement, mot de retour, passage sans trace

Actions Bonus

Faveur de la licorne (3/jour). La licorne touche physiquement une autre créature avec sa corne et lance restauration partielle ou soins sur cette créature, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3. Aussitôt après le tour d'une autre créature, la licorne peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. La licorne récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Corne la première. La licorne se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité, et elle effectue une attaque de Corne radiante.

Pavois chatoyant. La licorne cible une créature qu'elle voit dans un rayon de 18 m (ou bien elle-même). La cible reçoit 10 (3d6) points de vie temporaires et sa CA augmente de 2 jusqu'à la fin du tour suivant de la licorne. La licorne ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Loup arctique

Loup arctique

Monstruosité de taille G, Neutre Mauvaise

CA 13 **Initiative +1 (11)**

Pv 75 (10d10 + 20)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 13	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 7	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +5, Perception +5

Immunités froid

Sens Perception passive 15

Langues commun, gigant

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. **Touché :** 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Souffle glacial (recharge 5-6). JS Constitution : DD 12, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec :** 18 (4d8) dégâts de froid. **Réussite :** demi-dégâts.

Loup-garou

Loup-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Chaotique Mauvaise

CA 15 **Initiative +4 (14)**

Pv 71 (11d8 + 22)

Vitesse 9 m, 12 m (forme de loup uniquement)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Équipement arc long

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun (ne parle pas sous forme de loup)

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup-garou a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Attaques multiples. Le loup-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Éraflure et Arc long. Il peut en remplacer une par une attaque de Morsure.

Éraflure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure (forme de loup ou hybride uniquement).

Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. **Touché :** 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 12.

Échec : la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **loup-garou** sous le contrôle du MJ. **Réussite :** La cible est immunisée contre la malédiction de ce loup-garou pendant 24 heures.

Arc long (forme humanoïde ou hybride uniquement).

À distance : +4, portée 45/180 m. **Touché :** 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le loup-garou se transforme en hybride loup-humanoïde de taille G ou en loup de taille M, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Mages

Mage

Humanoïde (Magicien) de taille M ou P, Neutre

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 81 (18d8)

Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	9	-1	-1	DEX	14	+2	+2	CON	11	+0	+0
INT	17	+3	+6	SAG	12	+1	+4	CHA	11	+0	+0

Compétences Arcanes +6, Histoire +6, Perception +4

Équipement baguette

Sens Perception passive 14

Langues commun et trois autres langues

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le mage effectue trois attaques de Jaillissement arcanique.

Jaillissement arcanique. Corps à corps ou à distance : +6, allonge 1,50 m ou portée 36 m. Touché : 16 (3d8 + 3) dégâts de force.

Incantation. Le mage lance l'un des sorts suivants, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : armure du mage (compris dans la CA), détection de la magie, lumière, main du mage, prestidigitation

2/jour chacun : boule de feu (au 4^e niveau), invisibilité

1/jour chacun : cône de froid, vol

Actions Bonus

Foulée brumeuse (3/jour). Le mage lance foulée brumeuse, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Réactions

Magie protectrice (3/jour). Le mage lance bouclier ou contresort en réponse au déclencheur du sort correspondant, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Archimage

Humanoïde (Magicien) de taille M ou P, Neutre

CA 17 Initiative +7 (17)

Pv 170 (31d8 + 31)

Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	10	+0	+0	DEX	14	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	20	+5	+9	SAG	15	+2	+6	CHA	16	+3	+3

Compétences Arcanes +13, Histoire +9, Perception +6

Immunités psychiques ; Charmé (avec esprit impénétrable)

Équipement baguette

Sens Perception passive 16

Langues commun et cinq autres langues

FP 12 (8 000 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. L'archimage a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'archimage effectue quatre attaques de Jaillissement arcanique.

Jaillissement arcanique. Corps à corps ou à distance : +9, allonge 1,50 m ou portée 45 m. Touché : 27 (4d10 + 5) dégâts de force.

Incantation. L'archimage lance l'un des sorts suivants, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

À volonté : armure du mage (compris dans la CA), déguisement, détection de la magie, détection des pensées, invisibilité, lumière, main du mage, prestidigitation

2/jour chacun : éclair (au 7^e niveau), vol

1/jour chacun : cône de froid (au 9^e niveau), esprit impénétrable (lancé avant un combat), scrutation, téléportation

Actions Bonus

Foulée brumeuse (3/jour). Le mage lance foulée brumeuse, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Réactions

Magie protectrice (3/jour). L'archimage lance bouclier ou contresort en réponse au déclencheur du sort correspondant, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Magmatique

Magmatique

Élémentaire de taille P, Chaotique Neutre

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 13 (3d6 + 3)

Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	7	-2	-2	DEX	15	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	8	-1	-1	SAG	11	+0	+0	CHA	10	+0	+0

Immunités feu

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (igné)

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Explosion finale. Le magmatique explose quand il meurt. *JS Dextérité* : DD 11, chaque créature dans une Émanation de 3 m centrée sur le magmatique. *Échec* : 7 (2d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions

Contact. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable qui n'est porté par personne, elle s'embrase.

Actions Bonus

Illumination embrasée. Le magmatique s'embrase ou éteint ses flammes. Embrassé, le magmatique produit une Lumière vive sur un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Mante obscure

Mante obscure

Aberration de taille P, non alignée

CA 11 **Initiative** +3 (13)

Pv 22 (5d6 + 5)

Vitesse 3 m, vol 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	16	+3	+3	DEX	12	+1	+1	CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CHA	5	-3	-3

Compétences Discrétion +3

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Écrasement. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants, et la mante obscure se fixe à la cible. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et si la mante obscure avait l'Avantage au jet d'attaque, elle recouvre la cible qui subit l'état Aveuglé et s'asphyxie tant que la mante obscure reste ainsi fixée à elle.

Tant qu'elle est fixée à une cible, la mante obscure ne peut attaquer que cette cible mais elle a l'Avantage à ses jets d'attaque contre elle. Sa Vitesse passe à 0, elle ne peut profiter d'aucun bonus de Vitesse et suit les déplacements de sa cible.

Une créature peut entreprendre une action pour tenter de détacher la mante obscure fixée à elle, ce qui nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme)

DD 13. À son tour, la mante obscure peut se détacher en y consacrant 1,50 m de déplacement.

Aura de ténèbres (1/jour). Des ténèbres magiques emplissent une Émanation de 4,50 m centrée sur la mante obscure. Cet effet persiste tant que la mante obscure maintient sa Concentration, à concurrence de 10 minutes. La Vision dans le noir échoue à percer cette zone, qu'aucune source de lumière ne parvient à éclairer.

Manteleur

Manteleur

Aberration de taille G, Chaotique Neutre

CA 14 **Initiative** +5 (15)

Pv 91 (14d10 + 14)

Vitesse 3 m, vol 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	17	+3	+3	DEX	15	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	13	+1	+1	SAG	14	+2	+2	CHA	7	-2	-2

Compétences Discrétion +5

Immunités Effrayé

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 12

Langues commun des profondeurs, profond

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Sensibilité à la lumière. Exposé à une Lumière vive, le manteleur subit le Désavantage aux jets d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le manteleur effectue une attaque d'Enveloppement et deux attaques de Queue.

Enveloppement. *Corps à corps* : +6, allonge 1,50 m. *Touché* : 13 (3d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, le manteleur l'enveloppe. Tant que la cible est enveloppée par le manteleur, celle-ci subit l'état Aveuglé et le manteleur ne peut pas effectuer d'attaque d'Enveloppement sur une autre cible. En outre, le manteleur divise par deux les dégâts qu'il subit (arrondis à l'inférieur), et la cible subit le même montant de dégâts.

Pour se décrocher, le manteleur doit dépenser 1,50 m de déplacement. La cible ou une créature dans un rayon de 1,50 m peut entreprendre une action pour tenter de décrocher le manteleur, ce qui nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 14.

Queue. *Corps à corps* : +6, allonge 3 m.

Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Fantasmagories (recharge après un Repos court ou long). Le manteleur lance le sort *image miroir*, sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation. Le sort prend fin prématurément si le manteleur démarre son tour sous une Lumière vive.

Lamentation. JS Sagesse : DD 13, chaque créature dans une Émanation de 18 m centrée sur le manteleur. **Échec** : la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin du tour suivant du manteleur. **Réussite** : la cible est immunisée contre la Lamentation de ce manteleur pendant 24 heures.

Manticore

Manticore

Monstruosité de taille G, Loyale Mauvaise

CA 14 Initiative +3 (13)

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 9 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 16	+3	+3	CON 17	+3	+3
INT 7	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. La manticore effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Saignée et Piquant caudal.

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Piquant caudal. À distance : +5, portée 30/60 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Marilith

Marilith

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 16 Initiative +10 (20)

Pv 220 (21d10 + 105)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+9	DEX 20	+5	+5	CON 20	+5	+10
INT 18	+4	+4	SAG 16	+3	+8	CHA 20	+5	+10

Compétences Perception +8

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 18

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 16 (15 000 PX ; BM +5)

Traits

Réactivité. La marilith peut jouer une Réaction à chaque tour d'un combat.

Résistance à la magie. La marilith a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si la marilith meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et elle en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. La marilith effectue six attaques de lame de pacte et recourt à Constriction.

Lame de pacte. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m.

Touché : 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Constriction. JS Force : DD 17, une créature de taille M ou inférieure que la marilith voit dans un rayon de 1,50 m. **Échec** : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants. La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 14), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Actions Bonus

Téléportation (recharge 5–6). La marilith se téléporte d'un maximum de 36 m en un espace inoccupé qu'elle voit.

Réactions

Parade. Déclencheur : la marilith est touchée par jet d'attaque de corps à corps alors qu'elle tient une arme. **Conséquences** : la marilith ajoute 5 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Méduse

Méduse

Monstruosité de taille M, Loyale Mauvaise

CA 15 Initiative +6 (16)

Pv 127 (17d8 + 51)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 17	+3	+3	CON 16	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 13	+1	+4	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +6, Perception +4, Tromperie +5

Sens Vision dans le noir 45 m ; Perception passive 14

Langues commun et une autre langue

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. La méduse effectue une attaque de Chevelure de serpents et deux de Griffes, ou bien elle effectue trois attaques de Rayon toxique.

Chevelure de serpents. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de poison.

Griffe. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Rayon toxique. À distance : +5, portée 45 m.

Touché : 11 (2d8 + 2) dégâts de poison.

Actions Bonus

Regard pétrifiant (recharge 5–6). JS Constitution : DD 13, chaque créature dans un Cône de 9 m. Si la méduse voit son reflet dans le Cône, elle effectue ce JS. **Premier échec** : la cible subit l'état Entravé et réitère le JS à la fin de son tour suivant si elle est toujours Entravée ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. **Deuxième échec** : la cible subit l'état Pétrifié qui remplace l'état Entravé.

Méphites

Méphite gelé

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 21 (6d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	7	-2 -2	DEX	13	+1 +1	CON	10	+0 +0
INT	9	-1 -1	SAG	11	+0 +0	CHA	12	+1 +1

Compétences Discrétion +3, Perception +2

Vulnérabilités feu

Immunités froid, poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues primordial (aérien, aquatique)

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Explosion finale. Le méphite explose quand il meurt. JS Constitution : DD 10, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le méphite. **Échec** : 5 (2d4) dégâts de froid. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions

Griffe. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m. **Touché** : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Nappe de brouillard (1/jour). Le méphite lance *nappe de brouillard* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Souffle de givre (recharge 6). JS Constitution : DD 10, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec** : 7 (3d4) dégâts de froid. **Réussite** : demi-dégâts.

Méphite magmatique

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 18 (4d6 + 4)

Vitesse 9 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	8	-1 -1	DEX	12	+1 +1	CON	12	+1 +1
INT	7	-2 -2	SAG	10	+0 +0	CHA	10	+0 +0

Compétences Discrétion +3

Vulnérabilités froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (igné, terreux)

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Explosion finale. Le méphite explose quand il meurt. JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le méphite. **Échec** : 7 (2d6) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions

Griffe. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m. **Touché** : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 6). JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec** : 7 (2d6) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.

Méphite poussiéreux

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 17 (5d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	5	-3 -3	DEX	14	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	9	-1 -1	SAG	11	+0 +0	CHA	10	+0 +0

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Vulnérabilités feu

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues primordial (aérien, terreux)

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Explosion finale. Le méphite explose quand il meurt. JS Dextérité : DD 10, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le méphite. **Échec** : 5 (2d4) dégâts contondants. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions

Griffe. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Sommeil (1/jour). Le méphite lance *sommeil* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 10).

Souffle aveuglant (recharge 6). JS Dextérité : DD 10, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec** : la cible subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin du tour suivant du méphite.

Méphite vapoureux

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 17 (5d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 5	-3	-3	DEX 11	+0	+0	CON 10	+0	+0
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 12	+1	+1

Compétences Discrétion +2

Immunités feu, poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (aquatique, igné)

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Explosion finale. Le méphite explose quand il meurt. JS Dextérité : DD 10, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le méphite. Échec : 5 (2d4) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Forme floue. Les jets d'attaque contre le méphite subissent le Désavantage sauf si le méphite subit l'état Neutralisé.

Actions

Griffe. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m. Touché : 2 (1d4) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de vapeur (recharge 6). JS Constitution : DD 10, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. Échec : 5 (2d4) dégâts de feu, et la Vitesse de la cible est réduite de 3 m jusqu'à la fin du tour suivant du méphite. Réussite : demi-dégâts uniquement. Échec ou réussite : être immergé dans l'eau n'octroie pas la Résistance à ces dégâts de feu.

Merrow

Merrow

Monstruosité de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 3 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+2	CON 15	+2	+2
INT 8	-1	-1	SAG 10	+0	+0	CHA 9	-1	-1

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues abyssal, primordial (aquatique)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le merrow peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le merrow effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Griffe, Morsure et Harpon.

Griffe. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Harpon. Corps à corps ou à distance : +6, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, le merrow la tire en ligne droite vers lui d'un maximum de 4,50 m.

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin du tour suivant du merrow.

Mimique

Mimique

Monstruosité de taille M, Neutre

CA 12 Initiative +3 (13)

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 15	+2	+2
INT 5	-3	-3	SAG 13	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +5

Immunités acide ; À terre

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Engluage (forme d'objet uniquement). La mimique adhère à tout ce qui la touche. Une créature de taille TG ou inférieure à laquelle la mimique adhère subit l'état Agrippé (évasion DD 13). Les tests de caractéristique visant à s'extraire de cette prise subissent le Désavantage.

Actions

Morsure. Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible est Agrippée par la mimique), allonge 1,50 m. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, ou 12 (2d8 + 3) dégâts perforants si la cible est Agrippée par la mimique, plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Pseudopode. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13). Les tests de caractéristique visant à s'extraire de cette prise subissent le Désavantage.

Actions Bonus

Changement d'aspect. La mimique se transforme en objet de taille M ou P, tout en conservant son profil de jeu, ou bien retrouve son aspect véritable de masse informe. Rien de ce qu'elle porte n'est transformé.

Minotaure de Baphomet

Minotaure de Baphomet

Monstruosité de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 14 Initiative +0 (10)

Pv 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 11	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 16	+3	+3	CHA 9	-1	-1

Compétences Perception +7, Survie +7

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 17

Langues abyssal

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Coup de corne (recharge 5–6). Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 18 (4d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le minotaure s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 3 m juste avant de la toucher, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Coutille abyssale. Corps à corps : +6, allonge 3 m. Touché : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Molosse infernal

Molosse infernal

Fiélon de taille M, Loyal Mauvais

CA 15 Initiative +1 (11)

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +5

Immunités feu

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues comprend l'infernal, mais ne parle pas

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le molosse a l'Avantage au jet d'attaque correspondant contre cette créature.

Actions

Attaques multiples. Le molosse effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. Échec : 17 (5d6) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Momies

Momie

Mort-vivant de taille M ou P, Loyal Mauvais

CA 11 Initiative -1 (9)

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 8	-1	-1	CON 15	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 12	+1	+3	CHA 12	+1	+1

Vulnérabilités feu

Immunités nécrotiques, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun et deux autres langues

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. La momie effectue deux attaques de Poing putréfié et recourt à Regard effroyable.

Poing putréfié. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle est maudite. Ainsi maudite, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, son maximum de points de vie ne revient pas à la normale quand elle termine un Repos long, et diminue même de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Une créature que cette attaque fait tomber à 0 point de vie meurt, réduite en poussière.

Regard effroyable. JS Sagesse : DD 11, une créature que le momie voit dans un rayon de 18 m. Échec : la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin du tour suivant de la momie. Réussite : la cible est immunisée contre le Regard effroyable de cette momie pendant 24 heures.

Momie auguste

Mort-vivant (Clerc) de taille M ou P, Loyal Mauvais

CA 17 Initiative +10 (20)

Pv 187 (25d8 + 75)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 10	+0	+0	CON 17	+3	+3
INT 11	+0	+5	SAG 19	+4	+9	CHA 16	+3	+3

Compétences Histoire +5, Perception +9, Religion +5

Vulnérabilités feu

Immunités nécrotiques, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé

Sens Vision lucide 18 m ; Perception passive 19

Langues commun et trois autres langues

FP 15 (13 000 PX, ou 15 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie. La momie a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si la momie rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Restauration funeste. Si elle est détruite, la momie reçoit un nouveau corps en 24 heures si son cœur est intact, en récupérant tous ses points de vie. Le nouveau corps apparaît en un espace inoccupé dans l'antre de la momie. Le cœur est un objet de taille TP avec le profil suivant : CA 17, 10 pv, Immunité contre tous les dégâts sauf le feu.

Actions

Attaques multiples. La momie effectue une attaque de Poing putréfié ou de Conduit d'énergie négative, et recourt à Regard effroyable.

Poing putréfié. Corps à corps : +9, allonge 1,50 m. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle est maudite. Ainsi maudite, la cible ne peut pas récupérer de points de vie et ne reçoit aucun bénéfice en terminant un Repos long, tandis que son maximum de points de vie est réduit de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Une créature que cette attaque fait tomber à 0 point de vie meurt, réduite en poussière.

Conduit d'énergie négative. À distance : +9, portée 18 m. Touché : 25 (6d6 + 4) dégâts nécrotiques.

Incantation. La momie lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17, +9 pour toucher) :

À volonté : dissipation de la magie, thaumaturgie
1/jour chacun : animation des morts, contamination, fléau d'insectes (au 7^e niveau)

Regard effroyable. JS Sagesse : DD 17, une créature que le momie voit dans un rayon de 18 m. Échec : 25 (6d6 + 4) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Paralysé jusqu'à la fin du tour suivant de la momie.

Réactions

Tourbillon de sable. Déclencheur : la momie est touchée par un jet d'attaque. Conséquences : la momie ajoute 2 à sa CA contre l'attaque, ce qui peut faire rater celle-ci, et se téléporte d'un maximum de 18 m dans un espace inoccupé qu'elle voit. Chaque créature de son choix parmi celles qu'elle voit dans un rayon de 1,50 m de son espace de destination subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin du tour suivant de la momie.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, la momie peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. La momie récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Frappe nécrotique. La momie effectue une attaque de Poing putréfié ou de Conduit d'énergie négative.

Injonction effroyable. La momie lance *injonction* (au 2^e niveau), avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation. La momie ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Regard de biais. La momie recourt à Regard effroyable. La momie ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Naga corrupteur

Naga corrupteur

Fiélon de taille G, Chaotique Mauvais

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 135 (18d10 + 36)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 17	+3	+6	CON 14	+2	+5
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+5	CHA 16	+3	+6

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues abyssal, commun

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Restauration fiélonne. S'il meurt, le naga revient à la vie en 1d6 jours et récupère tous ses points de vie. Seul le sort *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Actions

Attaques multiples. Le naga effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Morsure et Rayon nécrotique.

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de poison.

Rayon nécrotique. À distance : +6, portée 18 m. Touché : 21 (6d6) dégâts nécrotiques.

Incantation. Le naga lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles ni somatiques, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : détection de la magie, illusion mineure, main du mage, respiration aquatique

2/jour chacun : détection des pensées, éclair (au 4^e niveau), **immobilisation de personne** (au 3^e niveau), **porte dimensionnelle**

Naga gardien

Naga gardien

Céleste de taille G, Loyal Bon

CA 18 Initiative +4 (14)

Pv 136 (16d10 + 48)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	19	+4 +4	DEX	18	+4 +8	CON	16	+3 +7
INT	16	+3 +7	SAG	19	+4 +8	CHA	18	+4 +8

Compétences Arcanes +11, Histoire +11, Religion +11

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné, Enervé, Paralysé

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues céleste, commun

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Traits

Restauration céleste. Quand le naga meurt, il revient à la vie au bout de 1d6 jours avec tous ses points de vie, sauf si *dissipation du mal et du bien* est lancé sur son cadavre.

Actions

Attaques multiples. Le naga effectue deux attaques de Morsure. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Crachat venimeux.

Morsure. Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 17 (2d12 + 4) dégâts perforants plus 22 (4d10) dégâts de poison.

Incantation. Le naga lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles ni somatiques, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : *thaumaturgie*

1/jour chacun : *clairvoyance*, *colonne de flamme* (au 6^e niveau), *quête*, *soins* (au 6^e niveau), *vision suprême*

Crachat venimeux. JS Constitution : DD 16, une créature que le naga voit dans un rayon de 18 m.

Échec : 31 (7d8) dégâts de poison, et la cible subit l'état Aveuglé jusqu'au début du tour suivant du naga.

Réussite : demi-dégâts uniquement.

Nalfeshnie

Nalfeshnie

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 18 Initiative +5 (15)

Pv 184 (16d10 + 96)

Vitesse 6 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	21	+5 +5	DEX	10	+0 +0	CON	22	+6 +11
INT	19	+4 +9	SAG	12	+1 +6	CHA	15	+2 +7

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Effrayé, Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 11

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 13 (10 000 PX ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie. Le nalfeshnie a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si le nalfeshnie meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le nalfeshnie effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +10, allonge 3 m.

Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts de force.

Téléportation. Le nalfeshnie se téléporte d'un maximum de 36 m en un espace inoccupé qu'il voit.

Actions Bonus

Halo d'épouvante (recharge 5–6). JS Sagesse : DD 15, chaque créature dans une Émanation de 4,50 m centrée sur le nalfeshnie. *Échec* : 28 (8d6) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Effrayé pendant 1 minute, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou termine son tour sans avoir le nalfeshnie dans son champ de vision. *Réussite* : la cible est immunisée contre le Halo d'épouvante de ce nalfeshnie pendant 24 heures.

Réactions

Poursuite. Déclencheur : une autre créature que le nalfeshnie voit termine son déplacement dans un rayon de 36 m de lui. *Conséquences* : le nalfeshnie recourt à Téléportation, mais son espace de destination doit être dans un rayon de 3 m de la créature qui a déclenché la poursuite.

Nécronte

Nécronte

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 10	+0	+0	SAG 13	+1	+1	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Résistances nécrotiques

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Équipement armure de cuir clouté

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues commun et une autre langue

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le nécronte subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le nécronte effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée nécrotique et Arc nécrotique. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Absorption de vie.

Épée nécrotique. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Arc nécrotique. À distance : +4, portée 45/180 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Absorption de vie. JS Constitution : DD 13, une créature dans un rayon de 1,50 m. Échec : 6 (1d8 + 2) dégâts nécrotiques, et le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis.

Un Humanoïde tué par cette attaque se relève 24 heures plus tard comme **zombi** sous le contrôle du nécronte, sauf si l'Humanoïde est préalablement ramené à la vie ou si son corps est détruit. Le nécronte ne peut ainsi contrôler plus de douze zombis à la fois.

Noble

Noble

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 15 **Initiative** +1 (11)

Pv 9 (2d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 12	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 16	+3	+3

Compétences Intuition +4, Persuasion +5, Tromperie +5

Équipement cuirasse, rapière

Sens Perception passive 12

Langues commun et deux autres langues

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Rapière. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Déclencheur : le noble est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme.

Conséquences : le noble ajoute 2 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Objets animés

Armure animée

Artificiel de taille M, non aligné

CA 18 **Initiative** +2 (12)

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 7,50 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 11	+0	+0	CON 13	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 3	-4	-4	CHA 1	-5	-5

Immunités poison, psychiques ; Assourdi, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 6

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'armure effectue deux attaques de Coup.

Coup. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Épée volante

Artificiel de taille P, non aligné

CA 17 **Initiative** +4 (14)

Pv 14 (4d6)

Vitesse 1,50 m, vol 15 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 15	+2	+4	CON 11	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 5	-3	-3	CHA 1	-5	-5

Immunités poison, psychiques ; Assourdi, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 7

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Taillade. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Tapis étrangleur

Artificiel de taille G, non aligné

CA 12 Initiative +4 (14)

Pv 27 (5d10)

Vitesse 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 14	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 3	-4	-4	CHA 1	-5	-5

Immunités poison, psychiques ; Assourdi, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 6

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Étouffement. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, le tapis peut lui imposer l'état Agrippé (évasion DD 13) au lieu de lui infliger des dégâts. Tant que la cible est Agrippée, elle subit les états Aveuglé et Entravé, s'asphyxie, et subit 10 (2d6 + 3) dégâts contondants au début de chacun de ses tours. Le tapis ne peut étouffer qu'une créature à la fois.

Tant qu'il agrippe la cible, le tapis ne peut pas entreprendre cette action, il réduit de moitié les dégâts qu'il subit (arrondis à l'inférieur) et la cible subit autant de dégâts que lui.

Ogre

Ogre

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

CA 11 Initiative -1 (9)

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 8	-1	-1	CON 16	+3	+3
INT 5	-3	-3	SAG 7	-2	-2	CHA 7	-2	-2

Équipement javelines (3), massue

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues commun, gigant

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Massue. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Javeline. Corps à corps ou à distance : +6, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Ombre

Ombre

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 27 (5d8 + 5)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 14	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +6

Vulnérabilités radiants

Résistances acide, feu, foudre, froid, tonnerre

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Effrayé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Informe. L'ombre peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Morsure du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'ombre subit le Désavantage aux Tests d20.

Actions

Caresse dévitalisante. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si l'effet fait tomber cette valeur à 0. Si un Humanoïde est tué par cette attaque, une ombre émerge de son cadavre 1d4 heures plus tard.

Actions Bonus

Discrétion dans les ombres. Tant qu'elle reste dans les Ténèbres ou sous une Lumière faible, l'ombre peut entreprendre l'action Furtivité.

Oni

Oni

Fiélon de taille G, Loyal Mauvais

CA 17 Initiative +0 (10)

Pv 119 (14d10 + 42)

Vitesse 9 m, vol 9 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 11	+0	+3	CON 16	+3	+6
INT 14	+2	+2	SAG 12	+1	+4	CHA 15	+2	+5

Compétences Arcanes +5, Perception +4, Tromperie +8

Résistances froid

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun, gigant

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Traits

Régénération. L'oni récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. L'oni effectue deux attaques de Griffes ou de Rayon de cauchemar. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation.

Griffe. Corps à corps : +7, allonge 3 m.

Touché : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Rayon de cauchemar. À distance : +5, portée 18 m.

Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début du tour suivant de l'oni.

Changement d'aspect. L'oni se transforme en Humanoïde de taille P ou M, en Géant de taille G ou bien retrouve sa forme véritable. Hormis sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit sa forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Incantation. L'oni lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13) :

1/jour chacun : charme-personne (au 2^e niveau),
forme gazeuse, sommeil, ténèbres

Actions Bonus

Invisibilité. L'oni lance *invisibilité* sur lui-même, sans composantes de sort, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Otyugh

Otyugh

Aberration de taille G, Neutre

CA 14 **Initiative** +0 (10)

Pv 104 (11d10 + 44)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 11	+0	+0	CON 19	+4	+7
INT 6	-2	-2	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 11

Langues otyugh ; télépathie 36 m (ne permet pas à la créature destinataire de répondre télépathiquement)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. L'otyugh effectue une attaque de Morsure et deux de Tentacule.

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné. Chaque fois que la cible Empoisonnée termine un Repos long, elle subit l'effet suivant. **JS Constitution :** DD 15. **Échec :** le maximum de points de vie de la cible est réduit de 5 (1d10) et ne

revient pas à la normale tant que l'état Empoisonné persiste sur la cible. **Réussite :** l'état Empoisonné prend fin.

Tentacule. Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par l'un des deux tentacules.

Coup de tentacule. **JS Constitution :** DD 14,

chaque créature Agrippée par l'otyugh. **Échec :**

16 (3d8 + 3) dégâts contondants, et la cible subit l'état Étourdi jusqu'au début du tour suivant de l'otyugh.

Réussite : demi-dégâts uniquement.

Ours-garou

Ours-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Neutre Bonne

CA 15

Initiative +3 (13)

Pv 135 (18d8 + 54)

Vitesse 9 m, 12 m (forme d'ours uniquement), escalade 9 m (forme d'ours uniquement)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+0	CON 17	+3	+3
INT 11	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CHA 12	+1	+1

Compétences Perception +7

Équipement hachettes (4)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 17

Langues commun (ne parle pas sous forme d'ours)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. L'ours-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Hachette et Saignée. Il peut en remplacer une par une attaque de Morsure.

Hachette (forme humanoïde ou hybride uniquement).

Corps à corps ou à distance : +7, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché :** 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement).

Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. **Touché :** 17 (2d12 + 4) dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle est soumise à l'effet suivant. **JS Constitution :** DD 14. **Échec :** la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **ours-garou** sous le contrôle du MJ. **Réussite :** la cible est immunisée contre la malédiction de cet ours-garou pendant 24 heures.

Saignée (forme d'ours ou hybride uniquement).

Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Changement d'aspect. L'ours-garou se transforme en hybride ours-humanoïde de taille G ou en ours de taille G, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Oxydeur

Oxydeur

Monstruosité de taille M, non alignée

CA 14 Initiative +1 (11)

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 12	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Perception du fer. L'oxydeur perçoit précisément la position de tout métal ferreux dans un rayon de 9 m.

Actions

Attaques multiples. L'oxydeur effectue une attaque de Morsure et recourt deux fois à Antennes.

Morsure. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Antennes. L'oxydeur cible un objet en métal non magique, armure ou arme, porté par une créature dans un rayon de 1,50 m. *JS Dextérité* : DD 11, la créature porteuse de l'objet. **Échec** : l'objet subit un malus de -1 à la CA qu'il octroie (armure) ou à ses jets d'attaque (arme). L'armure est détruite si ce malus réduit sa CA à 10, et l'arme est détruite quand le malus cumulé atteint -5. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'arme ou l'armure concernée.

Destruction du métal. L'oxydeur touche un objet en métal non magique dans un rayon de 1,50 m qui n'est porté par personne. Ce contact détruit un Cube de 30 cm de l'objet.

Réactions

Antennes réactives. *Déclencheur* : un jet d'attaque touche l'oxydeur. *Conséquences* : l'oxydeur recourt à Antennes.

Pégase

Pégase

Céleste de taille G, Chaotique Bon

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 59 (7d10 + 21)

Vitesse 18 m, vol 27 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+4	CON 16	+3	+5
INT 10	+0	+0	SAG 15	+2	+4	CHA 13	+1	+3

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues comprend le céleste, le commun, l'elfique et le sylvestre, mais ne parle pas

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants plus 5 (2d4) dégâts radiants.

Pirates

Pirate

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 14 Initiative +5 (15)

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 16	+3	+5	CON 12	+1	+1
INT 8	-1	-1	SAG 12	+1	+1	CHA 14	+2	+4

Équipement armure de cuir, dagues (6)

Sens Perception passive 11

Langues commun et une autre langue

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le pirate effectue deux attaques de Dague. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Panache envoûtant.

Dague. Corps à corps ou à distance : +5, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Panache envoûtant. *JS Sagesse* : DD 12, une créature que le pirate voit dans un rayon de 9 m. **Échec** : la cible subit l'état Charmé jusqu'au début du tour suivant du pirate.

Capitaine pirate

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 17 Initiative +7 (17)

Pv 84 (13d8 + 26)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+3	DEX 18	+4	+7	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+5	CHA 17	+3	+6

Compétences Acrobaties +7, Perception +5

Équipement pistolet, rapière

Sens Perception passive 15

Langues commun et une autre langue

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le pirate effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Rapière et Pistolet.

Rapière. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants, et le pirate a l'Avantage au prochain jet d'attaque qu'il effectue avant la fin de ce tour.

Pistolet. À distance : +7, portée 9/27 m.

Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Actions Bonus

Charme du capitaine. JS Sagesse : DD 14, une créature que le pirate voit dans un rayon de 9 m. **Échec** : la cible subit l'état Charmé jusqu'au début du tour suivant du pirate.

Réactions

Parade-riposte. Déclencheur : le pirate est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. **Conséquences** : le pirate ajoute 3 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater. En cas d'échec de l'attaque, le pirate effectue une attaque de Rapière contre la créature qui a déclenché sa Réaction si celle-ci est à portée.

Planétar

Planétar

Céleste (Ange) de taille G, Loyal Bon

CA 19 **Initiative** +10 (20)

Pv 262 (21d10 + 147)

Vitesse 12 m, vol 36 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 24	+7	+12	DEX 20	+5	+5	CON 24	+7	+12
INT 19	+4	+4	SAG 22	+6	+11	CHA 25	+7	+12

Compétences Perception +11

Résistances radiants

Immunités Charmé, Effrayé, Épuisement

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 21

Langues toutes ; télépathie 36 m

FP 16 (15 000 PX ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie. Le planétar a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration exaltée. Si le planétar meurt hors du Mont Céleste, son corps disparaît et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part sur le Mont Céleste.

Vigilance divine. Le planétar reconnaît un mensonge quand il en entend un.

Actions

Attaques multiples. Le planétar effectue trois attaques d'Épée radiante ou recourt deux fois à Éruption bénie.

Épée radiante. Corps à corps : +12, allonge 3 m.

Touché : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Éruption bénie. JS Dextérité : DD 20, chaque ennemi dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que le planétar voit dans un rayon de 36 m. **Échec** : 24 (7d6) dégâts radiants. **Réussite** : demi-dégâts.

Incantation. Le planétar lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20) :

À volonté : *détection du mal et du bien*

1/jour chacun : *communion, contrôle du climat, dissipation du mal et du bien, rappel à la vie*

Actions Bonus

Soutien divin (2/jour). Le planétar lance *délivrance des malédictions, invisibilité, restauration partielle ou soins*, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Plantes éveillées

Arbre éveillé

Plante de taille TG, Neutre

CA 13 **Initiative** -2 (8)

Pv 59 (7d12 + 14)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 6	-2	-2	CON 15	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Vulnérabilités feu

Résistances contondants, perforants

Sens Perception passive 10

Langues commun et une autre langue

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Coup. Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts contondants.

Arbuste éveillé

Plante de taille P, Neutre

CA 9 **Initiative** -1 (9)

Pv 10 (3d6)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 3	-4	-4	DEX 8	-1	-1	CON 11	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Vulnérabilités feu

Résistances perforants

Sens Perception passive 10

Langues commun et une autre langue

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Ratissage. Corps à corps : +1, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât tranchant.

Pouding noir

Pouding noir

Vase de taille G, non alignée

CA 7 **Initiative** -3 (7)

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 5	-3	-3	CON 16	+3	+3
INT 1	-5	-5	SAG 6	-2	-2	CHA 1	-5	-5

Immunités acide, foudre, froid, tranchants ; À terre,

Agrippé, Assourdi, Charmé, Effrayé, Entravé, Épuisement

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Informe. Le pouding peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Masse corrosive. Une créature qui touche le pouding par un jet d'attaque de corps à corps subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Les projectiles non magiques sont détruits dès qu'ils ont touché le pouding et infligé le moindre dégât. Toute arme non magique qui inflige le moindre dégât au pouding en le touchant physiquement subit aussitôt un malus cumulatif de -1 aux jets d'attaque. L'arme est détruite si ce malus atteint -5. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'arme.

En 1 minute, le pouding peut dévorer une épaisseur de 60 cm de bois ou métal non magique.

Pattes d'araignée. Le pouding peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Pseudopode caustique. Corps à corps : +5, allonge 3 m. **Touché** : 17 (4d6 + 3) dégâts d'acide. Toute armure non magique portée par la cible subit un malus cumulatif de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si ce malus réduit sa CA à 10. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'armure.

Réactions

Division. Déclencheur : alors que le pouding est de taille G ou M et dispose d'au moins 10 points de vie, il se retrouve En péril ou subit des dégâts de foudre ou tranchants. **Conséquences** : le pouding se scinde en deux nouveaux **poudings noirs**. Chaque nouveau pouding présente une catégorie de taille de moins que le pouding dont il est issu et agit au même rang d'Initiative. Les points de vie du pouding « parent » sont divisés équitablement entre les deux nouveaux poudings (arrondir à l'inférieur).

Prêtres

Acolyte

Humanoïde (Clerc) de taille P ou M, Neutre

CA 13 **Initiative** +0 (10)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 10	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+2	CHA 11	+0	+0

Compétences Médecine +4, Religion +2

Équipement chemise de mailles, masse d'armes, symbole sacré

Sens Perception passive 12

Langues commun

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Masse d'armes. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. **Touché** : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants plus 2 (1d4) dégâts radiants.

Flamme radiante. À distance : +4, portée 18 m. **Touché** : 7 (2d6) dégâts radiants.

Incantation. Le prêtre lance l'un des sorts suivants, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation :

À volonté : lumière, thaumaturgie

Actions Bonus

Soutien divin (1/jour). L'acolyte lance *bénédiction*, *mot de guérison* ou *sanctuaire*, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Prêtre

Humanoïde (Clerc) de taille P ou M, Neutre

CA 13 **Initiative** +0 (10)

Pv 38 (7d8 + 7)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 10	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 13	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CHA 13	+1	+1

Compétences Médecine +7, Perception +5, Religion +5

Équipement chemise de mailles, masse d'armes, symbole sacré

Sens Perception passive 15

Langues commun et une autre langue

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le prêtre effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Masse d'armes et Flamme radiante.

Masse d'armes. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants plus 5 (2d4) dégâts radiants.

Flamme radiante. À distance : +5, portée 18 m. Touché : 11 (2d10) dégâts radiants.

Incantation. Le prêtre lance l'un des sorts suivants, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13) :

À volonté : lumière, thaumaturgie

1/jour : esprits gardiens

Actions Bonus

Soutien divin (3/jour). Le prêtre lance *bénédictio*, *dissipation de la magie*, *mot de guérison* ou *restauration partielle*, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Pseudodragon

Pseudodragon

Dragon de taille TP, Neutre Bon

CA 14 **Initiative** +2 (12)

Pv 10 (3d4 + 3)

Vitesse 4,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 15	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues comprend le commun et le draconique, mais ne parle pas

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le pseudodragon a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le pseudodragon effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Dard. JS Constitution : DD 12, une créature que le pseudodragon voit dans un rayon de 1,50 m.

Échec : 5 (2d4) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné pendant 1 heure. **Échec de 5 ou plus** : Tant qu'elle est Empoisonnée, la cible subit en outre l'état Inconscient, qui prend fin prématurément si la cible subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Quasit

Quasit

Fiélon (Démon) de taille TP, Chaotique Mauvais

CA 13 **Initiative** +3 (13)

Pv 25 (10d4)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 5	-3	-3	DEX 17	+3	+3	CON 10	+0	+0
INT 7	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +5

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 10

Langues abyssal, commun

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le quasit a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du quasit.

Changement d'aspect. Le quasit se métamorphose en prenant l'aspect d'une chauve-souris (Vitesse 3 m, vol 12 m), d'un mille-pattes (12 m, escalade 12 m) ou d'un crapaud (12 m, nage 12 m) ou reprend sa forme véritable. Son profil reste le même sous chaque forme, à l'exception de sa Vitesse. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Frayeur (1/jour). JS Sagesse : DD 10, une créature dans un rayon de 6 m. **Échec** : la cible subit l'état Effrayé. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Invisibilité. Le quasit lance *invisibilité* sur lui-même, sans composante matérielle, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Rakshasa

Rakshasa

Fiélon de taille M, Loyal Mauvais

CA 17 Initiative +8 (18)

Pv 221 (26d8 + 104)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 17	+3	+3	CON 18	+4	+4
INT 13	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CHA 20	+5	+5

Compétences Intuition +8, Perception +8, Tromperie +10

Vulnérabilités dégâts perforants infligés avec une arme maniée par une créature sous l'effet du sort *bénédictio*

Immunités Charmé, Effrayé

Sens Vision lucide 18 m ; Perception passive 18

Langues commun, infernal

FP 13 (10 000 PX ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie suprême. Le rakshasa réussit automatiquement les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques, et les jets d'attaque des sorts le ratent automatiquement. Nul sort ne permet d'observer le rakshasa à distance ni de détecter ses pensées, son type de créature ou son alignement sans son consentement.

Restauration fiélonne. Si le rakshasa meurt hors des Neuf Enfers, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le rakshasa effectue trois attaques de Contact maudit.

Contact maudit. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants plus 19 (3d12) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle est maudite. Une cible ainsi maudite ne tire aucun bénéfice lorsqu'elle termine un Repos court ou long.

Incantation. Le rakshasa lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 18) :

À volonté : *déguisement, détection de la magie, détection des pensées, illusion mineure, main du mage*
1/jour chacun : *changement de plan, image majeure, invisibilité, vol*

Injonction lugubre (recharge 5–6). JS Sagesse : DD 18, chaque ennemi dans une Émanation de 9 m centrée sur le rakshasa. Échec : 28 (8d6) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Effrayé et Neutralisé jusqu'au début du tour suivant du rakshasa.

Rat-garou

Rat-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Loyale Mauvaise

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 60 (11d8 + 11)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 16	+3	+3	CON 12	+1	+1
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Équipement arbalète de poing

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun (ne parle pas sous forme de rat)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le rat-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Éraflure et Arbalète de poing. Il peut en remplacer une par une attaque de Morsure.

Éraflure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure (formes de rat et hybride uniquement).

Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 11.

Échec : la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **rat-garou** sous le contrôle du MJ. Réussite : la cible est immunisée contre la malédiction de ce rat-garou pendant 24 heures.

Arbalète de poing (forme humanoïde ou hybride uniquement). À distance : +5, portée 9/36 m. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le rat-garou se transforme en hybride rat-humanoïde de taille M ou en rat de taille P, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Remorhaz

Remorhaz

Monstruosité de taille TG, non alignée

CA 17 Initiative +5 (15)

Pv 195 (17d12 + 85)

Vitesse 12 m, fousissement 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 24	+7	+7	DEX 13	+1	+1	CON 21	+5	+5
INT 4	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Immunités feu, froid

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Traits

Aura de chaleur. À la fin de chacun des tours du remorhaz, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur lui subit 16 (3d10) dégâts de feu.

Actions

Morsure. Corps à corps : +11, allonge 3 m. Touché : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 17), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Actions Bonus

Engloutissement. JS Force : DD 19, une créature de taille G ou inférieure Agrippée par le remorhaz (qui peut contenir simultanément un maximum de deux créatures englouties). Échec : la cible est engloutie par le remorhaz, et l'état Agrippé prend fin. Une créature engloutie subit les états Aveuglé et Entravé, bénéficie d'un Abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du remorhaz et subit 10 (3d6) dégâts d'acide plus 10 (3d6) dégâts de feu au début de chacun des tours du monstre.

Si le remorhaz subit 30 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune tombant dans un espace situé dans un rayon de 1,50 m et subissant l'état À terre. Si le remorhaz meurt, les créatures englouties ne subissent plus l'état Entravé et peuvent s'extraire du cadavre en dépensant 4,50 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre.

Roturier

Roturier

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 10 **Initiative** +0 (10)

Pv 4 (1d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 10	+0	+0	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Équipement gourdin

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Formation. Le roturier possède la maîtrise d'une compétence au choix du MJ et a l'Avantage chaque fois qu'il effectue un test de caractéristique s'appuyant sur cette compétence.

Actions

Gourdin. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Rukh

Rukh

Monstruosité de taille Gig, non alignée

CA 15 **Initiative** +8 (18)

Pv 248 (16d20 + 80)

Vitesse 6 m, vol 36 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 28	+9	+9	DEX 10	+0	+4	CON 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	SAG 10	+0	+4	CHA 9	-1	-1

Compétences Perception +8

Sens Perception passive 18

Langues aucune

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le rukh effectue deux attaques de Bec. Il peut en remplacer une par une attaque de Serres.

Bec. Corps à corps : +13, allonge 3 m.

Touché : 28 (3d12 + 9) dégâts perforants.

Serres. Corps à corps : +13, allonge 1,50 m.

Touché : 23 (4d6 + 9) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 19), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Actions Bonus

Piqué (recharge 5–6). Si le rukh tient une créature Agrippée, il vole à concurrence de la moitié de sa Vitesse de vol sans provoquer d'attaques d'Opportunité et lâche cette créature.

Sahuagin

Combattant sahuagin

Fiélon de taille M, Loyal Mauvais

CA 12 **Initiative** +0 (10)

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 11	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 12	+1	+1	SAG 13	+1	+1	CHA 9	-1	-1

Compétences Perception +5

Résistances acide, froid

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 15

Langues sahuagin

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Amphibiose partielle. Capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre, le sahuagin doit s'immerger dans l'eau au moins une fois toutes les 4 heures sous peine de s'asphyxier.

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a l'Avantage aux jets d'attaque contre toute créature à laquelle il manque des points de vie.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut contrôler magiquement les requins dans un rayon de 36 m, par le biais d'une télépathie spéciale.

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue deux attaques de Griffes.

Griffe. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Charge aquatique. Le sahuagin nage en ligne droite dans les limites de sa Vitesse de nage vers un ennemi qu'il voit.

Salamandre

Salamandre

Élémentaire de taille G, Neutre Mauvais

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 90 (12d10 + 24)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 15	+2	+2
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 12	+1	+1

Vulnérabilités froid

Immunités feu

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (igné)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Aura de feu. À la fin de chacun des tours de la salamandre, chaque créature choisie par la salamandre dans une Émanation de 1,50 m centrée sur elle subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Actions

Attaques multiples. La salamandre effectue deux attaques de Lance de flammes. Elle peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Constriction.

Lance de flammes. Corps à corps ou à distance : +7, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants, plus 7 (2d6) dégâts de feu. **Touché ou raté** : aussitôt après une attaque à distance, la lance retourne magiquement dans la main de la salamandre.

Constriction. JS Force : DD 15, une créature de taille G ou inférieure que la salamandre voit dans un rayon de 3 m. **Échec** : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de feu. La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 14), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Sanglier-garou

Sanglier-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Neutre Mauvaise

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 97 (15d8 + 30)

Vitesse 9 m, 12 m (forme de sanglier uniquement)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 10	+0	+0	CON 15	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +2

Équipement javelines (6)

Sens Perception passive 12

Langues commun (ne parle pas sous forme de sanglier)

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le sanglier-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Défense et Javeline. Il peut en remplacer une par une attaque de Coup de défense.

Coup de défense (forme de sanglier ou hybride uniquement). Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. **Touché** : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 12. **Échec** : la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **sanglier-garou** sous le contrôle du MJ. **Réussite** : la cible est immunisée contre la malédiction de ce sanglier-garou pendant 24 heures.

Défense (forme de sanglier ou hybride uniquement). Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. **Touché** : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et si le sanglier-garou s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la

toucher, la cible subit 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Javeline (forme humanoïde ou hybride uniquement).
Corps à corps ou à distance : +5, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m. *Touché* : 13 (3d6 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le sanglier-garou se transforme en hybride sanglier-humoïde de taille M ou en sanglier de taille P, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Satyre

Satyre

Fée de taille M, Chaotique Neutre

CA 13 **Initiative** +3 (13)

Pv 31 (7d8)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 16	+3	+3	CON 11	+0	+0
INT 12	+1	+1	SAG 10	+0	+0	CHA 14	+2	+2

Compétences Discrétion +5, Perception +2, Représentation +6

Sens Perception passive 12

Langues commun, elfique, sylvestre

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le satyre a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Sabots. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, le satyre la repousse en ligne droite d'un maximum de 3 m.

Moquerie. *JS Sagesse* : DD 12, une créature que le satyre voit dans un rayon de 27 m. *Échec* : 5 (1d6 + 2) dégâts psychiques.

Sectateurs

Sectateur

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 12 **Initiative** +1 (11)

Pv 9 (2d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+2	CHA 10	+0	+0

Compétences Religion +2, Tromperie +2

Équipement armure de cuir, serpe

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Serpe rituelle. *Corps à corps* : +3, allonge 1,50 m. *Touché* : 3 (1d4 +1) dégâts tranchants plus 1 dégât nécrotique.

Fanatique de secte

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 13 **Initiative** +2 (12)

Pv 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+4	CHA 13	+1	+1

Compétences Persuasion +3, Religion +2, Tromperie +3

Équipement armure de cuir, symbole sacré

Sens Perception passive 12

Langues commun

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Lame de pacte. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Incantation. Le sectateur lance l'un des sorts suivants, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 12, +4 pour toucher) :

À volonté : lumière, thaumaturgie

2/jour : injonction

1/jour : immobilisation de personne

Actions Bonus

Arme spirituelle 2/jour. Le sectateur lance le sort *arme spirituelle* avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Sénestre

Nuée de sénestres

Nuée de taille M de Morts-vivants de taille TP, Neutre Mauvaise

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 49 (11d8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 4	-3	-3

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Enervé, Épuisement, Neutralisé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 10

Langues comprend le commun, mais ne parle pas

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour une créature de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Actions

Nuée de sénestres. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 20 (4d8 + 2) dégâts nécrotiques, ou 11 (2d8 + 2) dégâts nécrotiques si la nuée est En péril. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Solar

Solar

Céleste (Ange) de taille G, Loyal Bon

CA 21 **Initiative** +20 (30)

Pv 297 (22d10 + 176)

Vitesse 15 m, vol 45 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 26	+8	+8	DEX 22	+6	+6	CON 26	+8	+8
INT 25	+7	+7	SAG 25	+7	+7	CHA 30	+10	+10

Compétences Perception +14

Immunités poison, radiants ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 24

Langues toutes ; télépathie 36 m

FP 21 (33 000 PX ; BM +7)

Traits

Résistance à la magie. Le solar a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (4/jour). Si le solar rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Restauration exaltée. Si le solar meurt hors du Mont Céleste, son corps disparaît et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part sur le Mont Céleste.

Vigilance divine. Le solar reconnaît un mensonge quand il en entend un.

Actions

Attaques multiples. Le solar effectue deux attaques d'Épée volante. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Arc tueur.

Épée volante. *Corps à corps ou à distance* : +15, allonge 3 m ou portée 36 m. *Touché* : 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants plus 36 (8d8) dégâts radiants. *Touché ou raté* : aussitôt après une attaque à distance, l'épée retourne magiquement dans la main du solar ou flotte dans un rayon de 1,50 m de lui.

Arc tueur. *JS Dextérité* : DD 21, une créature que le solar voit dans un rayon de 180 m. *Échec* : si la créature est dotée de 100 points de vie ou moins, elle meurt. Sinon, elle subit 24 (4d8 + 6) dégâts perforants plus 36 (8d8) dégâts radiants.

Incantation. Le solar lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 25) :

À volonté : *détection du mal et du bien*
1/jour chacun : *communion, contrôle du climat, dissipation du mal et du bien, résurrection*

Actions Bonus

Soutien divin (3/jour). Le solar lance *délivrance des malédictions, restauration partielle ou soins* (au 2^e niveau), avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3. Aussitôt après le tour d'une autre créature, le solar peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le solar récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Regard aveuglant. *JS Constitution* : DD 25, une créature que le solar voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : la cible subit l'état Aveuglé pendant 1 minute. *Échec ou réussite* : le solar ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Téléportation radiante. Le solar se téléporte d'un maximum de 18 m vers un espace inoccupé qu'il voit. *JS Dextérité* : DD 25, chaque créature dans une Émanation de 3 m centrée sur le solar à son espace de destination. *Échec* : 11 (2d10) dégâts radiants. *Réussite* : 1/2 dégâts.

Soldats

Fantassin

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 13 **Initiative** +0 (10)

Pv 9 (2d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 11	+0	+0	CON 11	+0	+0
INT 8	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Équipement chemise de mailles, lance

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le soldat a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Lance. Corps à corps ou à distance : +3, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Vétéran

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 17 **Initiative** +3 (13)

Pv 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Athlétisme +5, Perception +2

Équipement arbalète lourde, clibanion, épée à deux mains

Sens Perception passive 12

Langues commun et une autre langue

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le soldat effectue deux attaques d'Épée à deux mains ou d'Arbalète lourde.

Épée à deux mains. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. À distance : +3, portée 30/120 m.

Touché : 12 (2d10 + 1) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Déclencheur : le soldat est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. Conséquences : le soldat ajoute 2 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Spectre

Spectre

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 22 (5d8)

Vitesse 9 m, vol 15 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 1	-5	-5	DEX 14	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 11	+0	+0

Résistances acide, contondants, feu, foudre, froid, perforants, tonnerre, tranchants

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Charmé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues comprend le commun et une autre langue, mais ne parle pas

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Déplacement intangible. Le spectre peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Actions

Absorption de vie. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, son maximum de points de vie est réduit d'un montant égal aux dégâts subis.

Sphinx

Sphinx merveilleux

Céleste de taille TP, Loyal Bon

CA 13 **Initiative** +3 (13)

Pv 24 (7d4 + 7)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 17	+3	+3	CON 13	+1	+1
INT 15	+2	+2	SAG 12	+1	+1	CHA 11	+0	+0

Compétences Arcanes +4, Discrétion +5, Religion +4

Résistances nécrotiques, psychiques, radiants

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues céleste, commun

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le sphinx a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts radiants.

Réactions

Accès d'ingéniosité (2/jour). Déclencheur : le sphinx ou une autre créature dans un rayon de 9 m effectue un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique.
Conséquences : le sphinx ajoute 2 au jet.

Sphinx érudit

Céleste de taille G, Loyal Neutre

CA 17 **Initiative +10 (20)**

Pv 170 (20d10 + 60)

Vitesse 12 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 18	+4	+4	SAG 18	+4	+4	CHA 18	+4	+4

Compétences Arcanes +12, Histoire +12, Perception +8, Religion +12

Résistances nécrotiques, radiants

Immunités psychiques ; Charmé, Effrayé

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 18

Langues céleste, commun

FP 11 (7 200 PX, ou 8 400 dans son antre ; BM +4)

Traits

Insondable. Nulle magie ne permet d'observer le sphinx à distance ni de détecter ses pensées sans son consentement. Les tests de Sagesse (Intuition) visant à percer ses intentions ou évaluer sa sincérité subissent le Désavantage.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le sphinx rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue trois attaques de Griffes.

Griffe. Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.
Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants.

Incantation. Le sphinx lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : détection de la magie, identification, illusion mineure, main du mage, prestidigitation
1/jour chacun : changement de plan, délivrance des malédictions, dissipation de la magie, don des langues, localisation d'objet, mythes et légendes

Rugissement débilitant (Recharge 5–6). JS Sagesse : DD 16, chaque ennemi dans une Émanation de 90 m centrée sur le sphinx. **Échec :** 35 (10d6) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Neutralisé jusqu'au début du tour suivant du sphinx.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le sphinx peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le sphinx récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Poids des années. JS Constitution : DD 16, une créature que le sphinx voit dans un rayon de 36 m.

Échec : la cible reçoit 1 niveau d'Épuisement. Tant que la cible a le moindre niveau d'Épuisement, elle paraît 3d10 ans plus âgée que la réalité. **Échec ou réussite :** le sphinx ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Traque arcanique. Le sphinx se téléporte en un espace inoccupé qu'il voit dans un rayon de 9 m, et il effectue une attaque de Griffes.

Sphinx valeureux

Céleste de taille G, Loyal Neutre

CA 17 **Initiative +12 (22)**

Pv 199 (19d10 + 95)

Vitesse 12 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 10	+0	+6	CON 20	+5	+11
INT 16	+3	+9	SAG 23	+6	+12	CHA 18	+4	+4

Compétences Arcanes +9, Perception +12, Religion +15

Résistances nécrotiques, radiants

Immunités psychiques ; Charmé, Effrayé

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 22

Langues céleste, commun

FP 17 (18 000 PX, ou 20 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

Insondable. Nulle magie ne permet d'observer le sphinx à distance ni de détecter ses pensées sans son consentement. Les tests de Sagesse (Intuition) visant à percer ses intentions ou évaluer sa sincérité subissent le Désavantage.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le sphinx rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques de Griffes et recourt à Rugissement.

Griffe. Corps à corps : +12, allonge 1,50 m.
Touché : 20 (4d6 + 6) dégâts tranchants.

Incantation. Le sphinx lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20) :

À volonté : détection du mal et du bien, thaumaturgie
1/jour chacun : détection de la magie, dissipation de la magie, festin des héros, restauration suprême, zone de vérité

Rugissement (3/jour). Le sphinx pousse un rugissement magique. Chaque fois qu'il rugit, il produit un effet différent, comme détaillé ci-après (la séquence est réinitialisée lorsqu'il prend un Repos long) :

Premier rugissement. JS Sagesse : DD 20, chaque ennemi dans une Émanation de 150 m centrée sur le sphinx. *Échec* : la cible subit l'état Effrayé pendant 1 minute.

Deuxième rugissement. JS Sagesse : DD 20, chaque ennemi dans une Émanation de 150 m centrée sur le sphinx. *Échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Troisième rugissement. JS Constitution : DD 20, chaque ennemi dans une Émanation de 90 m centrée sur le sphinx. *Échec* : 44 (8d10) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état À terre. *Réussite* : demi-dégâts uniquement.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le sphinx peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le sphinx récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Poids des années. JS Constitution : DD 16, une créature que le sphinx voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : la cible reçoit 1 niveau d'Épuisement. Tant que la cible a le moindre niveau d'Épuisement, elle paraît 3d10 ans plus âgée que la réalité. *Échec ou réussite* : le sphinx ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Traque arcanique. Le sphinx se téléporte en un espace inoccupé qu'il voit dans un rayon de 9 m, et il effectue une attaque de Griffes.

Squelettes

Squelette

Mort-vivant de taille M, Loyal Mauvais

CA 14 Initiative +3 (13)

Pv 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 16	+3	+3	CON 15	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 8	-1	-1	CHA 5	-3	-3

Vulnérabilités contondants

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Équipement arc court, épée courte

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues comprend le commun et une autre langue, mais ne parle pas

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Épée courte. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arc court. À distance : +5, portée 24/96 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Destrier squelette

Mort-vivant de taille G, Loyal Mauvais

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 22 (3d10 + 6)

Vitesse 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 12	+1	+1	CON 15	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 8	-1	-1	CHA 5	-3	-3

Vulnérabilités contondants

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le squelette s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre.

Minotaure squelette

Mort-vivant de taille G, Loyal Mauvais

CA 12 Initiative +0 (10)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 11	+0	+0	CON 15	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 8	-1	-1	CHA 5	-3	-3

Vulnérabilités contondants

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues comprend l'abyssal, mais ne parle pas

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Coup. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants.

Coup de corne. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le squelette s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Strige

Strige

Monstruosité de taille TP, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 5 (2d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 4	-3	-3	DEX 16	+3	+3	CON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 8	-1	-1	CHA 6	-2	-2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Trompe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la strige se fixe à la cible. Tant qu'elle est ainsi fixée, la strige ne peut pas effectuer d'attaques de Trompe et la cible subit 5 (2d4) dégâts nécrotiques au début de chaque tour de la strige.

La strige peut se détacher de la cible en y consacrant 1,50 m de déplacement. La cible ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle peut décrocher la strige au prix d'une action.

Succube

Succube

Fiélon de taille M, Neutre Mauvais

CA 15 Initiative +3 (13)

Pv 71 (13d8 + 13)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 8	-1	-1	DEX 17	+3	+3	CON 13	+1	+1
INT 15	+2	+2	SAG 12	+1	+1	CHA 20	+5	+5

Compétences Discrétion +7, Intuition +5, Perception +5, Persuasion +9, Tromperie +9

Résistances feu, froid, poison, psychiques

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues abyssal, commun, infernal ; télépathie 18 m

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Forme d'incube. Lorsque le succube termine un Repos long, il peut se transformer en **incube**, le profil de celui-ci remplaçant alors le sien.

Actions

Attaques multiples. Le succube effectue une attaque de Contact fiélon et recourt à Baiser dévitalisant ou Charme.

Contact fiélon. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts psychiques.

Baiser dévitalisant. JS Constitution : DD 15, une créature dans un rayon de 1,50 m, Charmée par la succube. **Échec :** 13 (3d8) dégâts psychiques. **Réussite :** demi-dégâts. **Échec ou réussite :** le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts subis.

Charme. Le succube lance *domination de personne* (au 8^e niveau), sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 15).

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le succube se transforme en Humanoïde de taille M ou P, ou bien reprend sa forme véritable. En dehors de sa catégorie de taille, son profil de jeu reste le même sous toutes les formes, si ce n'est la Vitesse de vol propre à sa forme véritable. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Sylvanien

Sylvanien

Plante de taille TG, Chaotique Bonne

CA 16 Initiative +3 (13)

Pv 138 (12d12 + 60)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 8	-1	-1	CON 21	+5	+5
INT 12	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CHA 12	+1	+1

Vulnérabilités feu

Résistances contondants, perforants

Sens Perception passive 13

Langues commun, druidique, elfique, sylvestre

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Traits

Monstre de siège. Le sylvanien inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le sylvanien effectue deux attaques de Coup.

Coup. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m.

Touché : 16 (3d6 + 6) dégâts contondants.

Pluie d'écorce. À distance : +10, portée 54 m.

Touché : 28 (4d10 + 6) dégâts perforants.

Animation des arbres (1/jour). Le sylvanien anime magiquement un ou deux arbres qu'il voit dans un rayon de 18 m. Chaque arbre reprend le profil du **sylvanien**, si ce n'est que ses valeurs d'Intelligence et de Charisme sont de 1, qu'il ne parle pas et ne dispose pas de la présente action. L'arbre joue son tour juste après le sylvanien, au même rang d'initiative, et obéit à celui-ci. Cette animation dure 1 jour, mais prend fin prématurément si l'arbre ou le sylvanien meurt, ou si les deux se retrouvent éloignés de plus de 36 m. L'arbre prend alors racine, si possible.

Tarasque

Tarasque

Monstruosité (Titan) de taille Gig, non alignée

CA 25 Initiative +18 (28)

Pv 697 (34d20 + 340)

Vitesse 18 m, escalade 18 m, fouissement 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 30	+10	+10	DEX II	+0	+9	CON 30	+10	+10
INT 3	-4	+5	SAG II	+0	+9	CHA II	+0	+9

Compétences Perception +9

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités feu, poison ; Assourdi, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Paralysé

Sens Vision aveugle 36 m ; Perception passive 19

Langues aucune

FP 30 (155 000 PX ; BM +9)

Traits

Carapace réfléchissante. Si la tarasque est la cible du sort *projectile magique* ou de tout autre sort qui nécessite un jet d'attaque à distance, lancez 1d6. Sur un résultat de 1 à 5, la tarasque n'est pas affectée. Sur un 6, la tarasque n'est pas affectée et renvoie le sort, l'incantateur en devenant la cible.

Monstre de siège. La tarasque inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Résistance à la magie. La tarasque a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (6/jour). Si La tarasque rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. La tarasque effectue une attaque de Morsure et trois autres attaques, réparties à sa guise entre Griffes et Queue.

Griffe. Corps à corps : +19, allonge 4,50 m.

Touché : 28 (4d8 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. Corps à corps : +19, allonge 4,50 m.

Touché : 36 (4d12 + 10) dégâts perforants, et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 20). Tant qu'elle est Agrippée, la cible subit en outre l'état Entravé et la téléportation lui est impossible.

Queue. Corps à corps : +19, allonge 9 m. Touché : 23 (3d8 + 10) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Mugissement tonitruant (recharge 5-6). JS

Constitution : DD 27, chaque créature et chaque objet qui n'est porté par personne dans un Cône de 45 m.

Échec : 78 (12d12) dégâts de tonnerre, et la cible subit les états Assourdi et Effrayé jusqu'à la fin de son tour suivant. Réussite : demi-dégâts uniquement.

Actions Bonus

Engloutissement. JS Force : DD 27, une créature de taille G ou inférieure Agrippée par la tarasque (qui peut contenir simultanément un maximum de six créatures). Échec : la cible est engloutie, et l'état Agrippé prend fin. La créature engloutie subit les états Aveuglé et Entravé, la téléportation lui est impossible, elle bénéficie d'un Abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur de la tarasque, et subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du monstre.

Si la tarasque subit 60 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune tombant dans un espace situé dans un rayon de 3 m d'elle et subissant l'état À terre. Si la tarasque meurt, les créatures englouties ne subissent plus l'état Entravé et peuvent s'extraire du cadavre en dépensant 6 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3. Aussitôt après le tour d'une autre créature, la tarasque peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. La tarasque récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Déplacement sismique. La tarasque se déplace dans les limites de sa Vitesse. À l'issue de ce déplacement, elle produit une onde de choc instantanée sous forme d'une Émanation de 18 m centrée sur elle-même. Les créatures de la zone perdent leur Concentration, celles de taille M et inférieure subissant en outre l'état À terre. La tarasque ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Offensive. La tarasque se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Griffes ou de Queue.

Tertre errant

Tertre errant

Plante de taille G, non alignée

CA 15 Initiative -1 (9)

Pv 110 (13d10 + 39)

Vitesse 9 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 8	-1	-1	CON 16	+3	+3
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Discrétion +3

Résistances feu, froid

Immunités foudre ; Assourdi, Épuisement

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Absorption de la foudre. Chaque fois que le tertre errant est soumis à des dégâts de foudre, il récupère en fait autant de points de vie que les dégâts de foudre infligés.

Actions

Attaques multiples. Le tertre errant effectue trois attaques de Vrille électrisée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Enveloppement.

Vrille électrisée. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants plus 5 (2d4) dégâts de foudre. Si la cible est une créature de Taille M ou inférieure, le tertre errant la tire en ligne droite vers lui de 1,50 m.

Enveloppement. JS Force : DD 15, une créature de taille M ou inférieure dans un rayon de 1,50 m. Échec : la cible est tirée dans l'espace du tertre errant et subit l'état Agrippé (évasion DD 14). Tant qu'elle est Agrippée, la cible subit les états Aveuglé et Entravé, ainsi que 10 (3d6) dégâts de foudre au début de chacun de ses tours. Quand le tertre errant se déplace, la cible Agrippée l'accompagne, sans dépense supplémentaire en déplacement. Si le tertre errant a déjà une créature Agrippée par cette action, il ne peut pas en avoir une autre.

Thalasséen (homme-poisson)

Tirailleur thalasséen

Élémentaire de taille M, Neutre

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 3 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	10	+0 +0	DEX	13	+1 +1	CON	12	+1 +1
INT	11	+0 +0	SAG	14	+2 +2	CHA	12	+1 +1

Sens Perception passive 12

Langues commun, primordial (aquatique)

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le thalasséen peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Lance océanique. Corps à corps ou à distance : +2, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. Touché : 3 (1d6) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts de froid. Si la cible est une créature, sa Vitesse est réduite de 3 m jusqu'à la fin de son tour suivant. Touché ou raté : aussitôt après une attaque à distance, la lance retourne magiquement dans la main du thalasséen.

Tigre-garou

Tigre-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Neutre

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 120 (16d8 + 48)

Vitesse 9 m, 12 m (forme de tigre uniquement)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	17	+3 +3	DEX	15	+2 +2	CON	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAG	13	+1 +1	CHA	11	+0 +0

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Équipement arc long

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues commun (ne parle pas sous forme de tigre)

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le tigre-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Éraflure et Arc long. Il peut en remplacer une par une attaque de Morsure.

Éraflure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure (forme de tigre ou hybride uniquement).

Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 12 (2d8 + 3)

dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle

est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 13.

Échec : la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **tigre-garou** sous le contrôle du MJ. Réussite : la cible est immunisée contre la malédiction de ce tigre-garou pendant 24 heures.

Arc long (forme humanoïde ou hybride uniquement).

À distance : +4, portée 45/180 m. Touché : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Actions Bonus

Affût (forme de tigre ou hybride uniquement).

Le tigre-garou se déplace dans les limites de sa Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité. À la fin de ce déplacement, il peut entreprendre l'action Furtivité.

Changement d'aspect. Le tigre-garou se transforme en hybride tigre-humanoïde de taille G ou en tigre de taille G, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Torve

Torve

Aberration de taille M, Neutre Mauvaise

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 9	-1	-1	SAG 8	-1	-1	CHA 6	-2	-2

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +5, Perception +3
Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 13
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Gourdin en os. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants plus
 2 (1d4) dégâts psychiques.

Traqueur invisible

Traqueur invisible

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 14 **Initiative** +7 (22)
Pv 97 (13d10 + 26)
Vitesse 15 m, vol 15 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 19	+4	+4	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 15	+2	+2	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +10, Perception +8
Résistances contondants, perforants, tranchants
Immunités poison ; À terre, Agrippé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié
Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 18
Langues commun, primordial (aérien)
FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Traits

Corps d'air. Le traqueur peut pénétrer dans un espace occupé par un ennemi et s'y arrêter. Il peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Invisibilité. Le traqueur bénéficie de l'état Invisible.

Actions

Attaques multiples. Le traqueur effectue trois attaques de Pique de vent. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Vortex.

Pique de vent. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts de force.

Vortex. JS Constitution : DD 14, une créature de taille G ou inférieure dans l'espace du traqueur.
Échec : 7 (1d8 + 3) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 13). Tant qu'elle est Agrippée, la cible ne peut pas lancer de sorts à composante verbale et subit 7 (2d6) dégâts de tonnerre au début de chacun des tours du traqueur.

Troll

Troll

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

CA 15 **Initiative** +1 (11)
Pv 94 (9d10 + 45)
Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 13	+1	+1	CON 20	+5	+5
INT 7	-2	-2	SAG 9	-1	-1	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +5
Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15
Langues gigant
FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Membres abominables (4/jour). Si le troll termine un tour En péril et subit au moins 15 dégâts tranchants à ce tour, l'un de ses membres est sectionné et tombe dans l'espace du monstre, pour devenir un **abattis de troll**, sorte de membre autonome. L'abattis agit juste après le tour du troll. Le troll subit 1 niveau d'Épuisement par membre manquant, sachant qu'un nouveau membre pousse pour le remplacer la prochaine fois qu'il récupère des points de vie.

Régénération. Le troll récupère 15 points de vie au début de chacun de ses tours. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas à son tour suivant. Le troll ne meurt que s'il commence son tour à 0 point de vie et ne se régénère pas.

Actions

Attaques multiples. Le troll effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Charge. Le troll se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse en ligne droite vers un ennemi qu'il voit.

Abattis de troll

Géant de taille P, Chaotique Mauvais

CA 13 **Initiative** +1 (11)
Pv 14 (4d6)
Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 12	+1	+1	CON 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 9	-1	-1	CHA 1	-5	-5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9
Langues aucune
FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Régénération. L'abattis récupère 5 points de vie au début de chacun de ses tours. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas à son tour suivant. L'abattis ne meurt que s'il commence son tour à 0 point de vie et ne se régénère pas.

Trollesquerie. L'abattis dispose des mêmes sens que le troll dont il est issu. Si l'abattis n'est pas détruit dans les 24 heures, lancez 1d12. Sur un résultat de 12, l'abattis devient un **troll** à part entière. Sinon, le membre dépérit.

Actions

Saignée. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Vampires

Familier de vampire

Humanoïde de taille M ou P, Neutre Mauvais

CA 15 Initiative +5 (15)

Pv 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 16	+3	+5	CON 15	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+2	CHA 14	+2	+2

Compétences Discrétion +7, Perception +4, Persuasion +4

Résistances nécrotiques

Immunités Charmé (sauf par son maître vampire)

Équipement dagues (10)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun et une autre langue

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Lien vampirique. Tant que le familier et son maître vampire sont sur le même plan d'existence, le vampire peut communiquer avec son familier par télépathie et percevoir l'environnement du familier par les sens de ce dernier.

Actions

Attaques multiples. Le familier effectue deux attaques de Dague des ombres.

Dague des ombres. Corps à corps ou à distance : +5, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 7 (3d4) dégâts nécrotiques. Si la cible tombe à 0 point de vie en raison de cette attaque, elle se retrouve Stabilisée mais subit l'état Empoisonné pendant 1 heure. Tant qu'elle a l'état Empoisonné, la cible subit l'état Paralysé.

Actions Bonus

Agilité immortelle. Le familier effectue l'action Désengagement ou Pointe.

Vampirien

Mort-vivant de taille M ou P, Neutre Mauvais

CA 16

Initiative +3 (13)

Pv 90 (12d8 + 36)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 16	+3	+6	CON 16	+3	+3
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+3	CHA 12	+1	+1

Compétences Discrétion +6, Perception +3

Résistances nécrotiques

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues commun et une autre langue

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Faiblesses des vampires. Le vampire présente les faiblesses suivantes :

Défense d'entrer. Le vampire ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Eau vive. Le vampire subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans l'eau vive.

Pieu dans le cœur. Le vampire est détruit si une arme infligeant des dégâts perforants est fichée dans son cœur alors qu'il subit l'état Neutralisé.

Lumière du soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il commence son tour exposé au soleil. Exposé à la lumière du soleil, il subit le Désavantage aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de caractéristique.

Pattes d'araignée. Le vampire peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. Le vampire effectue deux attaques de Griffes et recourt à Morsure.

Griffe. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. **Touché** : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par l'une des deux griffes.

Morsure. JS Constitution : DD 14, une créature dans un rayon de 1,50 m, consentante ou subissant l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé. **Échec** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampire récupère autant de points de vie que ce même montant.

Actions Bonus

Agilité immortelle. Le vampire effectue l'action Désengagement ou Pointe.

Vampire

Mort-vivant de taille M ou P, Loyal Mauvais

CA 16 Initiative +14 (24)

Pv 195 (23d8 + 92)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	18	+4 +4	DEX	18	+4 +9	CON	18	+4 +9
INT	17	+3 +3	SAG	15	+2 +7	CHA	18	+4 +9

Compétences Discrétion +9, Perception +7

Résistances nécrotiques

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 17

Langues commun et deux autres langues

FP 13 (10 000 PX, ou 11 500 dans son antre ; BM +5)

Traits

Échappatoire brumeuse. Si le vampire tombe à 0 point de vie hors de son refuge, il recourt à Changement d'aspect pour se transformer en brume (pas d'action requise). S'il ne peut pas utiliser Changement d'aspect, il est détruit.

Tant qu'il est à 0 point de vie sous forme de brume, il ne peut pas retrouver sa forme de vampire et doit atteindre son refuge dans les 2 heures sous peine d'être détruit. Une fois son refuge atteint, il retrouve sa forme de vampire et subit l'état Paralysé jusqu'à ce qu'il ait récupéré au moins 1 point de vie, sachant qu'il récupère 1 pv au bout de 1 heure passée à son refuge.

Faiblesses des vampires. Le vampire présente les faiblesses suivantes :

Défense d'entrer. Le vampire ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Eau vive. Le vampire subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans l'eau vive.

Pieu dans le cœur. Si une arme infligeant des dégâts perforants est fichée dans son cœur alors que le vampire subit l'état Neutralisé dans son refuge, il subit l'état Paralysé jusqu'à ce que l'arme soit retirée.

Lumière du soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il commence son tour exposé au soleil. Exposé à la lumière du soleil, il subit le Désavantage aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de caractéristique.

Pattes d'araignée. Le vampire peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le vampire rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Le vampire effectue deux attaques de Frappe funéraire et recourt à Morsure.

Frappe funéraire (forme de vampire uniquement). Corps à corps : +9, allonge 1,50 m. Touché :

8 (1d8 + 4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'une des deux mains.

Morsure (forme de chauve-souris ou de vampire uniquement). JS Constitution : DD 17, une créature dans un rayon de 1,50 m, consentante ou subissant l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé. **Échec** : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants plus 13 (3d8) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampire récupère autant de points de vie que ce même montant. Un Humanoïde que ces dégâts font tomber à 0 point de vie et qui est ensuite enterré se relève au couchant suivant sous forme de **vampirien** sous le contrôle du vampire.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Si le vampire n'est pas exposé au soleil ni dans l'eau vive, il se transforme en chauve-souris de taille TP (Vitesse 1,50 m, Vitesse de vol 9 m) ou en nuage de brume de taille M (Vitesse 1,50 m, Vitesse de vol 6 m [vol stationnaire]), ou bien retrouve sa forme de vampire. Tous ses vêtements et atours se transforment avec lui.

Tant qu'il est sous forme de chauve-souris, il ne peut pas parler. Son profil de jeu, outre sa catégorie de taille et sa Vitesse, reste le même.

Tant qu'il est sous forme de brume, le vampire ne peut entreprendre aucune action, ni parler, ni manipuler d'objets. Il ne pèse rien, peut entrer dans l'espace d'un ennemi et s'y arrêter. Tout espace dans lequel l'air peut circuler laisse aussi pénétrer cette brume, mais elle ne peut traverser les liquides. Le vampire bénéficie de la Résistance à tous les dégâts, sauf ceux que lui inflige la lumière du soleil.

Charme (recharge 5–6). Le vampire lance *charme-personne* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) et la durée étant de 24 heures. La cible Charmée est aussi un sujet consentant de la Morsure du vampire, dont les dégâts ne mettent pas fin au sort. Quand le sort prend fin, la cible ignore qu'elle a été Charmée par le vampire.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le vampire peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le vampire récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Frappe immortelle. Le vampire se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Frappe funéraire.

Subjugation. Le vampire lance *injonction* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17). Le vampire ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Vase grise

Vase grise

Vase de taille M, non alignée

CA 9 Initiative -2 (13)

Pv 22 (3d8 + 9)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 6	-2	-2	CON 16	+3	+3
INT 1	-5	-5	SAG 6	-2	-2	CHA 2	-4	-4

Compétences Discrétion +2

Résistances acide, feu, froid

Immunités À terre, Agrippé, Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Entravé, Épuisement

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Informe. La vase peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Masse corrosive. Les projectiles non magiques sont détruits dès qu'ils ont touché la vase et infligé le moindre dégât. Toute arme non magique qui inflige des dégâts à la vase en la touchant physiquement subit aussitôt un malus cumulatif de -1 aux jets d'attaque. L'arme est détruite si ce malus atteint -5. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'arme.

La vase ronge le métal et le bois non magiques à raison de 5 cm d'épaisseur par round.

Actions

Pseudopode. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d8 + 1) dégâts d'acide. Toute armure non magique portée par la cible subit un malus cumulatif de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si ce malus réduit sa CA à 10. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'armure.

Ver pourpre

Ver pourpre

Monstruosité de taille Gig, non alignée

CA 18 Initiative +3 (13)

Pv 247 (15d20 + 90)

Vitesse 15 m, fouissement 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 28	+9	+9	DEX 7	-2	-2	CON 22	+6	+11
INT 1	-5	-5	SAG 8	-1	+4	CHA 4	-3	-3

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision aveugle 9 m, Perception passive 9

Langues aucune

FP 15 (13 000 PX ; BM +5)

Traits

Fouisseur. Le ver peut creuser à travers la roche à concurrence de la moitié de sa Vitesse de fouissement, en laissant un tunnel de 3 m de diamètre dans son sillage.

Actions

Attaques multiples. Le ver effectue une attaque de Dard caudal et une de Morsure.

Dard caudal. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 16 (2d6 + 9) dégâts perforants plus 35 (10d6) dégâts de poison.

Morsure. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 22 (3d8 + 9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 19), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Actions Bonus

Engloutissement. JS Force : DD 19, une créature de taille G ou inférieure Agrippée par le ver (qui peut contenir simultanément un maximum de trois créatures). Échec : la cible est engloutie par le ver, et l'état Agrippé prend fin. Une créature engloutie subit les états Aveuglé et Entravé, bénéficie d'un Abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du ver et subit 17 (5d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du ver.

Si le ver subit 30 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune tombant dans un espace situé dans un rayon de 1,50 m du ver et subissant l'état À terre. Si le ver meurt, les créatures englouties ne subissent plus l'état Entravé et peuvent s'extraire du cadavre en dépensant 6 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre.

Vouivre

Vouivre

Dragon de taille G, non aligné

CA 14 Initiative +0 (10)

Pv 127 (15d10 + 45)

Vitesse 9 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 5	-3	-3	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +4

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 14

Langues aucune

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. La vouivre effectue une attaque de Dard et une de Morsure.

Dard. Corps à corps : +7, allonge 3 m.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants plus 24 (7d6) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant de la vouivre.

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Vrock

Vrock

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 152 (16d10 + 64)

Vitesse 12 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 15	+2	+5	CON 18	+4	+4
INT 8	-1	-1	SAG 13	+1	+4	CHA 8	-1	+2

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 11

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Traits

Résistance à la magie. Le vrock a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si le vrock meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le vrock effectue deux attaques de Déchiquetage.

Déchiquetage. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Piaillement étourdissant (1/jour). JS Constitution : DD 15, chaque créature dans une Émanation de 6 m centrée sur le vrock (les démons réussissent automatiquement). Échec : 10 (3d6) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Étourdi jusqu'à la fin du tour suivant du vrock.

Spores (recharge 6). JS Constitution : DD 15, chaque créature dans une Émanation de 6 m centrée sur le vrock. Échec : la cible subit l'état Empoisonné et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Ainsi Empoisonnée, une cible subit 5 (1d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Vider une flasque d'eau bénite sur la cible met prématurément fin à l'effet.

Worg

Worg

Fée de taille G, Neutre Mauvaise

CA 13

Initiative +1 (11)

Pv 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 7	-2	-2	SAG 11	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues goblin, worg

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et le prochain jet d'attaque effectué contre la cible avant le début du tour suivant du worg a l'Avantage.

Xorn

Xorn

Élémentaire de taille M, Neutre

CA 19

Initiative +0 (10)

Pv 84 (8d8 + 48)

Vitesse 6 m, fouissement 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 10	+0	+0	CON 22	+6	+6
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +6, Perception +6

Immunités poison ; Empoisonné, Paralysé, Pétrifié

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 16

Langues primordial (terreux)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Déplacement tellurique. Le xorn peut se déplacer par fouissement dans la pierre et la terre brutes et non magiques. Ce faisant, il laisse intacte la structure de ce qu'il traverse.

Perception des trésors. Le xorn localise précisément les pierres et métaux précieux dans un rayon de 18 m.

Actions

Attaques multiples. Le xorn effectue trois attaques de Griffes et une de Morsure.

Griffe. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 17 (4d6 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

Charge. Le xorn se déplace en ligne droite dans les limites de sa Vitesse ou de sa Vitesse de fouissement vers un ennemi qu'il perçoit.

Zombis

Zombi

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

CA 8 Initiative -2 (8)

Pv 15 (2d8 + 6)

Vitesse 6 m

MOD JS			MOD JS			MOD JS		
FOR	13	+1 +1	DEX	6	-2 -2	CON	16	+3 +3
INT	3	-4 -4	SAG	6	-2 +0	CHA	5	-3 -3

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues comprend le commun et une autre langue, mais ne parle pas

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution (DD 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou de Coup critique. En cas de réussite, le zombi se retrouve en fait à 1 point de vie.

Actions

Coup. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts contondants.

Ogre zombi

Mort-vivant de taille G, Neutre Mauvais

CA 8 Initiative -2 (8)

Pv 85 (9d10 + 36)

Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	19	+4	+4	DEX	6	-2	-2	CON	18	+4	+4
INT	3	-4	-4	SAG	6	-2	+0	CHA	5	-3	-3

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues comprend le commun et le géant, mais ne parle pas

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution (DD 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou de Coup critique. En cas de réussite, le zombi se retrouve en fait à 1 point de vie.

Actions

Coup. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Animaux

Aigle

Bête de taille P, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 4 (1d6 + 1)

Vitesse 3 m, vol 18 m

MOD JS				MOD JS				MOD JS			
FOR	6	-2	-2	DEX	15	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAG	14	+2	+2	CHA	7	-2	-2

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Serres. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Aigle géant

Céleste de taille G, Neutre Bon

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 26 (4d10 + 4)

Vitesse 3 m, vol 24 m

MOD				JS				MOD				JS			
FOR	16	+3	+3	DEX	17	+3	+3	CON	13	+1	+1				
INT	8	-1	-1	SAG	14	+2	+2	CHA	10	+0	+0				

Compétences Perception +6

Résistances nécrotiques, radiants

Sens Perception passive 16

Langues céleste ; comprend le commun et le primordial (aérien) mais ne parle pas

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'aigle effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts radiants.

Allosaure

Bête (Dinosaure) de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 51 (6d10 + 18)

Vitesse 18 m

MOD				JS				MOD				JS				MOD				JS			
FOR	19	+4	+4	DEX	13	+1	+1	CON	17	+3	+3	INT	2	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CHA	5	-3	-3

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Griffes. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si l'allosoure s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 9 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre et l'allosoure peut effectuer contre elle une attaque de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Ankylosaure

Bête (Dinosaure) de taille TG, non alignée

CA 15 **Initiative** +0 (10)

Pv 68 (8d12 + 16)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+6	DEX 11	+0	+0	CON 15	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 5	-3	-3

Sens Perception passive 11

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'ankylosaure effectue deux attaques de Queue.

Queue. Corps à corps : +6, allonge 3 m. **Touché** : 9 (1d10 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Araignée

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 2	-4	-4	DEX 14	+2	+2	CON 8	-1	-1
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CHA 2	-4	-4

Compétences Discrétion +4

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Marche dans les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile qu'elle.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât perforant plus 2 (1d4) dégâts de poison.

Araignée géante

Bête de taille G, non alignée

CA 14 **Initiative** +3 (13)

Pv 26 (4d10 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 16	+3	+3	CON 12	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 4	-3	-3

Compétences Discrétion +7, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Marche dans les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile qu'elle.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Toile d'araignée (recharge 5-6). JS Dextérité : DD 13, une créature que l'araignée voit dans un rayon de 18 m. **Échec** : la cible subit l'état Entravé jusqu'à ce que la toile soit détruite (CA 10 ; 5 pv ; Vulnérabilité aux dégâts de feu ; Immunité contre les dégâts psychiques et de poison).

Araignée-loup géante

Bête de taille M, non alignée

CA 13 **Initiative** +3 (13)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 16	+3	+3	CON 13	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 4	-3	-3

Compétences Discrétion +7, Perception +3

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Archélon

Bête (Dinosaure) de taille TC, non alignée

CA 17 **Initiative +3 (13)**

Pv 90 (12d12 + 12)

Vitesse 6 m, nage 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 16	+3	+3	CON 13	+1	+1
INT 4	-3	-3	SAG 14	+2	+2	CHA 6	-2	-2

Compétences Discrétion +5

Sens Perception passive 12

Langues aucune

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. L'archélon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. L'archélon effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

Babouin

Bête de taille P, non alignée

CA 12 **Initiative +2 (12)**

Pv 3 (1d6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 8	-1	-1	DEX 14	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 4	-3	-3	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sens Perception passive 11

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le babouin a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +1, allonge 1,50 m.
Touché : 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.

Belette

Bête de taille TP, non alignée

CA 13 **Initiative +3 (13)**

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 3	-4	-4	DEX 16	+3	+3	CON 8	-1	-1
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 3	-4	-4

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât perforant.

Belette géante

Bête de taille M, non alignée

CA 13 **Initiative +3 (13)**

Pv 9 (2d8)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 17	+3	+3	CON 10	+0	+0
INT 4	-3	-3	SAG 12	+1	+1	CHA 5	-3	-3

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Blaireau

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 **Initiative +0 (10)**

Pv 5 (1d4 + 3)

Vitesse 6 m, fouissement 1,50 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 11	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +3

Résistances poison

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât perforant.

Blaireau géant

Bête de taille M, non alignée

CA 13 Initiative +0 (10)

Pv 15 (2d8 + 6)

Vitesse 9 m, fousissement 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 10	+0	+0	CON 17	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +3

Résistances poison

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (2d4 + 1) dégâts perforants.

Cervidé géant

Céleste de taille TG, Neutre Bon

CA 14 Initiative +6 (16)

Pv 42 (5d12 + 10)

Vitesse 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+6	DEX 18	+4	+6	CON 14	+2	+2
INT 7	-2	-2	SAG 14	+2	+2	CHA 10	+0	+0

Compétences Perception +4

Résistances nécrotiques, radiants

Sens Vision dans le noir 27 m ; Perception passive 14

Langues céleste ; comprend le commun, l'elfique et le sylvestre, mais ne les parle pas

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Ramure. Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants plus 5 (2d4) dégâts radiants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et si le cervidé s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Chacal

Bête de taille P, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 3 (1d6)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 8	-1	-1	DEX 15	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens Vision dans le noir 27 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +1, allonge 1,50 m.

Touché : 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.

Chameau

Bête de taille G, non alignée

CA 10 Initiative -1 (9)

Pv 17 (2d10 + 6)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 8	-1	-1	CON 17	+3	+5
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Chat

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 2 (1d4)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Sauteur. La distance de saut du chat se base sur la Dextérité au lieu de la Force.

Actions

Éraflure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât tranchant.

Chauve-souris

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 2	-4	-4	DEX 15	+2	+2	CON 8	-1	-1
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 4	-3	-3

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât perforant.

Chauve-souris géante

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 22 (4d10)

Vitesse 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 16	+3	+3	CON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sens Vision aveugle 36 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Cheval de selle

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 13 (2d10 + 2)

Vitesse 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants.

Cheval de trait

Bête de taille G, non alignée

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 15 (2d10 + 4)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 10	+0	+0	CON 15	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts contondants.

Chèvre

Bête de taille M, non alignée

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 4 (1d8)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+2	DEX 10	+0	+0	CON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Coup de bélier. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât contondant, ou 2 (1d4) dégâts contondants si la chèvre s'est déplacée d'au moins 6 m en ligne droite vers la cible juste avant de la toucher.

Chèvre géante

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+5	DEX 13	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Coup de bélier. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le chèvre s'est déplacée en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Chouette

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 3	-4	-4	DEX 13	+1	+1	CON 8	-1	-1
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Discrétion +5, Perception +5

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Serres. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât tranchant.

Chouette géante

Céleste de taille G, Neutre

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 15	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+4	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +6, Perception +6

Résistances nécrotiques, radiants

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

Langues céleste ; comprend le commun, l'elfique et le sylvestre, mais ne les parle pas

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Serres. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants.

Incantation. La chouette lance l'un des sorts suivants sans composantes, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation :

À volonté : détection de la magie, détection du mal et du bien

1/jour : clairvoyance

Corbeau

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 2 (1d4)

Vitesse 3 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 2	-4	-4	DEX 14	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 5	-3	-3	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Imitation. Le corbeau peut imiter des bruits simples qu'il a entendus, comme un murmure ou des pépielements. Une créature qui l'entend peut se rendre compte qu'il s'agit d'imitations en réussissant un test de Sagesse (Intuition) DD 10.

Actions

Bec. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât perforant.

Crabe

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 **Initiative** +0 (10)

Pv 3 (1d4 + 1)

Vitesse 6 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 11	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 8	-1	-1	CHA 2	-4	-4

Compétences Discrétion +2

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le crabe peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Griffe. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât contondant.

Crabe géant

Bête de taille M, non alignée

CA 15 **Initiative** +1 (11)

Pv 13 (3d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 13	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 9	-1	-1	CHA 3	-4	-4

Compétences Discrétion +3

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le crabe peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Griffe. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.
Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 11) par l'une des deux pinces.

Crapaud géant

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 39 (6d10 + 6)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 13	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. Le crapaud peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Saut sans élan. Les sauts en longueur du crapaud peuvent atteindre 6 m et ses sauts en hauteur 3 m, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 12).

Engloutissement. Le crapaud engloutit une cible de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Tant qu'elle est engloutie, la cible n'est pas Agrippée mais subit les états Aveuglé et Entravé, et bénéficie d'un Abri total contre les attaques et autres effets émanant de l'extérieur du crapaud. En outre, la cible subit 10 (3d6) dégâts d'acide à la fin de chacun des tours du crapaud. Le crapaud ne peut pas engloutir plus d'une cible à la fois, et il ne peut pas recourir à Morsure quand il maintient une cible engloutie. Si le crapaud meurt, la créature engloutie n'est plus Entravée et peut s'en extraire en dépensant 1,50 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre près du cadavre.

Crocodile

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +0 (10)

Pv 13 (2d10 + 2)

Vitesse 6 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 10	+0	+0	CON 13	+1	+3
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Discrétion +2

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Apnée. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 12). Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé.

Crocodile géant

Bête de taille TG, non alignée

CA 14 Initiative -1 (9)

Pv 85 (9d12 + 27)

Vitesse 9 m, nage 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 9	-1	-1	CON 17	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Compétences Discrétion +5

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Apnée. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Actions

Attaques multiples. Le crocodile effectue une attaque de Morsure et une de Queue.

Morsure. Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.

Touché : 21 (3d10 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 15). Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé et ne peut pas être ciblée par la Queue du crocodile.

Queue. Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 18 (3d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Destrier

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 12	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+3	CHA 7	-2	-2

Sens Perception passive 11

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le cheval s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Éléphant

Bête de taille TG, non alignée

CA 12 **Initiative** -1 (9)

Pv 76 (8d12 + 24)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 9	-1	-1	CON 17	+3	+3
INT 3	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'éléphant effectue deux attaques de Coup de défense.

Coup de défense. Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.
Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et si l'éléphant s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre.

Actions Bonus

Piétinement. JS Dextérité : DD 16, une créature subissant l'état À terre dans un rayon de 1,50 m.
Échec : 17 (2d10 + 6) dégâts contondants.
Réussite : demi-dégâts.

Épaulard

Bête de taille TG, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 90 (12d12 + 12)

Vitesse 1,50 m, nage 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Vision aveugle 36 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Apnée. L'épaulard peut retenir son souffle pendant 30 minutes.

Actions

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 21 (5d6 + 4) dégâts perforants.

Faucon

Bête de taille TP, non alignée

CA 13 **Initiative** +3 (13)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 5	-3	-3	DEX 16	+3	+3	CON 8	-1	-1
INT 2	-4	-4	SAG 14	+2	+2	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Serres. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât tranchant.

Faucon de sang

Bête de taille P, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 7 (2d6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 14	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 3	-4	-4	SAG 14	+2	+2	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le faucon a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Bec. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si la cible est En péril.

Grand cervidé

Bête de taille G, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)

Pv 11 (2d10)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 10	+0	+0	CON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Ramure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le cervidé s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 3 (1d6) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Grand singe

Bête de taille M, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 19 (3d8 + 6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Athlétisme +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de Poing.

Poing. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.

Rocher (recharge 6). À distance : +5, portée 7,50/15 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Grenouille

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 6 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 1	-5	-5	DEX 13	+1	+1	CON 8	-1	-1
INT 1	-5	-5	SAG 8	-1	-1	CHA 3	-4	-4

Compétences Discrétion +3, Perception +1

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. La grenouille peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Saut sans élan. Les sauts en longueur de la grenouille peuvent atteindre 3 m et ses sauts en hauteur 1,50 m, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant.

Grenouille géante

Bête de taille M, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)

Pv 18 (4d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 13	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Amphibie. La grenouille peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Saut sans élan. Les sauts en longueur de la grenouille peuvent atteindre 6 m et ses sauts en hauteur 3 m, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 11).

Engloutissement. La grenouille engloutit une cible de taille P ou inférieure qu'elle agrippe. Tant qu'elle est engloutie, la cible n'est pas Agrippée mais subit les états Aveuglé et Entravé, et bénéficie d'un Abri total contre les attaques et autres effets émanant de l'extérieur de la grenouille. Tant qu'elle engloutit la cible, la grenouille ne peut pas recourir à Morsure. Si la grenouille meurt, la cible engloutie n'est plus Entravée et peut s'extraire du cadavre avec l'état À terre en y consacrant 1,50 m de déplacement.

À la fin du tour suivant de la grenouille, la cible engloutie subit 5 (2d4) dégâts d'acide. Si ces dégâts ne la tuent pas, la cible est régurgitée par la grenouille, dont elle sort avec l'état À terre.

Guêpe géante

Bête de taille M, non alignée

CA 13 **Initiative** +2 (12)

Pv 22 (5d8)

Vitesse 3 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 14	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Repli aérien. La guêpe ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Dard. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Hippocampe

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 Initiative +1 (11)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	I	-5 -5	DEX	I2	+I +I	CON	8	-I -I
INT	I	-5 -5	SAG	I0	+0 +0	CHA	2	-4 -4

Compétences Discrétion +5, Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues aucune

FP 0 (0 PX ; BM +2)

Traits

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Accélération bulleuse. Alors qu'il est sous l'eau, l'hippocampe se déplace à concurrence de sa Vitesse de nage sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

Hippocampe géant

Bête de taille G, non alignée

CA 14 Initiative +1 (11)

Pv 16 (3d10)

Vitesse 1,50 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	I5	+2 +2	DEX	I2	+I +I	CON	II	+0 +0
INT	2	-4 -4	SAG	I2	+I +I	CHA	5	-3 -3

Sens Perception passive 11

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Coup de bélier. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants, ou 11 (2d8 + 2) dégâts contondants si l'hippocampe s'est déplacé d'au moins 6 m en ligne droite vers la cible juste avant de la toucher.

Actions Bonus

Accélération bulleuse. Alors qu'il est sous l'eau, l'hippocampe se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse de nage sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

Hippopotame

Bête de taille G, non alignée

CA 14 Initiative -2 (8)

Pv 82 (11d10 + 22)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	2I	+5 +7	DEX	7	-2 -2	CON	I5	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	I2	+I +I	CHA	4	-3 -3

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Apnée. L'hippopotame peut retenir son souffle pendant 10 minutes.

Actions

Attaques multiples. L'hippopotame effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Hyène

Bête de taille M, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 5 (1d8 + 1)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	II	+0 +0	DEX	I3	+I +I	CON	I2	+I +I
INT	2	-4 -4	SAG	I2	+I +I	CHA	5	-3 -3

Compétences Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'elle cible, la hyène a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 3 (1d6) dégâts perforants.

Hyène géante

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	16	+3 +3	DEX	14	+2 +2	CON	14	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CHA	7	-2 -2

Compétences Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

Déchaînement (1/jour). Aussitôt après avoir infligé des dégâts à une créature déjà En péril, la hyène se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Morsure.

Lézard

Bête de taille TP, non alignée

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 2 (1d4)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	2	-4 -4	DEX	11	+0 +0	CON	10	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAG	8	-1 -1	CHA	3	-4 -4

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Pattes d'araignée. Le lézard peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Morsure. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât perforant.

Lézard géant

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	15	+2 +2	DEX	12	+1 +3	CON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAG	10	+0 +0	CHA	5	-3 -3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Pattes d'araignée. Le lézard peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Lion

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 22 (4d10)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	17	+3 +3	DEX	15	+2 +2	CON	11	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CHA	8	-1 -1

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Saut avec élan. Avec une prise d'élan de 3 m, le lion peut franchir jusqu'à 7,50 m d'un saut en longueur.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le lion a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Attaques multiples. Le lion effectue deux attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Rugissement.

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Rugissement. JS Sagesse : DD 11, une créature dans un rayon de 4,50 m. Échec : la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début du tour suivant du lion.

Loup

Bête de taille M, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 15	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Loup sanguinaire

Bête de taille G, non alignée

CA 14 **Initiative** +2 (12)

Pv 22 (3d10 + 6)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 15	+2	+2	CON 15	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. **Touché** : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Mammoth

Bête de taille TG, non alignée

CA 13 **Initiative** +2 (12)

Pv 126 (11d12 + 55)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 24	+7	+10	DEX 9	-1	-1	CON 21	+5	+8
INT 3	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le mammoth effectue deux attaques de Coup de défense.

Coup de défense. Corps à corps : +10, allonge 3 m.

Touché : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et si le mammoth s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre.

Actions Bonus

Piétinement. JS Dextérité : DD 18, une créature À terre dans un rayon de 1,50 m. **Échec** : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants. **Réussite** : demi-dégâts.

Mille-pattes géant

Bête de taille P, non alignée

CA 14 **Initiative** +2 (12)

Pv 9 (2d6 + 2)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 5	-3	-3	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CHA 3	-4	-4

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du mille-pattes.

Molosse

Bête de taille M, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 5 (1d8 + 1)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+3	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Mule

Bête de taille M, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+4	DEX 10	+0	+0	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Bête de somme. La mule est considérée comme d'une catégorie de taille de plus que la réalité lorsqu'il s'agit de déterminer sa capacité de charge.

Actions

Sabots. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Nuée d'insectes

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

CA 11 **Initiative** +1 (11)

Pv 19 (3d8 + 6)

Vitesse 6 m, escalade ou vol 6 m (au choix du MJ)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 3	-4	-4	DEX 13	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CHA 1	-5	-5

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un insecte de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Pattes d'araignée. Si la nuée dispose d'une Vitesse d'escalade, la nuée peut parcourir les parois les plus difficiles, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Morsures. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (2d4 + 1) dégâts de poison, ou 3 (1d4 + 1) dégâts de poison si la nuée est En péril.

Nuée de chauves-souris

Nuée de taille G de Bêtes de taille TP, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 11 (2d10)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 5	-3	-3	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 4	-3	-3

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour une chauve-souris de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Actions

Morsures. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée est En péril.

Nuée de corbeaux

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 3 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 5	-3	-3	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +5

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Perception passive 15

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un corbeau de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Actions

Becs. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée est En péril.

Cacophonie (recharge 6). JS Sagesse : DD 10, une créature dans l'espace de la nuée. **Échec** : la cible subit l'état Assourdi jusqu'au début du tour suivant de la nuée. Ainsi Assourdie, la cible subit aussi le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Nuée de piranhas

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 28 (8d8 – 8)

Vitesse 1,50 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 16	+3	+3	CON 9	-1	-1
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CHA 2	-4	-4

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un piranha de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Respiration aquatique. La nuée ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsures. Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible n'a pas tous ses pv), allonge 1,50 m. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants, ou 5 (1d4 + 3) dégâts perforants si la nuée est En péril.

Nuée de rats

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 14 (4d8 – 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 9	-1	-1	DEX 11	+0	+2	CON 9	-1	-1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un rat de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Actions

Morsures. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée est En péril.

Nuée de serpents venimeux

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 36 (8d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 8	-1	-1	DEX 18	+4	+4	CON 11	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un serpent de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Actions

Morsures. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants (ou 6 [1d4 + 4] dégâts perforants si la nuée est En péril), plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Ours brun

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 22 (3d10 + 6)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 15	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue une attaque de Griffes et une de Morsure.

Griffe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Ours noir

Bête de taille M, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d8 + 6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Ours polaire

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 42 (5d10 + 15)

Vitesse 12 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+5	DEX 14	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Résistances froid

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

Touché : 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants.

Panthère

Bête de taille M, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 13 (3d8)

Vitesse 15 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 16	+3	+3	CON 10	+0	+0
INT 3	-4	-4	SAG 14	+2	+2	CHA 7	-2	-2

Compétences Discrétion +7, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Fuite agile. La panthère entreprend l'action

Désengagement ou Furtivité.

Petit cervidé

Bête de taille M, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 4 (1d8)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 16	+3	+3	CON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 14	+2	+2	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Agile. Le cervidé ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en se déplaçant.

Actions

Coup de bélier. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Pieuvre

Bête de taille P, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 3 (1d6)

Vitesse 1,50 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 4	-3	-3	DEX 15	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 3	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 4	-3	-3

Compétences Discrétion +6, Perception +2

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Compression. La pieuvre peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Tentacules. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât contondant.

Réactions

Nuage d'encre (1/jour). Déclencheur : une créature termine son tour dans un rayon de 1,50 m de la pieuvre qui est sous l'eau. **Conséquences :** La pieuvre libère de l'encre sous forme d'un Cube de 1,50 m centré sur elle, et elle se déplace dans les limites de sa Vitesse de nage. Le Cube constitue une zone à Visibilité nulle pendant 1 minute, mais un courant important ou effet comparable disperse l'encre.

Pieuvre géante

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 45 (7d10 + 7)

Vitesse 3 m, nage 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 4	-3	-3

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau. Elle peut retenir son souffle pendant 1 heure hors de l'eau.

Actions

Tentacules. Corps à corps : +5, allonge 3 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par les huit tentacules. Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé.

Réactions

Nuage d'encre (1/jour). Déclencheur : la pieuvre subit des dégâts alors qu'elle est sous l'eau. **Conséquences :** la pieuvre libère de l'encre qui remplit un Cube de 3 m centré sur elle, et elle se déplace dans les limites de sa Vitesse de nage. Le Cube constitue une zone à Visibilité nulle pendant 1 minute, mais un courant important ou effet comparable disperse l'encre.

Piranha

Bête de taille TP, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 2	-4	-4	DEX 16	+3	+3	CON 9	-1	-1
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CHA 2	-4	-4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Respiration aquatique. Le piranha ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible n'a pas tous ses pv), allonge 1,50 m. Touché : 1 dégât perforant.

Plésiosaure

Bête (Dinosaure) de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 6 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 5	-3	-3

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Apnée. Le plésiosaure peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Actions

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Poney

Bête de taille M, non alignée

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+4	DEX 10	+0	+0	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Sabots. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Ptéranodon

Bête (Dinosaure) de taille M, non alignée

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 13 (3d8)

Vitesse 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 9	-1	-1	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +1

Sens Perception passive 11

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Repli aérien. Le ptéranodon ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Rat

Bête de taille TP, non alignée

CA 10 **Initiative** +0 (10)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 2	-4	-4	DEX 11	+0	+0	CON 9	-1	-1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 4	-3	-3

Compétences Perception +2

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Agile. Le rat ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en se déplaçant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant.

Rat géant

Bête de taille P, non alignée

CA 13 **Initiative** +3 (13)

Pv 7 (2d6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 7	-2	-2	DEX 16	+3	+5	CON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 4	-3	-3

Compétences Perception +2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le rat a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Requin de récif

Bête de taille M, non alignée

CA 12 **Initiative** +2 (12)

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 1,50 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 15	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CHA 4	-3	-3

Compétences Perception +2

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le requin a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Requin géant

Bête de taille TC, non alignée

CA 13 **Initiative** +3 (13)

Pv 92 (8d12 + 40)

Vitesse 1,50 m, nage 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 11	+0	+0	CON 21	+5	+5
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +3

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le requin effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +9 (avec Avantage si la cible n'a pas tous ses pv), allonge 1,50 m. Touché : 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Requin-chasseur

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 1,50 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 15	+2	+2
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CHA 4	-3	-3

Compétences Perception +2

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. Corps à corps : +6 (avec Avantage si la cible n'a pas tous ses pv), allonge 1,50 m. Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

Rhinocéros

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative -1 (9)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 8	-1	-1	CON 15	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sens Perception passive 11

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Coup de corne. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le rhinocéros s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Sanglier

Bête de taille M, non alignée

CA 11 Initiative +0 (10)

Pv 13 (2d8 + 4)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 11	+0	+0	CON 14	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 9	-1	-1	CHA 5	-3	-3

Sens Perception passive 9

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Traits

Fureur du péril. Tant qu'il est En péril, le sanglier a l'Avantage aux jets d'attaque.

Actions

Coup de défense. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et si le sanglier s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 3 (1d6) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Sanglier géant

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +0 (10)

Pv 42 (5d10 + 15)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+5	DEX 10	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 7	-2	-2	CHA 5	-3	-3

Sens Perception passive 8

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Fureur du péril. Le sanglier a l'Avantage aux jets d'attaque de corps à corps lorsqu'il est En péril.

Actions

Coup de défense. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le sanglier s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Scarabée de feu géant

Bête de taille P, non alignée

CA 13 Initiative +0 (10)

Pv 4 (1d6 + 1)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 8	-1	-1	DEX 10	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CHA 3	-4	-4

Résistances feu

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Illumination. Le scarabée projette une Lumière vive sur un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Actions

Morsure. Corps à corps : +1, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât de feu.

Scorpion

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 Initiative +0 (10)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 2	-4	-4	DEX 11	+0	+0	CON 8	-1	-1
INT 1	-5	-5	SAG 8	-1	-1	CHA 2	-4	-4

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Dard. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât perforant plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Scorpion géant

Bête de taille G, non alignée

CA 15 Initiative +1 (11)

Pv 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 15	+2	+2
INT 1	-5	-5	SAG 9	-1	-1	CHA 3	-4	-4

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le scorpion effectue une attaque de Dard et deux de Pince.

Dard. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de poison.

Griffe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par l'une des deux pinces.

Serpent constricteur

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 13 (2d10 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Constriction. JS Force : DD 12, une créature de taille M ou inférieure que le serpent voit dans un rayon de 1,50 m. Échec : 7 (3d4) dégâts contondants, et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 12).

Serpent constricteur géant

Bête de taille TG, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 60 (8d12 + 8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Compétences Perception +2

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le serpent effectue une attaque de Morsure et recourt à Constriction.

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 3 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Constriction. JS Force : DD 14, une créature de taille G ou inférieure que le serpent voit dans un rayon de 3 m. Échec : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants, et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 14).

Serpent venimeux

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 5 (2d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 2	-4	-4	DEX 15	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Serpent venimeux géant

Bête de taille M, non alignée

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 18	+4	+4	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Compétences Perception +2

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de poison.

Serpent volant

Monstruosité de taille TP, non alignée

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 5 (2d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 4	-3	-3	DEX 15	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 5	-3	-3

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

Traits

Repli aérien. Le serpent ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Singe géant

Bête de taille TG, non alignée

CA 12 Initiative +5 (15)

Pv 168 (16d12 + 64)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 14	+2	+2	CON 18	+4	+4
INT 5	-3	-3	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Athlétisme +9, Perception +4, Survie +4

Sens Perception passive 14

Langues aucune

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de Poing.

Poing. Corps à corps : +9, allonge 3 m.

Touché : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Jet de rocher (recharge 6). Le singe projette un

rocher en un point qu'il voit dans un rayon de 27 m.

JS Dextérité : DD 17, chaque créature dans une Sphère de 1,50 m centrée sur ce point. **Échec :** 24 (7d6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Réussite : demi-dégâts uniquement.

Actions Bonus

Bond. Le singe effectue un saut d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Tigre

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 30 (4d10 + 8)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 16	+3	+3	CON 14	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +7, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Actions Bonus

Fuite agile. Le tigre entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

Tigre à dents de sabre

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+6	DEX 17	+3	+5	CON 15	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +7, Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Saut avec élan. Avec une prise d'élan de 3 m, le tigre peut franchir jusqu'à 7,50 m lors d'un saut en longueur.

Actions

Attaques multiples. Le tigre effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Fuite agile. Le tigre entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

Tricératops

Bête (Dinosaure) de taille TG, non alignée

CA 14 **Initiative -1 (9)**

Pv 114 (12d12 + 36)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 9	-1	-1	CON 17	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le tricératops effectue deux attaques de Coup de corne.

Coup de corne. Corps à corps : +9, allonge 1,50 m.
Touché : 19 (2d12 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et si le tricératops s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Tyrannosaure

Bête (Dinosaure) de taille TG, non alignée

CA 13 **Initiative +3 (13)**

Pv 136 (13d12 + 52)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 25	+7	+10	DEX 10	+0	+0	CON 19	+4	+4
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+4	CHA 9	-1	-1

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues aucune

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le tyrannosaure effectue une attaque de Morsure et une de Queue.

Morsure. Corps à corps : +10, allonge 3 m.
Touché : 33 (4d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 17). Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé et ne peut pas être ciblée par la Queue du tyrannosaure.

Queue. Corps à corps : +10, allonge 4,50 m.

Touché : 25 (4d8 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Vautour

Bête de taille M, non alignée

CA 10 **Initiative +0 (10)**

Pv 5 (1d8 + 1)

Vitesse 3 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 7	-2	-2	DEX 10	+0	+0	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 4	-3	-3

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le vautour a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Bec. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 2 (1d4) dégâts perforants.

Vautour géant

Monstruosité de taille G, Neutre Mauvaise

CA 10 **Initiative +0 (10)**

Pv 25 (3d10 + 9)

Vitesse 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 10	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +3

Résistances nécrotiques

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues comprend le commun, mais ne parle pas

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le vautour a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Incision. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin de son tour suivant.