

Sommaire

Races :	2	Élu divin (v2)	60
Elfe	2	Sorcellerie du phœnix	61
Halfelin :	2	Sorcellerie de la mer	62
Nain :	3	Sorcellerie de la pierre	63
Demi-Elfe :	3	Âme du géant	65
Demi-Orque :	4	Guerrier	66
Gnome :	4	Archétypes martiaux	68
Région :	5	Archer arcanique (v2)	73
Sinisnum :	5	Chevalier	74
Northilum :	5	Samouraï	75
Haut Austalie :	5	Tireur d'élite	76
Bas Austalie :	6	Brute	77
Ombriilus :	6	Magicien	77
Souestria :	6	Traditions arcaniques	81
Hadarac :	6	Maîtrise du savoir	87
Fort :	7	Magie de guerre	88
Roltis :	7	École de l'invention	89
Né sur la mer :	7	Théurgie	92
Ville Frontalière :	7	Moine	93
Fils d'aventurier :	8	Traditions monastiques	97
Classe :	8	Voie du kensei (v2)	100
Artificier	8	Voie de la tranquillité	101
Spécialisations d'artificier.....	11	Voie du maître ivre	102
Liste de sorts d'artificier.....	14	Mystique	103
Barbare	14	Ordres mystiques	106
Voies primitives.....	17	Talents et disciplines psioniques	110
Voie du gardien ancestral (v2).....	19	Paladin	112
Voie du héraut des tempêtes.....	19	Serments sacrés	115
Voie du zélote.....	20	Serment de conquête	120
Barde	21	Serment de trahison	121
Collèges bardiques.....	24	Serment de rédemption	122
Collège de la séduction.....	25	Rôdeur	124
Collège des murmures.....	26	Archétypes de rôdeur	127
Domaines divins.....	30	Gardien primitif	129
Domaine de la protection.....	40	Tueur de monstres	130
Domaine de l'ordre.....	41	Roublard	131
Druide	42	Archétypes de roublard	134
Cercles druidiques.....	45	Éclaireur	138
Cercle des rêves.....	49	Sorcier	139
Cercle du berger.....	49	Patrons d'Outremonde	142
Cercle du crépuscule.....	51	Invocations occultes	145
Cercle des spores.....	51	La lame maudite	148
Règle optionnelle : Forme sauvage.....	52	La Reine corneille	149
Ensorceleur	54	Invocations occultes (v2)	150
Origines magiques.....	57	le chercheur	152

Races :

Elfe

Traits

Votre personnage elfe possède un ensemble de capacités naturelles qui sont le fruit de millénaires de raffinement elfiques.

Augmentation de caractéristique. Votre Dextérité augmente de 2.

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

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

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

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 mètres.

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

Sens aiguisés. Vous maîtrisez la compétence Perception.

Ascendance féerique. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir.

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

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'elfique. L'elfique est fluide, possède de subtiles intonations et une grammaire complexe. La littérature elfe est riche et variée, et leurs chansons et poèmes sont célèbres parmi les autres races. Beaucoup de bardes apprennent cette langue afin de pouvoir ajouter des ballades elfiques à leur répertoire.

Halfelin :

Augmentation de caractéristiques. Votre Dextérité augmente de 2.

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

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

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

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

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

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

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

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

Nain :

Augmentation de caractéristiques. Votre Constitution augmente de 2.

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

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

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

Vitesse. Votre vitesse de base est de 7,50 mètres. Votre vitesse n'est pas réduite par le port d'une armure lourde.

Vision dans le noir. Habitué à la vie souterraine, vous avez une vision supérieure dans l'obscurité et la lumière faible. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une zone de lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

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

Entraînement aux armes naines. Vous obtenez la maîtrise des hachettes, des haches d'armes, des marteaux légers et des marteaux de guerre.

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

Connaissance de la pierre. Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence (Histoire) en relation avec l'origine d'un travail lié à la pierre, considérez que vous maîtrisez la compétence Histoire et ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

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

Demi-Elfe :

Augmentation de caractéristiques. Votre Charisme augmente de 1 et une autre caractéristique de votre choix augmentent de 1.

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

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

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

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang elfe, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible

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

Ascendance féerique. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir.

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

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

Demi-Orque :

Augmentation de caractéristiques. Votre Force augmente de 1 et votre Constitution augmente de 1.

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

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

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

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 mètres.

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

Menaçant. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation.

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

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

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

Gnome :

Augmentation de caractéristiques. Votre Intelligence augmente de 2.

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

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

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

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

Vision dans le noir. Habitué à vivre sous terre, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible

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

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

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le gnome. La langue gnome, qui utilise l'alphabet nain, est connue pour ses traités techniques et ses catalogues de connaissances sur le monde naturel.

Région :

Sinisnum :

Augmentation de caractéristiques. Votre Intelligence augmente de 1.

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

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

- *Allume feu.* Le mécanisme produit une toute petite flamme qui peut être utilisée pour allumer une bougie ou une torche au prix d'une action.
- *Boîte à musique.* Lorsqu'on l'ouvre, la boîte reproduit une chanson (toujours la même) à un volume modéré jusqu'à la fin du morceau ou avant si la boîte est refermée.
- *Jouet mécanique.* Le jouet représente un animal ou une personne, comme une grenouille, une souris, un oiseau ou un soldat, sur des roulettes. Lorsqu'il est placé sur le sol, il se déplace de 1,50 mètre chaque tour dans une direction aléatoire et fait des bruits en fonction de la créature qu'il représente.

Langue : Vous avez appris le Sinien et le Gnome

Northilum :

Augmentation de caractéristiques. Votre Constitution augmente de 1.

Nomade : Chaque fois que vous effectuez un jet de Sagesse (survie) pour vous orienter en pleine nature, ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Force du clan : Vous maîtrisez les arcs (long, court et composite), ou un outils de votre choix

Langue : Vous avez appris le Northilien et le halfelin

Haut Austalie :

Augmentation de caractéristiques. Votre Charisme augmente de 1.

Ecole d'escrime : Vous maîtrisez une arme de votre choix

Noblesse oblige : Chaque fois que vous effectuez un jet de Charisme (Persuasion) en relation avec des gens de rang social élevé (bourgeois minimum), ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Langue : Vous avez appris le Haut Austalien et l'elfe

Bas Austalie :

Augmentation de caractéristiques. Votre Force augmente de 1.

Dure labeur : Chaque fois que vous effectuez un jet de Force (Athlétisme) en relation avec une activité physique sur la longueur ou l'endurance, ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Outils du paysan : Vous maîtrisez un outils de votre choix

Langue : Vous avez appris le Bas Austalien et l'elfe

Ombrius :

Augmentation de caractéristiques. Votre Intelligence augmente de 1.

Tour mineur : Tout les ombrien on reçu une base de formation magique, ce qui leur permet d'effectuer le sort "Lumière" en utilisant leur score d'Intelligence pour les variable du sort

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

Langue : Vous avez appris l'Ombrien et l'Ombreux

Souestria :

Augmentation de caractéristiques. Votre Sagesse augmente de 1.

Enfant du dogme : Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence (Religion), ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Mauvaise foi : Chaque fois que vous effectuez un jet de Charisme (Tromperie ou Persuasion) afin de vanter les mérite de votre culte, ou de rabaissez un culte rival, ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Langue : Vous avez appris le Souestrien et le celeste

Hadarac :

Augmentation de caractéristiques. Votre Dextérité augmente de 1.

Vendeur né : Chaque fois que vous effectuez un jet de Charisme en relation avec l'achat ou la revente de bien, ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Marcheur du désert : Vous êtes avantagé lorsque vous effectuez un test de Constitution visant à résister à des fortes chaleurs

Langue : Vous avez appris l'Hadar et le primordial

Fort :

Augmentation de caractéristiques. Votre Constitution augmente de 1.

L'endurance du froid : Vous maîtriser les armures légère et intermédiaire

La vigueur du feu : Vous maîtrisé les épées (longue et courte)

Langue : Vous avez appris le Forien et le nain

Roltis :

Augmentation de caractéristiques. une carac au choix augmente de 1.

Bureaucrate : Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence (Investigation) en relation avec des documents écrit ou des registres administratifs, ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Procédurier : Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence en relation avec la justice (loi), ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Langue : Vous avez appris le Roltien et le goblin

Né sur la mer :

Augmentation de caractéristiques. Votre Constitution augmente de 1.

Marin : Vous maîtrisez les outils : Véhicules Aquatiques

Jargon de marin : Vous pouvez effectuer un jet de Charisme défavorisé si vous discutez avec une personne qui ne parle aucune des langues que vous maîtrisez, le jet passe en normal si vous avez des langues similaires (même alphabet, même origine).

Langue : Vous avez appris 2 langues au choix (régional ou racial)

Ville Frontalière :

Augmentation de caractéristiques. Choisissez la caractéristique améliorée parmi les régions voisines

Multi-culturalisme : Vous obtenez deux talents au choix parmi ceux des régions frontalières

Langue : Vous avez appris les langues régionales des deux régions frontalière et le Roltien

Fils d'aventurier :

Augmentation de caractéristiques. Une caractéristiques au choix augmente de 1.

Enfant de la guilde : Qu'importe la région dans laquelle vous êtes vous trouverez toujours quelqu'un qui fait parti de la guilde ou de l'alliance de guilde de vos parents, et il sera toujours prêts à vous aider en cas de besoin, temps que sa reste dans le cadre des activités de la guilde.

Papier en règles : Vous avez sur vous tout les papiers nécessaires pour traverser les frontières et les villes frontalières sans être inquiété par la garde (cela ne vous protège pas des fouilles, et ne vous exempte pas des lois)

Langue : Vous maîtrisez 2 langues de votre choix

Classe :

Artificier

Forte présence : Sinisnum

Faible présence : Partout ailleurs

Points de vie

DV : 1d8 par niveau d'artificier

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

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

Maîtrises

Armures : armures légères et intermédiaires

Armes : armes courantes

Outils : outils de voleur, deux autres outils de votre choix

Jets de sauvegarde : Constitution, Intelligence

Compétences : choisissez trois compétences parmi Arcanes, Tromperie, Histoire, Investigation, Médecine, Nature, Religion, Escamotage.

Équipement

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

- (a) une hachette et un marteau léger ou (b) deux armes courantes
- une arbalète légère et 20 carreaux
- (a) une armure d'écailles ou une armure de cuir clouté
- des outils de voleur et un sac d'exploration souterraine

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Sorts connus	- Emplacements de sorts -			
				1	2	3	4
1	+2	Spécialisation d'artificier, Analyse d'objet magique	-	-	-	-	-
2	+2	Expertise d'outils, Invention merveilleuse	-	-	-	-	-

3	+2	Capacité de la spécialisation d'artificier, Sorts	3	2	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques, Imprégnation de magie	4	3	-	-	-
5	+3	Lien supérieur, Invention merveilleuse	4	3	-	-	-
6	+3	Serviteur mécanique	4	3	-	-	-
7	+3	-	5	4	2	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	6	4	2	-	-
9	+4	Capacité de la spécialisation d'artificier	6	4	2	-	-
10	+4	Invention merveilleuse	7	4	3	-	-
11	+4	-	8	4	3	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	8	4	3	-	-
13	+5	-	9	4	3	2	-
14	+5	Capacité de la spécialisation d'artificier	10	4	3	2	-
15	+5	Lien supérieur, Invention merveilleuse	10	4	3	2	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	11	4	3	3	-
17	+6	Capacité de la spécialisation d'artificier	11	4	3	3	-
18	+6	Amélioration de caractéristiques	11	4	3	3	-
19	+6	-	12	4	3	3	1
20	+6	Âme d'artifice, Invention merveilleuse	13	4	3	3	1

Spécialisation d'artificier

Au niveau 1, vous choisissez votre type de spécialisation d'artificier : alchimiste ou armurier. Les deux sont détaillées à la fin de la description de la classe. Votre choix vous octroie des capacités au niveau 1 puis aux niveaux 3, 9, 14 et 17.

Analyse d'objet magique

À partir du niveau 1, votre compréhension des objets magiques vous permet d'analyser et comprendre leurs secrets. Vous connaissez les sorts d'artificier *détection de la magie* et *identification*, et vous pouvez les lancer en tant que rituels. Vous n'avez pas besoin de composantes matérielles pour lancer *identification* avec cette capacité.

Expertise d'outils

À partir du niveau 2, votre bonus de maîtrise est doublé pour n'importe quel jet de caractéristique que vous faites et qui utilise une maîtrise d'outils que vous avez gagné grâce à cette classe.

Invention merveilleuse

Au niveau 2, vous gagnez l'utilisation d'un objet magique que vous avez produit. Choisissez l'objet dans la liste des objets ci-dessous. Fabriquer un objet est une tâche difficile. Quand vous gagnez un objet magique grâce à cette capacité, cela reflète de longues heures d'études, de bricolage et d'expérimentation qui vous permettent finalement de terminer l'objet. Vous êtes censé avoir travaillé sur cet objet durant vos temps libres et l'avoir fini lorsque vous avez changé de niveau.

Vous complétez un autre objet de votre choix quand vous atteignez dans cette classe les niveaux 5, 10, 15 et 20. L'objet que vous choisissez doit être sur la liste de votre niveau actuel d'artificier ou d'un niveau inférieur. Ces objets magiques sont détaillés dans le [Guide du Maître](#).

niveau 2 : *sac sans fond, capuchon de respiration aquatique, globe flottant, lunette de nuit, pierre de communication à distance.*

niveau 5 : *cruche alchimique, heaume de compréhension des langues, lanterne de révélation, anneau de nage, robe d'objets pratiques, corde d'escalade, baguette de détection de la magie, baguette des secrets.*

niveau 10 : *sac de haricot, carillon d'ouverture, carafe intarissable, yeux grossissants, bateau pliable, havresac magique d'Hévard.*

niveau 15 : *bottes de marche et de saut, bracelets d'archer, broche de protection, balai volant, chapeau de déguisement, chaussons de pattes d'araignée.*

niveau 20 : *yeux de lynx, gemme d'illumination, gants antiprojectiles, gants de nage et d'escalade, anneau de saut,*

anneau de protection mentale, ailes de vol.

Sorts

Suite à vos études sur la magie, vous gagnez au niveau 3 la capacité de lancer des sorts. Le type de sorts que vous apprenez est limité. Ce sont principalement des sorts pour modifier des créatures et des objets ou pour créer des objets.

Emplacements de sorts

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

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez trois sorts de niveau 1 de votre choix dans la liste des sorts d'artificier (voir en bas de cette page). La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts d'artificier de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort.

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

Caractéristique d'incantation

L'Intelligence est la caractéristique d'incantation pour vos sorts d'artificier, car votre compréhension de la théorie de la magie vous autorise à utiliser ces sorts avec une habileté supérieure. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort fait référence à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'artificier que vous lancez et quand vous effectuez un jet d'attaque.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur de sort pour vos sorts d'artificier.

Imprégnation de magie

À partir du niveau 4, vous gagnez la capacité de canaliser dans des objets vos sorts d'artificier pour une utilisation ultérieure. Quand vous lancez un sort d'artificier qui possède un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez augmenter son temps d'incantation à 1 minute. Si vous faites ceci et que vous tenez en main un objet non magique durant tout le temps d'incantation du sort, vous dépensez un emplacement de sort, mais aucun effet du sort ne se produit. Au lieu de cela, le sort est transféré dans l'objet pour une utilisation future, si l'objet ne contient pas déjà un sort de cette capacité.

Ensuite, n'importe quelle créature tenant l'objet peut utiliser une action pour activer le sort si la créature a une Intelligence de 6 ou plus. Le sort est lancé en utilisant votre caractéristique d'incantation, et cible la créature qui active l'objet. Si le sort cible plus d'une créature, la créature qui active l'objet sélectionne les cibles additionnelles. Si le sort a une zone d'effet, celle-ci est centrée sur l'objet. Si la portée du sort est personnelle, il cible la créature qui active l'objet.

Quand vous imprégnez un sort de cette façon, l'objet doit être utilisé dans les 8 heures qui suivent. Après ce délai, sa magie disparaît et se perd. Seul un nombre de sorts égal à votre modificateur d'Intelligence peuvent être imprégnés en même temps.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 18, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Lien supérieur

Au niveau 5, votre compréhension supérieure des objets magiques vous permet de maîtriser leur utilisation. Vous pouvez maintenant vous lier jusqu'à quatre objets magiques (au lieu de trois) à la fois. Au niveau 15, cette limite passe à cinq objets magiques.

Serviteur mécanique

Au niveau 6, vos recherches et votre maîtrise de l'artisanat vous permettent de fabriquer un serviteur mécanique. Le serviteur est une créature artificielle qui obéit à vos ordres sans hésitation et combat pour vous protéger. Bien que la magie participe à sa création, le serviteur n'est pas magique. Vous êtes censé avoir travaillé sur le serviteur pas mal de temps, et l'avoir finalement terminé durant un repos court ou long après avoir atteint le niveau 6.

Sélectionnez une bête de taille G avec un facteur de puissance de 2 ou moins. Le serviteur utilise les statistiques de la bête mais peut paraître sous la forme que vous souhaitez, tant que celle-ci correspond aux statistiques. Il a toutefois les modifications suivantes :

- C'est une créature artificielle, pas une bête.
- Il ne peut être charmé.
- Il est immunisé aux dégâts de poison et à la condition empoisonné.
- Il possède la vision nocturne à 18 mètres s'il ne l'avait pas déjà.
- Il comprend les langues que vous parlez quand vous le créez, mais ne peut pas parler.
- Si vous êtes la cible d'une attaque au corps à corps et que le serviteur est à 1,50 mètre ou moins de l'attaquant, vous pouvez utiliser votre réaction pour ordonner au serviteur de répondre, utilisant sa réaction pour faire une attaque au corps à corps contre l'attaquant.

Le serviteur obéit à vos ordres du mieux de ses possibilités. En combat, il jette sa propre initiative et agit à son tour. Si le serviteur est tué, il peut être ramené à la vie par les moyens normaux, tel le sort *réanimation*. De plus, durant un repos long, vous pouvez réparer un serviteur mort si vous avez accès à son corps. Il revient à la vie avec 1 point de vie à la fin du repos. Si le serviteur ne peut être réparé, vous pouvez terminer d'en construire un nouveau après une semaine de travail (huit heures chaque jour) et 1 000 po de matières premières.

Âme d'artifice

Au niveau 20, votre compréhension des objets magiques est incomparable et vous permet de confondre votre âme avec les objets auxquels vous êtes liés. Vous pouvez vous lier avec six objets magiques à la fois. De plus, vous gagnez un bonus de +1 à tous vos jets de sauvegarde pour chaque objet magique avec lequel vous êtes actuellement lié.



Spécialisations d'artificier

Les artificiers suivent diverses spécialisations. Les deux plus courantes, l'alchimiste et l'armurier, sont présentées ici.

Alchimiste

Un alchimiste est un expert pour combiner des réactifs exotiques afin de produire divers matériels, allant de la mixture de soins qui permet de se récupérer d'une blessure jusqu'à de la colle pour ralentir les créatures.

Cartable d'alchimiste

Au niveau 1, vous créez un Cartable d'alchimiste, un sac de réactifs que vous pouvez utiliser pour créer une variété de préparations. Le sac et son contenu sont tous les deux magiques et cette magie vous permet d'en extraire le bon matériel pour vos options de Formules alchimiques décrites ci-dessous. Après avoir utilisé une de ces options, le sac récupère les matériels.

Si vous perdez ce sac, vous pouvez terminer d'en créer un nouveau après trois jours de travail (huit heures chaque jour) et en dépensant 100 po en cuir, verre et autres matériels.

Formules alchimiques

Au niveau 1, vous apprenez trois options de Formules alchimiques : Feu alchimique, Acide alchimique, et une autre option de votre choix. Vous apprenez une formule additionnelle de votre choix aux niveaux 3, 9, 14 et 17. Pour utiliser n'importe laquelle de ces options, votre Cartable d'alchimiste doit être à portée de mains. Si une option de Formules alchimiques requiert un jet de sauvegarde, le DD est de 8 + votre modificateur de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.

Feu alchimique. Par une action, vous pouvez atteindre dans votre Cartable d'alchimiste une fiole qui contient un liquide volatil et la jeter sur une créature, un objet ou une surface à 9 mètres ou moins de vous (la fiole et son contenu disparaissent si vous ne jetez pas la fiole avant la fin du tour en cours). À l'impact, la fiole explose dans un rayon de 1,50 mètre. N'importe quelle créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou prendre 1d6 dégâts de feu.

Les dommages de cette formule augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : niveau 4 (2d6), niveau 7 (3d6), niveau 10 (4d6), niveau 13 (5d6), niveau 16 (6d6) et niveau 19 (7d6).

Acide alchimique. Par une action, vous pouvez atteindre dans votre Cartable d'alchimiste une fiole qui contient un liquide volatil et la jeter sur une créature ou un objet à 9 mètres ou moins de vous (la fiole et son contenu disparaissent si vous ne jetez pas la fiole avant la fin du tour en cours). À l'impact, la fiole se brise. Une créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou prendre 1d6 dégâts d'acide. Un objet prend automatiquement les dégâts maximaux.

Les dommages de cette formule augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : niveau 3 (2d6), niveau 5 (3d6), niveau 7 (4d6), niveau 9 (5d6), niveau 11 (6d6), niveau 13 (7d6), niveau 15 (8d6), niveau 17 (9d6) et niveau 19 (10d6).

Mixture de soins. Par une action, vous pouvez atteindre dans votre Cartable d'alchimiste une fiole qui contient un liquide de soins. Une créature peut la boire (une action) et regagner 1d8 points de vie. La fiole disparaît alors. Une fois qu'une créature regagne des points de vie grâce à cette formule alchimique, la créature ne peut le faire à nouveau jusqu'à ce qu'elle finisse un repos long. Si elle n'est pas utilisée avant, la fiole et son contenu disparaissent après 1 heure. Tant que la fiole existe, vous ne pouvez plus utiliser cette formule.

Les soins de cette formule augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : niveau 3 (2d8), niveau 5 (3d8), niveau 7 (4d8), niveau 9 (5d8), niveau 11 (6d8), niveau 13 (7d8), niveau 15 (8d8), niveau 17 (9d8) et niveau 19 (10d8).

Fumigène. Par une action, vous pouvez retirer de votre Cartable d'alchimiste un bâton qui produit une épaisse fumée. Vous pouvez tenir le bâton ou le jeter jusqu'à 9 mètres lors de cette même action. La zone dans un rayon de 3 mètres autour du bâton est remplie d'une fumée épaisse qui bloque la vision, incluant la vision dans le noir. Le bâton et la fumée persistent pendant 1 minute puis disparaissent. Après avoir utilisée cette formule, vous ne pouvez l'utiliser à nouveau pendant 1 minute.

Mixture de vitesse. Par une action bonus, vous pouvez retirer de votre Cartable d'alchimiste une fiole remplie d'un liquide brun et bouillonnant. Une créature peut la boire (une action). Dans ce cas, la vitesse de la créature augmente de 6 mètres durant 1 minute, et la fiole disparaît. Si elle n'est pas utilisée avant, la fiole et son contenu disparaissent après 1 minute. Après avoir utilisée cette formule, vous ne pouvez l'utiliser à nouveau pendant 1 minute.

Sac d'enchevêtrement. Par une action, vous pouvez retirer de votre Cartable d'alchimiste un sac rempli de goudron noir et collant puis le jeter sur jusqu'à 9 mètres de vous (le sac et son contenu disparaissent si vous ne le jetez pas avant la fin du tour en cours). Le sac explose à l'impact et couvre le sol de colle dans un rayon de 1,50 mètre. La zone devient un terrain difficile pendant 1 minute et n'importe quelle créature qui débute son tour au sol dans la zone voit sa vitesse divisée par deux pour ce tour. Après avoir utilisée cette formule, vous ne pouvez l'utiliser à nouveau pendant 1 minute.

Pierre-tonnerre. Par une action, vous pouvez retirer de votre Cartable d'alchimiste un éclat de cristal et le jetez sur une créature, un objet ou une surface à 9 mètres ou moins de vous (le tesson disparaît si vous ne le jetez pas avant la fin du tour en cours). L'éclat explose à l'impact. Chaque créature dans un rayon de 3 mètres autour du point d'impact doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être jetée à terre et repoussée de 3 mètres par rapport au point d'impact.

Armurier

Maître de l'ingénierie, vous forgez une arme à feu qui fonctionne grâce à une combinaison de science et de magie.

Maître forgeron

Quand vous choisissez cette spécialisation au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des outils de forgeron et vous apprenez le sort mineur *réparation*.

Canon tonnerre

Au niveau 1, vous forgez une arme à feu mortelle en utilisant une combinaison de magie arcanique et de votre connaissance de l'ingénierie et de la métallurgie. Cette arme à feu est appelée un Canon tonnerre. C'est une arme féroce qui tire des balles de plomb qui transpercent les armures avec facilité. Vous maîtrisez le Canon tonnerre.

L'arme à feu est une arme à distance à deux mains qui inflige 2d6 dégâts perforants. Sa portée nominale est de 45 mètres et sa portée maximale est de 150 mètres. Une fois un tir effectué, il doit être rechargé par une action bonus. Si vous perdez votre Canon tonnerre, vous pouvez en créer un nouveau après trois jours de travail (huit heures chaque jour) et en dépensant 100 po de métal et autres matériels.

Cartouchière arcanique

Au niveau 1, vous fabriquez un sac de cuir utilisé pour porter les outils et munitions de votre Canon tonnerre. Votre Cartouchière arcanique inclut la poudre, les balles en plomb et d'autres matériaux nécessaires pour faire fonctionner cette arme. Vous pouvez utiliser la Cartouchière arcanique pour produire des munitions pour votre fusil. À la fin de chacun de vos repos longs, vous pouvez magiquement fabriquer 40 munitions avec cette cartouchière. Après chaque repos court, vous pouvez fabriquer 10 munitions. Si vous perdez votre Cartouchière arcanique, vous pouvez en créer une nouvelle pendant un repos long, en utilisant 25 po de cuir et autres matériels.

Faiseur de tonnerre

Au niveau 3, vous apprenez à canaliser l'énergie du tonnerre dans votre Canon tonnerre. Par une action, vous faites une attaque spéciale avec le Canon tonnerre qui fait des dommages supplémentaires de 1d6 s'il touche. Les dommages supplémentaires augmentent de 1d6 quand vous atteignez certains niveaux dans cette classe : niveau 5 (2d6), niveau 7 (3d6), niveau 9 (4d6), niveau 11 (5d6), niveau 13 (6d6), niveau 15 (7d6), niveau 17 (8d6) et niveau 19 (9d6).

Vague d'explosion

À partir du niveau 9, vous pouvez canaliser l'énergie de force dans le Canon tonnerre. Par une action, vous pouvez faire une attaque spéciale avec l'arme. Plutôt que de faire un jet d'attaque, vous libérez une énergie dans un cône de 4,50 mètres à partir de l'arme. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force avec un DD de 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence. En cas d'échec au jet de sauvegarde, une cible prend 2d6 dégâts de force et est repoussée de 3 mètres de vous. Ces dommages augmentent de 1d6 quand vous atteignez certains niveaux dans cette classe : niveau 13 (3d6) et niveau 17 (4d6).

Balle perçante

À partir du niveau 14, vous pouvez lancer l'énergie de l'éclair à travers le Canon tonnerre. Par une action, vous pouvez faire une attaque spéciale avec l'arme. Plutôt que de faire un jet d'attaque, vous libérez l'énergie de l'éclair sur 4,50 mètres de large et 9 mètres de long. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité avec un DD de 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence. En cas d'échec, une cible prend 4d6 dégâts d'éclair. Ces dommages augmentent à 6d6 quand vous atteignez le niveau 19 dans cette classe.

Balle explosive

À partir du niveau 17, vous pouvez canaliser l'énergie ardente dans votre Canon tonnerre. Par une action, vous pouvez faire une attaque spéciale avec l'arme. Plutôt que de faire un jet d'attaque, vous relâchez une balle explosive de l'arme. La balle détonne dans une sphère de 9 mètres de rayon à partir d'un point à portée. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité avec un DD de 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence. En cas d'échec, une cible prend 4d8 dégâts de feu.



Liste de sorts d'artificier

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
	<i>aide</i>		
	<i>modification d'apparence</i>		
	<i>verrou magique</i>		
<i>alarme</i>	<i>flou</i>	<i>clignotement</i>	<i>œil magique</i>
<i>soins</i>	<i>flamme éternelle</i>	<i>vol</i>	<i>protection contre la mort</i>
<i>déguisement</i>	<i>vision dans le noir</i>	<i>forme gazeuse</i>	<i>fabrication</i>
<i>repli expéditif</i>	<i>amélioration de caractéristique</i>	<i>glyphe de protection</i>	<i>liberté de mouvement</i>
<i>simulacre de vie</i>	<i>agrandissement/rapetissement</i>	<i>hâte</i>	<i>coffre secret de Léomund</i>
<i>saut</i>	<i>invisibilité</i>	<i>rapidité</i>	<i>chien de garde de Mordenkainen</i>
<i>grande foulée</i>	<i>restauration partielle</i>	<i>protection contre une énergie</i>	<i>sanctuaire privé de Mordenkainen</i>
<i>sanctuaire</i>	<i>lévitation</i>	<i>réanimation</i>	<i>sphère résiliente d'Otiluke</i>
<i>bouclier de la foi</i>	<i>arme magique</i>	<i>respiration aquatique</i>	<i>façonnage de la pierre</i>
	<i>protection contre le poison</i>	<i>marche sur l'eau</i>	<i>peau de pierre</i>
	<i>corde enchantée</i>		
	<i>voir l'invisible</i>		
	<i>pattes d'araignée</i>		

Barbare

Forte présence : Northilùm, hadar

Faible présence : Roltis

Points de vie

DV : 1d12 par niveau de barbare

pv au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution

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

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez deux compétences parmi Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie

Équipement

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

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

Niv Bonus de
maîtrise

Capacités

Rages Dégâts

1	+2	Rage, Défense sans armure	2	+2
2	+2	Attaque téméraire, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie primitive	3	+2
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2
6	+3	Capacité de voie	4	+2
7	+3	Instinct sauvage	4	+2
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	+2
9	+4	Critique brutal (1 dé)	4	+3
10	+4	Capacité de voie	4	+3
11	+4	Rage implacable	4	+3
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	+3
13	+5	Critique brutal (2 dés)	5	+3
14	+5	Capacité de voie	5	+3
15	+5	Rage ininterrompue	5	+3
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	+4
17	+6	Critique brutal (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4
19	+6	Amélioration de caractéristiques	6	+4
20	+6	Champion primitif	illimitées	+4

Rage

En combat, vous vous battez avec une férocité bestiale. Durant votre tour, vous pouvez entrer en rage en utilisant une action bonus. En rage, vous gagnez les bénéfices suivants si vous ne portez pas d'armure lourde :

- Vous avez l'avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Quand vous effectuez une attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force, vous gagnez un bonus aux jets de dégâts qui dépend de votre niveau de barbare, comme indiqué dans la colonne Dégâts de la table ci-dessus.
- Vous avez la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

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

Votre rage dure 1 minute. Elle finit prématurément si vous devenez inconscient, ou si votre tour se termine et que vous n'avez ni attaqué une créature hostile, ni subi des dégâts, depuis votre précédent tour. Vous pouvez également mettre fin à votre rage durant votre tour par une action bonus. Vous récupérez les utilisations de rage dépensées après avoir terminé un repos long.

Défense sans armure

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

Attaque téméraire

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

Sens du danger

Au niveau 2, vous ressentez une sensation étrange lorsque les choses qui vous entourent ne sont pas comme elles devraient être, vous donnant un avantage lorsque vous tentez de vous extirper du danger. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous pouvez voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet vous ne devez pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

Voie primitive

Au niveau 3, vous choisissez la voie par laquelle s'exprime votre rage. Choisissez la voie du berserker ou la voie du guerrier totem, chacune étant détaillée ci-dessous. Votre choix vous accorde des capacités aux niveaux 3, 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristiques

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

Attaque supplémentaire

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

Déplacement rapide

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

Instinct sauvage

Au niveau 7, vos instincts sont si aiguisés que vous obtenez l'avantage aux jets d'initiative. De plus, si vous êtes surpris au début du combat et que vous n'êtes pas incapable d'agir, vous pouvez jouer normalement durant votre premier tour, mais seulement si vous entrez en rage avant de faire quoique ce soit d'autre à ce tour.

Critique brutal

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts de votre arme en plus lorsque vous déterminez les dégâts supplémentaires que vous infligez sur un coup critique réussi avec une attaque au corps à corps. Ce bonus aux dégâts passe à deux dés au niveau 13 et à trois dés au niveau 17.

Rage implacable

À partir du niveau 11, votre rage vous permet de continuer à combattre en dépit des graves blessures qui vous affectent. Si vous tombez à 0 point de vie pendant votre rage et que vous ne mourrez pas sur le coup, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si vous le réussissez, vous retournez immédiatement à 1 point de vie. Chaque fois que vous utilisez cette capacité après la première, le DD augmente de 5. Quand vous terminez un repos court ou long le DD retombe à 10.

Rage ininterrompue

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

Puissance indomptable

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

Champion primitif

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

Voies primitives

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

Voie du berserker

Pour bon nombre de barbares, la rage est le moyen d'atteindre un but, ce but étant la violence. La voie du berserker est une voie de fureur débridée, poisseuse de sang. En entrant en rage de berserker, vous êtes électrisé par le chaos de la bataille, faisant fi de votre sécurité et de votre bien-être.

Frénésie

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

Rage inébranlable

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

Présence intimidante

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour effrayer quelqu'un avec votre présence effrayante. Pour ce faire, choisissez une créature que vous pouvez voir à 9 mètres maximum de vous. Si la créature peut vous voir ou vous entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) sous peine d'être effrayée par vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aux tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour augmenter d'un tour supplémentaire la durée de cet effet sur la créature effrayée. Cet effet se termine si la créature finit son tour hors de votre ligne de vue ou qu'elle se trouve à plus de 18 mètres de vous. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre elle durant 24 heures.

Représailles

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

Voie du guerrier totem

La voie du guerrier totem est un parcours spirituel, étant donné que le barbare accepte un esprit animal comme guide, protecteur et source d'inspiration. En pleine bataille, votre esprit totem vous imprègne de pouvoirs surnaturels, distillant de l'essence magique dans votre rage. La plupart des tribus barbares utilise un animal totem comme signe d'appartenance à un clan particulier. Dans ce cas-là, il est rare pour un individu d'avoir plus d'un esprit-animal totem, bien qu'il existe des exceptions.

Quêteur spirituel

Une voie qui cherche à vous initier au monde naturel, vous affiliant aux bêtes, est faite pour vous. Au niveau 3, lorsque

vous adoptez cette voie, vous obtenez la capacité de lancer les sorts [communication avec les animaux](#) et [sens animal](#), mais seulement en tant que rituels.

Esprit totem

Au niveau 3, lorsque vous adoptez cette voie, vous choisissez un esprit totem et obtenez les avantages associés. Vous devez fabriquer ou obtenir un objet totem - une amulette ou un ornement similaire - constitué d'os, de poils, de griffes, de plumes ou de dents de votre animal totem. Si vous le souhaitez, vous pouvez également obtenir un attribut physique mineur qui rappelle votre esprit totem. Par exemple, si vous avez choisi l'ours comme esprit totem, vous pourriez être incroyablement poilu et avoir la peau épaisse, ou si votre totem est l'aigle, vos yeux pourraient virer au jaune. Votre animal totem devrait être un animal correspondant à l'un de ceux listés ci-dessous ou s'en approchant mais dont l'espèce est plus appréciée à votre pays d'origine (un vautour ou un faucon à la place d'un aigle par exemple).

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

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

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

Aspect de la bête

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

Aigle. Vous gagnez la vision de l'aigle. Vous pouvez voir jusqu'à 1,5 km sans difficulté, capable de discerner même les plus fins détails comme si vous regardiez quelque chose à 30 m de vous. De plus, une faible luminosité n'impose pas un désavantage à vos jets de Sagesse (Perception).

Loup. Vous gagnez les sens de chasseur d'un loup. Vous pouvez pister les autres créatures lorsque vous voyagez à un rythme rapide et vous pouvez vous déplacer discrètement lorsque vous voyagez à un rythme normal (voir [Partir à l'aventure](#)).

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

Marcheur spirituel

Au niveau 10, vous pouvez lancer le sort [communion avec la nature](#), mais seulement en tant que rituel. Lorsque vous le lancez, une version spirituelle de l'un des animaux que vous avez choisis avec Esprit totem ou Aspect de la bête apparaît et vous donne l'information que vous recherchez.

Lien totémique

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

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

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

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

Voie du gardien ancestral (v2)

Certains barbares viennent de cultures qui vénèrent leurs ancêtres. Ces tribus enseignent que les guerriers du passé restent dans le monde sous la forme de puissants esprits qui peuvent guider et protéger les vivants. Lorsque les barbares qui suivent cette voie entrent en rage, ils traversent la barrière du monde des esprits et appellent des esprits gardiens à l'aide. Ces barbares qui tirent parti de leurs gardiens ancestraux combattent pour protéger leurs tribus et leurs alliés. Avec l'aide des esprits, ils peuvent entraver leurs ennemis avant de les asséner de coups. Afin de consolider les liens avec leurs gardiens ancestraux, les barbares qui suivent cette voie se couvrent le corps de tatouages élaborés qui célèbrent les actes de leurs ancêtres. Ces tatouages racontent des sagas épiques de victoires contre des monstres terribles et des ennemis redoutables.

Protecteurs ancestraux

À partir du niveau 3, des guerriers spectraux apparaissent lorsque vous entrez en rage. Ces guerriers distraient un ennemi que vous combattez et entravent ses tentatives de nuire à vos compagnons. Tant que vous êtes en rage, la première créature que vous touchez lors d'une attaque durant votre tour devient la cible des guerriers. Jusqu'au début de votre prochain tour, ou jusqu'à ce que votre rage s'arrête, la cible a un désavantage à tous ses jets d'attaque qui ne vous prennent pas pour cible et toute créature mise à part vous-même a une résistance aux dégâts contre les attaques de la cible.

Bouclier des esprits

À partir du niveau 6, les esprits gardiens qui vous aident peuvent assurer une protection surnaturelle à vos alliés. Si vous êtes en rage et qu'une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres reçoit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire ces dégâts de 2d8. Lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, vous pouvez réduire encore plus les dégâts : de 3d8 au niveau 10 et de 4d8 au niveau 14.

Consulter les esprits

Au niveau 10, vous obtenez la possibilité de consulter vos esprits ancestraux et de les utiliser pour explorer des zones lointaines. Dans ce cas, vous lancez le sort *clairvoyance*, sans avoir besoin d'emplacement de sort. Au lieu de créer un capteur sphérique, le sort invoque de manière invisible un de vos esprits ancestraux à l'endroit choisi. La Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour ces sorts. Après avoir jeté le sort de cette façon, vous ne pouvez plus le faire jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

Ancêtres vengeurs

Au niveau 14, vos esprits ancestraux deviennent assez puissants pour frapper les ennemis qui osent nuire à ceux que vous protégez. Lorsque vous utilisez votre Bouclier des esprits pour protéger une créature qui reçoit des dégâts lors d'une attaque, l'attaquant subit des dégâts égaux à la quantité de dégâts que le Bouclier des esprits a empêchés.

Voie du héraut des tempêtes

Les barbares typiques ancrent leur fureur en leur for intérieur. La rage leur confère une force, une endurance et une vitesse supérieure. Les barbares qui suivent la voie du héraut des tempêtes apprennent à transformer leur rage en un manteau de magie primale qui tourbillonne autour d'eux. Lorsqu'ils sont en fureur, les barbares de cette voie puisent dans les forces de la nature pour créer de puissants effets magiques. Les hérauts des tempêtes sont des champions d'élite qui se rassemblent aux côtés des druides, des rôdeurs et de tous ceux qui se sont juré de protéger le royaume naturel. D'autres affûtent leur talent dans des régions dévastées par les tempêtes, dans les territoires gelés au bout du monde, ou au plus profond des déserts les plus chauds.

Tempête de fureur

À partir du niveau 3, choisissez l'un des environnements suivants : désert, mer ou toundra. L'environnement choisi façonne la nature de la tempête que vous faites apparaître quand vous entrez en rage. Tant que vous êtes en rage, une aura émane de vous dans un rayon de 3 mètres. Les effets de cette aura dépendent de l'environnement choisi.

Désert. Tout ennemi qui termine son tour à l'intérieur de l'aura prend des dégâts de feu égaux à 2 + votre niveau de barbare divisé par 4.

Mer. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez choisir une créature à l'intérieur de votre aura, autre que vous-même.

La cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité contre un DD de 8 + votre bonus de maîtrise + votre bonus de Constitution. La cible prend 2d6 dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié en cas de succès. Ces dégâts passent à 3d6 au niveau 10 et à 4d6 au niveau 15.

Tundra. Tout ennemi qui finit son tour dans votre aura prend un nombre de dégâts de froid égal à 2 + votre niveau de barbare divisé par 4.

Âme des tempêtes

Au niveau 6, votre lien avec la tempête vous confère des capacités supplémentaires basées sur l'environnement que vous avez choisi au niveau 3.

Désert. Vous gagnez la résistance aux dégâts de feu et ne souffrez plus d'effets dus à de très hautes températures.

Mer. Vous gagnez la résistance aux dégâts de foudre et vous pouvez respirer sous l'eau.

Tundra. Vous gagnez la résistance aux dégâts de froid et ne souffrez plus d'effets dus à de très basses températures.

Bouclier de la tempête

Au niveau 10, vous apprenez à utiliser votre maîtrise de la tempête pour protéger vos alliés. Tant que vous êtes en rage, les alliés à l'intérieur de votre aura gagnent les bénéfices de votre Âme des tempêtes.

Tempête déchaînée

Au niveau 14, le pouvoir de la tempête que vous déchaînez devient plus puissant.

Désert. Le sol autour de vous devient comme des sables mouvants. Tout ennemi qui tente de se déplacer de plus de 1,50 mètre par tour sur le sol tout en étant à l'intérieur de votre aura doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD 8 + votre bonus de maîtrise + votre bonus de Constitution). En cas d'échec, la vitesse de la créature tombe à 0 jusqu'au début de son prochain tour.

Mer. Des vents rugissants déchirent l'air autour de vous. Toute créature que vous attaquez et touchez à l'intérieur de votre aura doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD 8 + votre bonus de maîtrise + votre bonus de Constitution) ou tomber à terre.

Tundra. L'air autour de vous est si froid qu'il ralentit vos ennemis. La zone à l'intérieur de votre aura est considérée comme un terrain difficile pour vos ennemis.

Voie du zélote

Certaines divinités encouragent leurs fidèles à se lancer dans les batailles avec fureur. Ces barbares sont des guerriers zélotes qui canalisent leur rage dans des démonstrations impressionnantes de la puissance divine. Une variété de dieux à travers les mondes de D&D poussent leurs adeptes à embrasser cette voie. Tempus des Royaumes Oubliés, ou Hextor et Erythnul de Greyhawk, sont d'excellents exemples. En général, les dieux qui inspirent ces guerriers fanatiques sont des divinités du combat, de la destruction et de la violence. Tous ne sont pas mauvais, mais seuls quelques-uns sont bons.

Furie divine

À partir du niveau 3, vous pouvez canaliser la fureur divine quand vous entrez en rage. Si vous le faites, vous êtes alors enveloppé d'une aura de puissance divine jusqu'à la fin de votre rage. À la fin de chacun de vos tours pour cette durée, chaque créature à 1,50 mètre ou moins de vous prend des dégâts égaux à 1d6 + la moitié de votre niveau barbare. Les dégâts sont nécrotiques ou radiants ; vous choisissez le type de dégâts lorsque vous gagnez cette capacité.

Combattant des Dieux

Au niveau 3, votre âme est destinée à des batailles sans fin. Si un sort avait pour seul effet de vous ramener à la vie (mais pas comme mort-vivant), le lanceur de sort n'a pas besoin de posséder les composantes pour lancer le sort sur vous.

Concentration zélée

Au niveau 6, la puissance divine qui alimente votre rage peut vous protéger des préjudices. Si vous échouez à un jet de sauvegarde pendant votre rage, vous pouvez utiliser une réaction pour réussir à la place. Toutefois, cela met fin à votre rage, et vous ne pouvez plus entrer en rage à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Présence zélée

Au niveau 10, vous apprenez à canaliser la puissance divine pour inspirer le fanatisme chez les autres. Par une action, vous exprimez votre fureur en libérant un cri de guerre imprégné d'énergie divine. Chaque allié dans un rayon de 18 mètres autour de vous gagne l'avantage aux jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début de votre prochain tour. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette capacité à nouveau.

La rage au-delà de la mort

À partir du niveau 14, la puissance divine qui alimente votre rage vous permet d'asséner des coups mortels. Tant que vous êtes en rage, avoir 0 point de vie ne vous rend pas inconscient. Vous devez toujours faire des jets de sauvegarde contre la mort et si vous prenez des dégâts en étant à 0 point de vie, vous en subissez les effets normalement. Néanmoins, si vous deviez mourir pour avoir raté vos jets de sauvegarde contre la mort, vous ne mourrez qu'à la fin de votre rage.

Barde

Forte présence : Austalie, Hadar

Faible présence : Fort

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de barde

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

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

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, épée courte, rapière

Outils : trois instruments de musique de votre choix

Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme

Compétences : choisissez trois compétences de votre choix

Équipement

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

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

Niv	maîtrise	Capacités	connus	connus	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantations, Inspiration bardique (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Touche-à-tout, Chant de repos (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Collège bardique, Expertise	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Inspiration bardique (d8), Source d'inspiration	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Contre charme, Capacité de collègue bardique	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Chant de repos (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-

10	+4	Inspiration bardique (d10), Expertise, Secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	Chant de repos (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Secrets magiques, Capacité de collègue bardique	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Chant de repos (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Incantations

Vous avez appris à démêler et remodeler le tissu de la réalité en harmonie avec vos souhaits et vos rêves. Vos sorts font partie intégrante de votre vaste répertoire, une magie que vous pouvez accorder à différentes situations.

Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs de barde de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Emplacements de sorts

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

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

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez quatre sorts de niveau 1, à choisir dans la liste des sorts de barde. La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts de barde de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort, comme indiqué dans la table. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2. En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de barde que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de barde, celui devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort.

Caractéristique d'incantation

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

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Rituel

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

Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un instrument de musique comme focaliseur de sort pour vos sorts de barde.

Inspiration bardique

Vous pouvez inspirer les autres en maniant les mots ou la musique. Pour ce faire, utilisez une action bonus à votre tour pour choisir une créature autre que vous-même dans un rayon de 18 mètres autour de vous et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un dé d'Inspiration bardique (d6). Une fois dans les 10 minutes suivantes, la créature peut lancer le dé et ajouter le nombre obtenu à un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde qu'elle vient de faire. La créature peut attendre de voir le résultat de jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde avant de décider d'appliquer le dé d'Inspiration bardique, mais elle doit se décider avant que le MD ne dise si le jet est un succès ou un échec. Une fois le dé d'Inspiration bardique lancé, il est consommé. Une créature ne peut avoir qu'un seul dé d'Inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous regagnez vos dés d'Inspiration bardique après avoir terminé un repos long. Votre dé d'Inspiration bardique change lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe. Le dé passe à un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10, et un d12 au niveau 15.

Touche-à-tout

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

Chant de repos

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

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

Collège bardique

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

Expertise

Au niveau 3, choisissez deux compétences que vous maîtrisez. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous faites et qui implique une de ces deux compétences. Au niveau 10, vous pouvez choisir deux autres compétences maîtrisées et obtenir le même avantage.

Amélioration de caractéristiques

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

Source d'inspiration

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

Contre charme

Au niveau 6, vous gagnez la possibilité d'utiliser des notes de musique ou des mots de pouvoir pour perturber les effets

qui affectent la pensée. Par une action, vous pouvez commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de votre prochain tour. Pendant ce temps, vous et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure de vous entendre pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si vous êtes incapable d'agir ou réduit au silence, ou si vous y mettez volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Secrets magiques

Au niveau 10, vous avez récupéré des connaissances magiques à partir d'un large éventail de disciplines. Choisissez deux sorts de n'importe quelles classes, y compris de barde. Les sorts choisis doivent être d'un niveau que vous pouvez lancer, comme le montre la table du barde, ou être des sorts mineurs. Les sorts choisis comptent comme des sorts de barde pour vous, et comptent dans la colonne des Sorts connus de la table du barde.

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

Inspiration supérieure

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



Collèges bardiques

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

Collège du savoir

Les bardes du collège du savoir savent quelque chose sur tout, collectant des morceaux de connaissances à partir de sources aussi diverses que d'anciens livres ou des contes de paysans. Qu'ils chantent des ballades populaires dans les tavernes ou qu'ils composent dans les cours royales, ces bardes utilisent leurs dons pour tenir le public en haleine. Lorsque les applaudissements s'apaisent, les membres du public pourraient se questionner sur la véracité de ce qu'ils tenaient pour vrai, de leur foi pour la religion du temple local jusqu'à leur fidélité au roi. La loyauté de ces bardes réside dans la poursuite de la beauté et de la vérité, et non pas dans la fidélité à un monarque ou aux principes d'une divinité. Un noble qui conserve un tel barde comme héraut ou conseiller sait que le barde préférera être honnête que politicien. Les membres du collège se réunissent dans des bibliothèques et parfois dans de vrais collèges, avec des salles de classe et des dortoirs, afin de partager leur savoir avec les autres. Ils se rencontrent également lors de festivals ou d'affaires d'état, où ils peuvent mettre à jour des corruptions, démêler des mensonges ou bien encore se moquer de certaines figures de l'autorité.

Maîtrises supplémentaires

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

Mots cinglants

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

Secrets magiques supplémentaires

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

comptent comme des sorts de barde pour vous, mais ne comptent pas pour le nombre de sorts de barde connus.

Compétence hors pair

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

Collège de la vaillance

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

Maîtrises supplémentaires

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

Inspiration martiale

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

Attaque supplémentaire

À partir de niveau 6, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

Magie de combat

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

Collège de la séduction

Le collège de la séduction est ouvert à ces bardes qui pratiquent leur art dans le vibrant et mortel royaume de la [Féerie](#). Guidés par des satyres, des éladrins et autres êtres féériques, ces bardes apprennent à utiliser leur magie pour charmer et captiver les autres. Les bardes de ce collège inspirent un mélange de crainte et de peur. Leurs prestations sont légendaires. Ils sont si éloquents qu'un discours ou une chanson de l'un d'entre eux peut pousser des ravisseurs à libérer leur captif sain et sauf, ou calmer un dragon furieux au point de le rendre complaisant. Et cette magie qui leur permet d'apaiser les bêtes peut également plier les esprits. Les vils bardes de ce collège peuvent s'immiscer au sein d'une communauté pendant des semaines, abusant de leur magie pour réduire leurs hôtes en esclavage.

Manteau d'inspiration

Lorsque vous rejoignez le collège de la séduction au niveau 3, vous gagnez la possibilité de tisser une chanson grâce à la magie des fées qui remplit vos alliés de vigueur et de rapidité. En tant qu'action bonus, vous pouvez dépenser une utilisation d'Inspiration bardique pour vous donner une apparence merveilleuse. Lorsque vous le faites, vous choisissez un nombre d'alliés que vous pouvez voir et situés dans un rayon de 18 mètres autour de vous, jusqu'à un nombre égal à

vosre modificateur de Charisme (minimum 1). Chaque cible gagne 2d6 points de vie temporaires et la possibilité d'utiliser une réaction pour se déplacer à sa vitesse dans votre direction sans provoquer d'attaque d'opportunité. Elle doit prendre le chemin le plus court et le moins dangereux jusqu'à vous. Le nombre de points de vie temporaires augmente lorsque vous progressez dans cette classe. 2d8 au niveau 5, 2d10 au niveau 10, et 2d12 au niveau 15.

Spectacle asservissant

À partir du niveau 3, vous pouvez imprégner vos prestations de magie féerique séductrice. Si vous effectuez une représentation pendant au moins 10 minutes, vous pouvez provoquer un sentiment d'émerveillement au sein de votre audience, si vous chantez, récitez un poème ou dansez. À la fin de votre prestation, vous choisissez un nombre de spectateurs humanoïdes qui ont pu voir tout votre spectacle et qui sont situés dans un rayon de 18 mètres autour de vous, jusqu'à un maximum ne dépassant pas votre modificateur de Charisme (minimum 1). Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde contre les sorts ou être charmée. Tant qu'elles sont sous votre charme, les cibles vous idéalisent, dressent un chaleureux portrait de vous à tous ceux qui leur parlent, et s'interposent entre vous et d'éventuels opposants, en évitant la violence, à moins qu'elles ne fussent déjà enclines à se battre pour vous. Pour chaque cible, l'effet cesse après 1 heure, si elle prend des dégâts, si vous l'attaquez, ou si elle vous surprend en train d'attaquer un de ses alliés. Si la cible a réussi son jet de sauvegarde, elle ne se rend toutefois pas compte que vous avez essayé de la charmer. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus le faire tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Manteau de Majesté

Au niveau 6, vous gagnez la possibilité de vous draper de magie féerique, ce qui pousse les autres à vous servir. Pour une action bonus, vous pouvez prendre l'apparence d'une beauté surnaturelle pendant 1 minute. Pendant cette durée vous pouvez lancer le sort *injonction* en tant qu'action bonus à chacun de vos tours, sans utiliser d'emplacement de sort. Cet effet dure 1 minute et toute créature que vous charmez rate automatiquement son jet de sauvegarde contre le sort. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus le faire tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Majesté inébranlable

Au niveau 14, vous obtenez un aspect d'un autre monde qui vous rend plus fier et plus charmant. De plus, grâce à cette capacité, vous pouvez lancer le sort *sanctuaire* sur vous-même. Si une créature échoue à un jet de sauvegarde contre le sort, vous gagnez également l'avantage à tous les jets de Charisme contre cette créature pendant 1 minute, et celle-ci a un désavantage à tous ses jets de sauvegarde contre vos sorts lors de votre prochain tour. Une fois que vous avez lancé *sanctuaire* grâce à cette capacité, vous ne pouvez plus le faire à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Collège des murmures

La plupart des gens sont heureux d'accueillir un barde dans leur milieu. Les bardes du collège des murmures utilisent cette méthode à leur avantage. Ils semblent être comme tout autre barde, partageant des nouvelles, chantent des chansons, et racontent des histoires au public qu'ils rassemblent. En vérité, le collège des murmures enseigne à ses étudiants qu'ils sont des loups parmi les moutons. Ces bardes utilisent leurs connaissances et leur magie pour découvrir des secrets et les retourner contre d'autres via extorsions et menaces. Beaucoup d'autres bardes détestent le collège des murmures, le considérant comme un parasite qui utilise la réputation des bardes pour acquérir richesse et pouvoir. Pour cette raison, ces bardes révèlent rarement leur véritable nature, à moins que cela ne soit nécessaire. Ils prétendent généralement suivre un autre collège, ou garder leur véritable nature secrète afin de mieux s'infiltrer et exploiter les cours royales et d'autres lieux du pouvoir.

Lames venimeuses

Lorsque vous rejoignez le collège des murmures au niveau 3, vous gagnez la capacité de magiquement rendre toxiques vos attaques d'armes pour un moment. Lorsque vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser une utilisation de votre Inspiration bardique pour infliger 2d6 points de dégâts de poison supplémentaires à cette cible. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par round, durant votre tour. Les dégâts supplémentaires augmentent lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, augmentant à 2d8 au niveau 5, 2d10 au niveau 10 et 2d12 au niveau 15.

Mots venimeux

Au niveau 3, vous apprenez à imprégner des mots innocents d'une magie insidieuse. Une créature qui vous entend parler peut être plongée dans la peur et la paranoïa. Si vous parlez à un humanoïde seul pendant au moins 10 minutes, vous pouvez tenter de semer la paranoïa et la peur dans son esprit. À la fin de la conversation, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de vos sorts ou être effrayée pendant toute l'heure suivante, à moins qu'elle ne soit attaquée ou endommagée avant, ou qu'elle voit que ses alliés sont attaqués ou endommagés. Tandis qu'elle est effrayée de cette manière, la cible est paranoïaque et essaie d'éviter la compagnie des autres, y compris ses alliés. La cible cherche ce qu'elle considère comme l'endroit le plus sûr et le plus secret disponible, et s'y cache. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'a aucun indice que vous avez essayé de l'effrayer. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Manteau de chuchotements

Au niveau 6, vous obtenez la capacité d'adopter la personnalité d'une créature. Lorsque vous tuez une créature avec une attaque ou un sort, ou qu'une créature meurt à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez magiquement capturer son ombre en utilisant votre réaction. Vous pouvez capturer seulement l'ombre d'une créature qui est de votre type de créature, comme un humanoïde, et de votre taille (vous pouvez capturer une ombre de taille P ou M si vous êtes de taille P) et vous ne pouvez capturer qu'une seule ombre à la fois. Après avoir capturé l'ombre d'une créature, vous pouvez utiliser votre magie pour la tisser dans un déguisement qui vous permet de prendre son apparence et d'accéder à ses souvenirs de surface. Par une action, vous prenez l'apparence de la créature pendant 1 heure ou jusqu'à ce que vous terminiez cet effet par une action bonus. Pendant cette heure, vous avez accès à toutes les informations que la créature pourrait partager librement avec une connaissance occasionnelle. L'information comprend des détails généraux sur son contexte et sa vie personnelle, mais pas des secrets. L'information est suffisante pour que vous puissiez vous faire passer pour la créature en puisant dans ses souvenirs. Une autre créature peut voir à travers ce déguisement en faisant un jet de Sagesse (Perspicacité) contre votre jet de Charisme (Tromperie), bien que vous ayez un bonus de +5 à ce jet. Le déguisement et les connaissances qu'il accorde disparaissent lorsque la durée de cette capacité prend fin.

Secrets des Ombres

Au niveau 14, vous gagnez la capacité de tisser la magie noire dans vos mots et de puiser dans les peurs les plus profondes d'une créature. Par une action, vous chuchotez magiquement une phrase que seule une créature de votre choix dans les 15 mètres autour de vous peut entendre. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de vos sorts. Elle réussit automatiquement si elle ne partage aucune langue avec vous ou si elle ne peut pas vous entendre. En cas de jet de sauvegarde réussi, votre murmure ressemble à un murmure inintelligible et n'a aucun effet. Si la cible échoue à son jet de sauvegarde, vous la charmez durant les 8 prochaines heures, ou jusqu'à ce que vous ou vos alliés l'attaquent ou l'endommagent. Elle interprète les chuchotements comme une description de son secret le plus mortifiant. Bien que vous n'obteniez aucune connaissance de ce secret, la cible est convaincue que vous le savez. Lorsqu'elle est charmée de cette façon, la créature obéit à vos ordres de peur que vous ne révéliez son secret. Elle ne risque pas sa vie pour vous et ne se battra pas pour vous, à moins qu'elle ne fût déjà encline à le faire. Elle vous accorde des faveurs et des cadeaux qu'elle offrirait à un ami proche. Quand l'effet se termine, la créature n'a aucune compréhension de pourquoi elle avait si peur de vous. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Clerc

Forte présence : Souestria

Faible présence : Sinisnum

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de clerc

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

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

Maîtrises

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Histoire, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion

Équipement

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

- (a) une masse d'armes ou (b) un marteau de guerre (si vous le maîtrisez)
- (a) une armure d'écailles ou (b) une armure de cuir ou (c) une cote de mailles (si vous la maîtrisez)
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante
- (a) un sac d'ecclésiastique ou (b) un sac d'explorateur
- un bouclier et un symbole sacré

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	mineurs connus	- Emplacements de sorts -										
				1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	+2	Incantations, Domaine divin	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Canalisation d'énergie divine (1), Capacité de domaine divin	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruction des morts-vivants (FP 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	Canalisation d'énergie divine (2), Capacité de domaine divin	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques, Destruction des morts-vivants (FP 1), Capacité de domaine divin	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-	-
10	+4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-	-
11	+4	Destruction des morts-vivants (FP 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-
14	+5	Destruction des morts-vivants (FP 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-	-
17	+6	Destruction des morts-vivants (FP 4), Capacité de domaine divin	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-	-
18	+6	Canalisation d'énergie divine (3)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	-	-
19	+6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	-	-
20	+6	Intervention divine améliorée	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	-	-

Incantations

En tant que conduit de la puissance divine, vous pouvez lancer des sorts de clerc.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs de clerc de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Préparer et lancer des sorts

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

Vous devez préparer la liste des sorts de clerc qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de clerc égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de clerc (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un clerc de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de clerc nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

La Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de clerc. La puissance de vos sorts vient de votre dévotion à votre dieu. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de clerc que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

$$\text{DD de sauvegarde des sorts} = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Sagesse}$$
$$\text{Modificateur aux attaques avec un sort} = \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Sagesse}$$

Rituel

Vous pouvez lancer un sort de clerc en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez préparé le sort.

Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un symbole sacré comme focaliseur de sort pour vos sorts de clerc.

Domaine divin

Choisissez un domaine lié à votre divinité : duperie, guerre, lumière, nature, savoir, tempête ou vie. Votre choix vous accorde des sorts de domaine et des capacités spéciales dès le niveau 1, puis de nouvelles aux niveaux 6, 8 et 17. Il vous octroie également des manières supplémentaires pour utiliser la Canalisation d'énergie divine du niveau 2.

Sorts de domaine

Chaque domaine possède une liste de sorts, les sorts de domaine, que vous gagnez au niveau de clerc indiqué dans la description du domaine. Une fois que vous gagnez un sort de domaine, il est toujours préparé, et ne compte pas dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous gagnez un sort de domaine qui ne figure pas sur la liste de sorts de clerc, le sort est néanmoins un sort de clerc pour vous.

Canalisation d'énergie divine

Au niveau 2, vous gagnez la possibilité de canaliser l'énergie divine directement depuis votre divinité et d'utiliser cette énergie pour alimenter des effets magiques. Vous commencez avec deux effets : Renvoi des morts-vivants et un effet déterminé par votre domaine. Certains domaines vous accordent des effets supplémentaires lorsque vous montez de

niveau, comme indiqué dans la description du domaine. Lorsque vous utilisez votre Canalisation d'énergie divine, vous choisissez quel effet créer. Vous devez ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir utiliser votre Canalisation d'énergie divine de nouveau.

Certains effets de la Canalisation d'énergie divine demandent un jet de sauvegarde. Lorsque vous utilisez un tel effet de cette classe, le DD est égal au DD de vos sorts de clerc.

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine deux fois entre deux repos, et à partir du niveau 18, vous pouvez l'utiliser trois fois entre deux repos. Lorsque vous terminez un repos court ou long, vous regagnez vos utilisations dépensées.

Canalisation d'énergie divine : renvoi des morts-vivants

Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants. Chaque mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre et qui se trouve à 9 mètres ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut pas utiliser de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver.

Amélioration de caractéristiques

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

Destruction des morts-vivants

À partir du niveau 5, quand un mort-vivant rate son jet de sauvegarde contre votre capacité de Renvoi des morts-vivants, la créature est immédiatement détruite si son FP est égal ou inférieur à un certain seuil, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Niveau

de clerc FP des morts-vivants détruits

5	1/2 ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

Intervention divine

À partir du niveau 10, vous pouvez faire appel à votre divinité pour qu'elle intervienne en cas de besoin réel. Implorer l'aide de votre divinité vous oblige à utiliser votre action. Décrivez l'aide que vous recherchez, et lancez 1d100. Si vous obtenez un nombre égal ou inférieur à votre niveau de clerc, votre divinité intervient. Le MD choisit la nature de l'intervention ; l'effet d'un sort de clerc ou d'un sort de domaine est approprié. Si votre divinité intervient, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité durant les 7 prochains jours. Dans le cas contraire, vous pouvez l'utiliser à nouveau après avoir terminé un repos long.

Au niveau 20, l'appel à votre divinité réussit automatiquement ; aucun jet n'est nécessaire.



Domaines divins

Dans un panthéon, chaque divinité a une influence sur différents aspects de la vie et la civilisation des mortels ; c'est le domaine d'une divinité. Tous les domaines sur lesquels une divinité exerce une influence sont appelés le portefeuille de la divinité. Par exemple, le portefeuille du dieu grec Apollon comprend les domaines du Savoir, de la Vie et de la

Lumière. En tant que clerc, vous choisissez un aspect du portefeuille de votre divinité à représenter, et vous êtes doté de pouvoirs liés à ce domaine. Votre choix peut correspondre à une secte particulière dédiée à votre divinité, ou tout simplement répondre à une question de préférence personnelle, l'aspect de la divinité qui vous plaît le plus.

Domaine de la duperie

Les dieux de la duperie (comme Tymora, Beshaba, Olidammara, le Voyageur, [Garl Brilledor](#) et Loki) sont des fauteurs de troubles et des instigateurs qui représentent un défi constant à l'ordre accepté parmi les dieux et les mortels. Ils sont les patrons des voleurs, des canailles, des joueurs, des rebelles et des libérateurs. Leurs clercs sont une force perturbatrice, se moquant de tyrans, volant les riches, libérant les captifs, et bafouant les traditions. Ils préfèrent le subterfuge, les farces, la tromperie et le vol plutôt qu'une confrontation directe.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- 1 *[charme-personne](#), [déguisement](#)*
- 3 *[image miroir](#), [passage sans trace](#)*
- 5 *[clignotement](#), [dissipation de la magie](#)*
- 7 *[métamorphose](#), [porte dimensionnelle](#)*
- 9 *[domination d'humanoïde](#), [modification de mémoire](#)*

Bénédiction de l'escroc

À partir du niveau 1, vous pouvez utiliser votre action pour toucher une créature consentante (autre que vous-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce que vous utilisiez cette capacité à nouveau.

Canalisation d'énergie divine : invocation de duplicata

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour créer une copie illusoire de vous-même. Par une action, vous créez une illusion parfaite de vous-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme si vous étiez concentré sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace que vous pouvez, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres de vous. Durant ce temps, vous pouvez lancer des sorts comme si vous étiez dans l'espace de l'illusion, mais vous devez utiliser vos propres sens. En outre, lorsque vous et votre illusion êtes à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, vous avez l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible.

Canalisation d'énergie divine : linceul d'ombre

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour disparaître. Par une action, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous redevenez visible si vous attaquez ou lancez un sort.

Frappe divine

Au niveau 8, vous gagnez la possibilité d'imprégner votre arme de poison, un cadeau de votre divinité. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez infliger 1d8 dégâts de poison supplémentaires. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Duplicata amélioré

Au niveau 17, vous pouvez créer jusqu'à quatre doublons de vous-même, au lieu d'un, lorsque vous utilisez Invocation de duplicata. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez déplacer un certain nombre d'entre eux jusqu'à 9 mètres, et sans les éloigner de plus de 36 mètres de vous.

Domaine de la guerre

La guerre se manifeste de plusieurs façons. Elle peut transformer des personnes ordinaires en héros. Elle peut être horrible et désespérée, avec des actes de cruautés et de couardises éclipsant les instants d'excellence et de courage. Dans tous les cas, les dieux de la guerre observent les guerriers et les récompensent pour leurs actes glorieux. Les clercs de ces dieux excellent au combat et sont source d'inspiration pour participer à de bons combats ou pour offrir des actes de violence en tant que prières. Les dieux de la guerre sont des champions de l'honneur et de la chevalerie (comme par exemple [Torm](#), Heironeous et Kiri-Jolith), les dieux de la destruction ou du pillage (comme Erythnul, la Furie, [Gruumsh](#) et Ares) et les dieux de la conquête ou de la domination (comme [Baine](#), Hector et [Maglubiyet](#)). D'autres dieux de la guerre (comme [Tempus](#), Nike et Nuada) observent une plus grande neutralité, promouvant la guerre dans toutes ces manifestations et supportant les guerriers dans toutes les circonstances.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- 1 [bouclier de la foi](#), [faveur divine](#)
- 3 [arme magique](#), [arme spirituelle](#)
- 5 [aura du croisé](#), [esprits gardiens](#)
- 7 [liberté de mouvement](#), [peau de pierre](#)
- 9 [colonne de flamme](#), [immobilisation de monstre](#)

Maîtrises supplémentaires

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armes de guerres et des armures lourdes.

Prêtre de guerre

À partir du niveau 1, votre dieu vous inspire lors des combats. Lorsque vous utilisez l'action Attaquer, vous pouvez faire une attaque avec une arme en tant qu'action bonus. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Vous regagnez les attaques utilisées à la fin d'un repos long.

Canalisation d'énergie divine : frappe guidée

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour frapper avec une grande précision. Lorsque vous faites un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 au jet. Vous pouvez décider d'utiliser cette capacité après avoir vu le résultat du jet, mais avant que le MD ne vous en donne le résultat.

Canalisation d'énergie divine : bénédiction du dieu de la guerre

Au niveau 6, lorsqu'une créature dans un rayon de 9 mètres autour de vous fait un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire bénéficier cette créature d'un bonus de +10 à son jet, en utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence après avoir vu le résultat du jet, mais vous devez le faire avant que le MD ne dise si l'attaque a réussi ou échoué.

Frappe divine

Au niveau 8, vous gagnez la possibilité d'imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez infliger 1d8 dégâts supplémentaires du même type que celui de votre arme. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Avatar de bataille

Au niveau 17, vous obtenez la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants de toute arme non magique.

Domaine de la lumière

Les dieux de la lumière (y compris Helm, [Lathandre](#), Pholtus, Branchala, la Flamme d'argent, Bélénus, Apollo et Ré-Horakhty) promeuvent les idéaux de renaissance et de renouveau, de vérité, de vigilance et de beauté, souvent en utilisant le symbole du soleil. Certains de ces dieux sont dépeints comme le soleil lui-même ou comme le conducteur du char qui guide le soleil à travers le ciel. D'autres sont d'inlassables sentinelles dont les yeux percent chaque ombre et voient à travers toutes les tromperies. Certains sont des divinités de la beauté et des artistes, qui enseignent que l'art est un véhicule ou l'amélioration de l'âme. Les clercs d'un dieu de la lumière sont des âmes éclairées infusés par l'éclat et la puissance de la vision perspicace de leurs dieux, et chargés de chasser les mensonges et de brûler les ténèbres.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- 1 [*lueurs féeriques, mains brûlantes*](#)
- 3 [*rayon ardent, sphère de feu*](#)
- 5 [*boule de feu, lumière du jour*](#)
- 7 [*gardien de la foi, mur de feu*](#)
- 9 [*colonne de flamme, scrutation*](#)

Sort mineur supplémentaire

Lorsque vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous gagnez le sort mineur [lumière](#) si vous ne le connaissez pas déjà.

Illumination protectrice

Au niveau 1, vous pouvez interposer une lumière divine entre vous et un ennemi qui attaque. Lorsque vous êtes attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de vous et que vous pouvez voir, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant qu'il touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum une fois). Vous en retrouver toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos long.

Canalisation d'énergie divine : radiance de l'aube

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour exploiter la lumière du soleil, bannissant les ténèbres et infligeant des dégâts radiants à vos ennemis. Par une action, vous présentez votre symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de vous sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de vous doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 2d10 + votre niveau de clerc dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de vous n'est pas affectée.

Illumination améliorée

À partir du niveau 6, vous pouvez également utiliser votre capacité de Illumination protectrice quand une créature que vous pouvez voir et située à 9 mètres ou moins de vous attaque une créature autre que vous-même.

Incantation puissante

À partir du niveau 8, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez avec n'importe quel sort mineur de clerc.

Halo de lumière

À partir du niveau 17, vous pouvez utiliser votre action pour activer une aura de lumière du soleil qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce que vous la rejetiez à l'aide d'une autre action. Vous émettez une lumière vive dans un rayon de 18 mètres, et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Vos ennemis dans la zone de lumière vive ont un désavantage aux jets de sauvegarde contre tout sort qui inflige des dégâts de feu ou des dégâts radiants.

Domaine de la nature

Les dieux de la nature sont aussi variés que le monde naturel lui-même, qu'ils soient d'impénétrables dieux des forêts profondes (comme [Sylvanus](#), Obad-Hai, Kislev, Balinor et Pan) ou des divinités amicales associées à des sources ou des bosquets (comme Eldath) particuliers. Les druides vénèrent la nature dans son ensemble et peuvent servir l'une de ces divinités, pratiquant des rites mystérieux et récitant des prières anciennes dans leur propre langue secrète. Mais beaucoup de ces dieux ont aussi des clercs, des champions qui prennent un rôle plus actif dans la promotion des intérêts d'un dieu de la nature en particulier. Ces clercs peuvent chasser les monstres maléfiques qui dépouillent les forêts, bénir la récolte des fidèles, ou dépérir les cultures de ceux qui mettent en colère leurs dieux.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- 1 [amitié avec les animaux](#), [communication avec les animaux](#)
- 3 [croissance d'épines](#), [peau d'écorce](#)
- 5 [croissance végétale](#), [mur de vent](#)
- 7 [domination de bête](#), [liane agrippeuse](#)
- 9 [fléau d'insectes](#), [passage par les arbres](#)

Acolyte de la nature

Au niveau 1, vous apprenez un sort mineur de druide de votre choix. Vous gagnez également la maîtrise d'une des compétences suivantes de votre choix : Dressage, Nature ou Survie.

Maîtrise supplémentaire

Au niveau 1 également, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

Canalisation d'énergie divine : charme des animaux et des plantes

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour charmer des animaux et de plantes. Par une action, vous présentez votre symbole sacré et invoquez le nom de votre divinité. Chaque créature du type bête ou plante qui peut vous voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour de vous doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, vous la charmez pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant que vous la charmez, elle est amicale envers vous et toutes autres créatures que vous désignez.

Atténuation des éléments

À partir du niveau 6, lorsque vous ou une créature située à 9 mètres ou moins de vous prend des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, vous pouvez utiliser votre réaction pour accorder à la créature une résistance à ce type de dégâts.

Frappe divine

Au niveau 8, vous gagnez la possibilité d'imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez infliger 1d8 dégâts supplémentaires de froid, de feu ou de foudre (selon votre choix) à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Maître de la nature

Au niveau 17, vous gagnez la possibilité de commander les animaux et les créatures végétales. Lorsque des créatures sont charmées par votre capacité de Charme des animaux et des plantes, vous pouvez utiliser une action bonus à votre tour pour commander verbalement ces créatures et leur indiquer ce qu'elles doivent faire durant leur prochain tour.

Domaine du savoir

Les dieux du savoir (comme [Oghma](#), Boccob, Giléan, Auréon et Thoth) estiment l'apprentissage et la compréhension au-dessus de tout. Certains enseignent que le savoir doit être regroupé et partagé dans des bibliothèques ou des universités, ou encouragent la pratique de la fabrication et l'inventivité. Certaines divinités accumulent les savoirs et les garde secrètes pour elles-mêmes. D'autres promettent à leurs suivants qu'ils obtiendront une puissance phénoménale en découvrant les secrets du multivers. Les suivants de ces dieux étudient les traditions, collectent de vieux ouvrages, s'aventurent dans les lieux les plus secrets et apprennent tout ce qu'ils peuvent. Certains dieux du savoir qui encouragent la pratique de la fabrication et de l'invention incluent certaines divinités des forgerons telles que Gond, Réorx, Onatar, Moradin, Hephæstus et Goibhniu.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- | | |
|---|--|
| 1 | identification , injonction |
| 3 | augure , suggestion |
| 5 | communication avec les morts , non-détection |
| 7 | confusion , œil magique |
| 9 | légende , scrutation |

Bénédictions du savoir

Au niveau 1, vous apprenez deux langues de votre choix. Vous obtenez aussi la maîtrise de deux compétences de votre choix parmi les suivantes : Arcanes, Histoire, Nature ou Religion. Votre bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques utilisant une de ces compétences.

Canalisation d'énergie divine : connaissances du passé

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour tirer profit d'un puits de connaissance divine. Au prix d'une action, vous choisissez une compétence ou un outil. Pendant 10 minutes, vous obtenez la maîtrise de la compétence ou de l'outil choisi.

Canalisation d'énergie divine : lecture des pensées

Au niveau 6, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour lire les pensées d'une créature. Vous pouvez ensuite avoir accès à l'esprit de la créature et la commander. Par une action, choisissez une créature que vous pouvez voir située à 18 mètres ou moins de vous. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, vous ne pouvez réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, vous pouvez lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'elle est à 18 mètres ou moins de vous. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort [suggestion](#) à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort.

Incantation puissante

À partir du niveau 8, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez avec tous sorts mineurs de clerc.

Visions du passé

À partir du niveau 17, vous pouvez rappeler les visions du passé en relation avec un objet que vous tenez, ou proche de vous. Vous passez au moins une minute à prier et à méditer, puis vous recevez sous forme de rêve de vagues aperçus des événements récents. Vous pouvez méditer de cette manière un nombre de minutes égal votre valeur de Sagesse et devez maintenir votre concentration comme pour lancer un sort. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce vous terminiez un repos court ou long.

Lecture d'un objet. Si vous tenez un objet lorsque vous méditez, vous pouvez voir des visions de son précédent propriétaire. Après 1 minute de médiation, vous apprenez comment son propriétaire a acquis et perdu l'objet, ainsi que

les événements importants les plus récents concernant cet objet et ce propriétaire. Si l'objet a appartenu à une autre créature dans un passé récent (un nombre de jours égal à votre valeur de Sagesse), vous pouvez passer 1 minute supplémentaire pour chaque possesseur de l'objet afin d'apprendre les mêmes informations sur ces créatures.

Lecture d'une zone. Pendant que vous méditez, vous observez des visions des environs proches (une salle, une rue, un tunnel, une clairière ou autre, d'une taille maximale d'un cube de 15 mètres d'arrête) jusqu'à un nombre de jours passés égal à votre valeur de Sagesse. Pour chaque minute passée à méditer, vous apprenez des informations sur un événement important, en commençant par le plus récent. Ces événements incluent de fortes émotions telles que des batailles ou des trahisons, mariages ou meurtres, naissances et funérailles. Cependant, ils peuvent aussi inclure des événements sans importance qui sont néanmoins importants dans votre situation actuelle.

Domaine de la tempête

Les dieux dont les domaines incluent celui de la tempête (comme [Talos](#), [Umberlie](#), Kord, Zéboim, le Dévoreur, Zeus et Thor) gouvernent les orages, la mer et le ciel. Parmi eux, on compte les dieux de la foudre et du tonnerre, les dieux des tremblements de terre, quelques dieux du feu et certains dieux de la violence, de la force physique et du courage. Dans le panthéon des marins, les dieux de ce domaine sont les divinités des océans ainsi que les saints patrons des marins. Les dieux des tempêtes envoient leurs clercs pour insuffler la peur parmi la populace, pour les maintenir dans le chemin de la vertu ou pour les encourager à offrir des sacrifices afin d'apaiser la colère divine.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- 1 [*nappe de brouillard, onde de choc*](#)
- 3 [*bourrasque, fracassement*](#)
- 5 [*appel de la foudre, tempête de neige*](#)
- 7 [*contrôle de l'eau, tempête de grêle*](#)
- 9 [*fléau d'insectes, vague destructrice*](#)

Maîtrises supplémentaires

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armes de guerres et des armures lourdes.

Fureur de l'ouragan

Au niveau 1 également, vous pouvez réprimander vos attaquants avec la puissance du tonnerre. Lorsqu'une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous touche, vous pouvez utiliser votre réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (selon votre choix), ou la moitié en cas de réussite. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Vous regagnez toutes vos charges après un repos long.

Canalisation d'énergie divine : colère destructrice

A partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour manier la puissance de la tempête avec une férocity incontrôlée. Lorsque vous infligez des dégâts de foudre ou de tonnerre, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour effectuer des dégâts maximum au lieu de lancer des dés.

Frappe de l'éclair

Au niveau 6, lorsque vous infligez des dégâts de foudre à une créature de taille G ou inférieure, vous pouvez également la repousser à 3 mètres de vous.

Frappe divine

Au niveau 8, vous gagnez la possibilité d'imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez infliger 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaires. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Fils de la tempête

Au niveau 17, vous obtenez une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement tant que vous n'êtes ni sous terre, ni dans un intérieur.

Domaine de la vie

Le domaine de la vie se concentre sur l'énergie positive vibrante, une des forces fondamentales de l'univers, qui soutient toute vie. Les dieux de la vie promeuvent la vitalité et la santé, soignent les malades et les blessés, prennent soin des personnes dans le besoin, et chassent les forces de la mort et les morts-vivants. Presque toute divinité non mauvaise peut prétendre avoir une influence sur ce domaine, en particulier les divinités agricoles (comme [Chauntéa](#), Arawai et Déméter), les dieux du soleil (comme Lathandre, Pelor et Re-Horakhty), de la guérison ou de l'endurance (comme Ilmater, Mishakal, Apollo et Diancecht), ou bien encore les dieux du foyer ou de la communauté (comme Hestia, Hathor et Boldrei).

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- 1 [bénédictio](#), [soins](#)
- 3 [arme spirituelle](#), [restauration partielle](#)
- 5 [lueur d'espoir](#), [réanimation](#)
- 7 [gardien de la foi](#), [protection contre la mort](#)
- 9 [rappel à la vie](#), [soins de groupe](#)

Maîtrise supplémentaire

Lorsque vous choisissez ce domaine, au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

Disciple de la vie

À partir du niveau 1, vos sorts de soins sont plus efficaces. Chaque fois que vous utilisez un sort de niveau 1 ou supérieur pour redonner des points de vie à une créature, la créature regagne un nombre de points de vie additionnel égal à 2 + le niveau du sort.

Canalisation d'énergie divine : préservation de la vie

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour soigner des blessures graves. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré et invoquez une énergie curative qui redonne un montant de points de vie égal à 5 fois votre niveau de clerc. Choisissez une ou plusieurs créatures à 9 mètres ou moins de vous, et divisez ces points entre elles. Cette capacité ne peut pas ramener une créature à plus de 50% de ses points de vie maximums, et elle ne fonctionne pas sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Guérisseur béni

À partir du niveau 6, les sorts de guérison que vous lancez sur les autres vous guérissent aussi. Lorsque vous lancez un sort de niveau 1 ou supérieur pour redonner des points de vie à une créature autre que vous-même, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

Frappe divine

À partir du niveau 8, vous gagnez la possibilité d'imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez infliger 1d8 dégâts radiants supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Guérison suprême

À partir du niveau 17, quand vous auriez normalement dû lancer un ou plusieurs dés pour redonner des points de vie

avec un sort, appliquez directement le maximum de chaque dé. Par exemple, au lieu de restaurer 2d6 points de vie à une créature, vous restaurez 12.

Domaine de la forge

Version officielle du **Xanathar's Guide to Everything** de cette sous-classe mise en ligne par WotC lors de l'Extra Life 2017.

Les dieux de la forge sont les patrons des artisans qui travaillent le métal, de l'humble maréchal-ferrant qui approvisionne un village en fers-à-cheval au puissant artisan elfe dont les flèches en mithril à pointe de diamant ont défait des seigneurs démons. Les dieux de la forge enseignent que, par la patience et un ouvrage assidu, même un bloc de métal des plus durs peut être façonné en un objet d'une grande beauté. Les clercs de ces divinités partent en quête d'objets tombés aux mains des forces des ténèbres, libèrent des mines tombées aux mains d'orques, et recherchent les matériaux merveilleux nécessaires à la création de puissants objets magiques. Les suivants de ces dieux tirent une grande fierté de leur labeur et tendent à créer et porter des armures lourdes et des armes puissantes pour se protéger. Les divinités de ce domaine sont Gond, Reorx, Onatar, [Moradin](#), Hepaestus et Goibhniu, entre autres.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- | | |
|---|--|
| 1 | <i>identification, châtiment ardent</i> |
| 3 | <i>arme magique, métal brûlant</i> |
| 5 | <i>arme élémentaire, protection contre une énergie</i> |
| 7 | <i>fabrication, mur de feu</i> |
| 9 | <i>animation d'objets, création</i> |

Maîtrise supplémentaire

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes et des outils de forgeron.

Bénédiction de la forge

Au niveau 1, vous gagnez la capacité d'imprégner une part de magie dans votre arme ou votre armure. À la fin d'un repos long, vous pouvez toucher un objet non magique qui est une armure ou une arme courante ou de guerre. Jusqu'à la fin de votre prochain repos long, si vous ne mourrez pas avant, l'objet devient un objet magique, accordant un bonus de +1 à la CA s'il s'agit d'une armure, ou +1 à l'attaque et aux dégâts si l'objet est une arme. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude qu'une fois entre deux repos longs.

Canalisation d'énergie divine : bénédiction de l'artisan

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre capacité de Canalisation d'énergie divine pour créer des objets simples.

Vous menez un rituel d'une heure qui crée un objet non-magique qui doit être composé en partie de métal : une arme courante ou de guerre, une armure, dix pièces de munitions, un ensemble d'outils ou un autre objet métallique (voir [Équipement](#) dans le *Manuel des Joueurs* pour des exemples d'objets). La création est terminée à la fin de l'heure et se forme dans un espace inoccupé de votre choix sur une surface dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous. La chose que vous créez ne peut valoir plus de 100 po. Dans le cadre du rituel, vous devez utiliser du métal, des pièces ou autre, d'une valeur égale au prix de la création. Le métal se transforme irrémédiablement en la création à la fin du rituel, comme par magie, formant même les parties non métalliques de la création. Le rituel peut créer le doublon d'un élément non magique qui contient du métal, comme une clé, si vous possédez l'original pendant le rituel.

Âme de la forge

À partir du niveau 6, votre maîtrise de la forge vous octroie un certain nombre de capacités :

- Vous gagnez la résistance aux dégâts de feu
- Vous gagnez un bonus de +1 à la CA lorsque vous portez une armure lourde

Frappe divine

Au niveau 8, vous gagnez la capacité d'imprégner votre arme de la puissance ardente de la forge. À chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez ajouter 1d8 dégâts de feu supplémentaires. À partir du niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Saint de la forge et du feu

Au niveau 17, votre affinité pour le feu et le métal devient plus profonde :

- Vous gagnez l'immunité aux dégâts de feu
- Tant que vous portez une armure lourde, vous gagnez la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants provoqués par des attaques non magiques.

Domaine de la tombe

Les dieux de la tombe veillent sur la frontière entre la vie et la mort. Pour ces déités, la mort et l'au-delà sont une partie fondamentale du multivers. Pour eux, résister à la mort ou déranger le repos des morts est une abomination. Les dieux de la tombe incluent [Kelemvor](#), Wee Jas, les esprits ancestraux de la cour d'Outre-Mort, Hadès, Anubis et Osiris. Ces dieux enseignent à leurs serviteurs à respecter les morts et à leur rendre hommage. Les fidèles de ces dieux aident les esprits tourmentés à trouver le repos. Ils détruisent les morts-vivants où qu'ils les trouvent, et apaisent les souffrances des créatures mourantes. Leur magie leur permet de sauver une créature de la mort, mais ils refusent d'utiliser celle-ci pour allonger la vie d'une créature au-delà de ses limites naturelles.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- 1 *fléau, simulacre de vie*
- 3 *préservation des morts, rayon d'affaiblissement*
- 5 *réanimation, toucher du vampire*
- 7 *flétrissement, protection contre la mort*
- 9 *coquille antvie, rappel à la vie*

Maîtrise supplémentaire

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

Cercle de mortalité

Au niveau 1, vous gagnez la capacité de modifier la ligne entre la vie et la mort. Lorsque vous lancez un sort qui redonne des points de vie à une créature qui est à 0 pv, traitez n'importe quel dé lancé pour déterminer la quantité de soins comme s'il avait donné le résultat maximum. De plus, si vous possédez le sort mineur *stabilisation*, vous pouvez le lancer en tant qu'action bonus.

Les yeux de la tombe

À partir du niveau 1, vous gagnez un sens inné des créatures dont l'existence est une insulte au cycle naturel de la vie. Si vous passez 1 minute en contemplation ininterrompue, vous pouvez déterminer la présence et la nature de créatures morts-vivantes dans la zone. Cette détection s'étend jusqu'à 1,5 kilomètre dans toutes les directions. Vous apprenez le nombre de morts-vivants, leur distance et la direction dans laquelle ils se trouvent par rapport à vous. De plus, vous connaissez le type de la créature morte-vivante ayant le plus grand facteur de difficulté. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus le faire avant d'avoir terminé un repos long.

Canalisation d'énergie divine : voie de la tombe

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour marquer la force vitale d'une autre créature. Par une action, vous touchez une créature. La prochaine fois que cette créature prend des dégâts venant d'un

sort ou d'une attaque de votre part ou de celle d'un de vos alliés, elle sera vulnérable au type de dégâts de ce sort ou de cette attaque. Si la source des dégâts est de plusieurs types, la créature est vulnérable à tous ces types de dégâts. La vulnérabilité s'applique seulement la première fois que cette source inflige des dégâts et prend fin immédiatement après. Si une créature était résistante ou immunisée à ce type de dégâts, elle ne devient pas vulnérable mais perd, pour cette fois, cette immunité ou cette résistance aux dégâts.

La sentinelle aux portes de la mort

À partir du niveau 6, vous gagnez la capacité de ralentir la mort. Par une réaction, lorsque vous, ou un allié que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous, recevez un coup critique, vous pouvez transformer cette attaque en un coup normal. Tout effet déclenché par un coup critique est annulé. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus le faire jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos court ou long.

Frappe divine

Au niveau 8, vous gagnez la capacité d'imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez ajouter 1d8 de dégâts nécrotiques. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires augmentent à 2d8.

Gardien des âmes

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de manipuler la frontière entre la vie et la mort. Lorsqu'un ennemi que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous meurt, vous, ou un allié de votre choix situé 9 mètres ou moins de vous, regagnez un nombre de points de vie égal au nombre de dés de vie de cet ennemi. Vous pouvez utiliser cette capacité tant que vous n'êtes pas incapable d'agir, mais jamais plus d'une fois par round.

Domaine de la protection

Le domaine de la protection est la compétence des divinités qui chargent leurs disciples de protéger les faibles des forts. Les fidèles de ces dieux habitent dans les villages et les villes des régions frontalières, où ils aident à renforcer les défenses et rechercher les êtres maléfiques pour les affronter. Ces dieux croient qu'un bouclier robuste et une armure complète sont la meilleure défense contre le mal, avec seulement une grosse masse en main pour répondre aux attaques. Les divinités qui accordent ce domaine incluent Helm, Ilmater, [Torm](#), Tyr, Heironeous, St. Cuthbert, Paladine, Dol Dorn, Silver Flame, [Bahamut](#), [Yondalla](#), Athena et Odin.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- 1 *duel forcé, protection contre le mal et le bien*
- 3 *aide, protection contre le poison*
- 5 *lenteur, protection contre une énergie*
- 7 *gardien de la foi, sphère résiliente d'Otiluke*
- 9 *coquille antive, mur de force*

Maîtrise supplémentaire

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

Bouclier des fidèles

À partir du niveau 1, vous gagnez la capacité d'entraver les attaques destinées à d'autres. Quand une créature attaque une cible autre que vous mais située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Pour ce faire, vous devez être en mesure de voir à la fois l'attaquant et la cible. Vous interposez un bras, un bouclier, ou une autre partie de vous-même pour tenter de parer l'attaque.

Canalisation d'énergie divine : défense radiante

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour recouvrir vos alliés d'une armure radiante. Par une action, vous canalisez l'énergie bénie sur un allié que vous pouvez voir et qui se situe à 9 mètres ou moins de vous. La première fois qu'un allié est touché par une attaque dans la minute suivante, l'attaquant subit des dégâts rayonnants égaux à 2d10 + votre niveau de clerc.

Guérisseur béni

À partir du niveau 6, les sorts de guérison que vous lancez sur les autres peuvent vous guérir aussi. Lorsque vous lancez un sort en utilisant un emplacement de sort et qu'il restaure des points de vie à toute créature autre que vous durant ce tour, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

Frappe divine

Au niveau 8, vous gagnez la capacité d'imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois à chacun de vos tours lorsque vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez faire en sorte que l'attaque inflige 1d8 dégâts radiants supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires augmentent à 2d8.

Défense indomptable

Au niveau 17, vous gagnez la résistance à deux types de dégâts de votre choix, en choisissant parmi contondant, nécrotique, perforant, radiant et tranchant. Chaque fois que vous terminez un repos court ou long, vous pouvez changer les types de dégâts que vous avez choisis. Par une action, vous pouvez abandonner temporairement cette résistance et la transférer à une créature que vous touchez. La créature garde la résistance jusqu'à la fin de votre prochain repos court ou long, ou jusqu'à ce que vous la transfériez à vous-même par une action bonus.

Domaine de l'ordre

Le domaine de l'ordre représente la discipline ou le fait d'être au service d'une institution ou d'une société, mais toujours dans le cadre de la loi ou dans le but de la faire respecter, qu'il s'agisse de la loi civile, religieuse, ou des deux à la fois. Les dieux de nombreux mondes permettent d'accéder à ce domaine, comme [Baine](#), [Tyr](#), Majere, Érathis, Pholtus, Wy-Djaz, Auréon, [Maglubiyet](#), Nuada, Athéna, Anubis, Forseti, et Asmodée. L'idéal de l'ordre correspond à l'obéissance à la loi en toutes circonstances plutôt qu'à l'obéissance à un individu particulier, aux émotions qui nous traversent, ou aux règles populaires traditionnelles. Les clercs de l'ordre s'intéressent plus à la manière dont une action est réalisée qu'au fait que le résultat de cette action soit juste ou non. Suivre la loi et obéir à ses décrets sont essentiels, en particulier lorsque cela bénéficie à ces clercs et à leur divinité. Plus important encore, la loi établit une hiérarchie. Ceux qui sont désignés par la loi pour diriger doivent être obéis. Ceux qui sont à leur service doivent leur obéir au mieux de leurs capacités. De cette manière la loi met en place un dense réseau d'obligations dont découlent l'ordre et la sécurité, alliage fondamental de toute société dans le chaos du multivers.

Sorts de domaine

Niveau

de clerc Sorts

- | | |
|---|--|
| 1 | <i>injonction, héroïsme</i> |
| 3 | <i>amélioration de caractéristique, immobilisation de personne</i> |
| 5 | <i>mot de guérison de groupe, lenteur</i> |
| 7 | <i>compulsion, localisation de créature</i> |
| 9 | <i>communion, domination d'humanoïde</i> |

Maîtrise supplémentaire

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

Voix d'autorité

À partir du niveau 1, vous pouvez faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après

que vous ayez lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de votre choix que vous pouvez voir. Si le sort cible plus d'un seul allié, vous choisissez l'allié qui effectue l'attaque.

Canalisation d'énergie divine : besoin d'ordre

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir votre présence intimidante aux autres. En utilisant une action, vous brandissez votre symbole sacré, et chaque créature de votre choix qui peut vous voir ou vous entendre dans un rayon de 9 mètres autour de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Vous pouvez également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde.

Suprématie de l'ordre

Au niveau 6, votre capacité à manier l'énergie divine pour contraindre les autres s'est formidablement améliorée. Lorsque vous lancez un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous récupérez un emplacement de sort dépensé. L'emplacement de sort que vous récupérez doit être d'un niveau inférieur à celui du sort que vous venez de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Frappe divine

Au niveau 8, vous obtenez la capacité d'imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois à chacun de vos tours lorsque vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez décider que cette attaque inflige 1d8 dégâts de force supplémentaire à cette cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Courroux de l'ordre

À partir du niveau 17, les ennemis que vous condamnez à la destruction succombent sous les efforts combinés de vos alliés et de vous-même. Si vous infligez les dégâts de votre Frappe divine à une créature, cette créature subit 2d8 dégâts de force supplémentaires la première fois de chaque tour qu'un de vos alliés la touche lors d'une attaque avec une arme. Cet effet dure jusqu'au début de votre prochain tour.

Druide

Forte présence : Northilùm, Hadar

Faible présence : Sinisnum, Souestria

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de druide

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

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

Maîtrises

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers (un druide n'utilisera pas d'armure ou de bouclier en métal)

Armes : gourdin, dague, fléchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimeterre, fronde, serpe, lance

Outils : kit d'herboriste

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Dressage, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité, Religion et Survie

Équipement

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

- (a) un bouclier en bois ou (b) une arme courante
- (a) un cimenterre ou (b) une arme courante de corps à corps
- une armure de cuir, un sac d'explorateur et un focaliseur druidique

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	mineurs connus	- Emplacements de sorts -										
				1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	+2	Druidique, Incantations	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Forme sauvage, Cercle druidique	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Forme sauvage améliorée, Amélioration de caractéristiques	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	Capacité de cercle druidique	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-
8	+3	Forme sauvage améliorée, Amélioration de caractéristiques	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-
9	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-	-
10	+4	Capacité de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-	-
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-
14	+5	Capacité de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-	-
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-	-
18	+6	Jeunesse éternelle, Incantation animale	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	-	-
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1	-	-
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1	-	-

Druidique

Vous connaissez le druidique, le langage secret des druides. Vous pouvez parler cette langue et l'utiliser pour laisser des messages secrets. Vous, et les autres personnes connaissant ce langage, remarquez automatiquement un tel message. Les autres personnages remarquent la présence du message s'ils réussissent un jet de Sagesse (Perception) DD 15 mais ne peuvent pas le déchiffrer sans utiliser la magie.

Incantations

Puisant dans l'essence divine de la nature elle-même, vous pouvez lancer des sorts pour modeler cette essence selon votre volonté.

Sorts mineurs

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

Préparer et lancer des sorts

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

Vous devez préparer la liste des sorts de druide qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de druide égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de druide nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

La Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de druide, étant donné que votre puissance magique dépend de votre dévotion ainsi que de votre connexion à la nature. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de druide que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

$$\text{DD de sauvegarde des sorts} = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Sagesse}$$
$$\text{Modificateur aux attaques avec un sort} = \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Sagesse}$$

Rituel

Vous pouvez lancer un sort de druide en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez préparé le sort.

Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un focaliseur druidique comme focaliseur de sort pour vos sorts de druide.

Forme sauvage

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre action pour prendre par magie la forme d'une bête que vous avez déjà vue auparavant. Vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois. Vous récupérez les utilisations dépensées après avoir effectué un repos court ou long.

Votre niveau de druide détermine le type de bêtes dont vous pouvez prendre l'apparence, comme indiqué dans la table ci-dessous. Au niveau 2, par exemple, vous pouvez vous transformer en n'importe quelle bête ayant un facteur de puissance de 1/4 ou inférieur et qui n'a ni vitesse de vol ni vitesse de nage.

Niv	FP max	Restrictions	Exemple
2	1/4	Ni vitesse de vol, ni vitesse de nage	Loup
4	1/2	Pas de vitesse de vol	Crocodile
8	1	-	Aigle géant

Vous pouvez rester sous forme animale un nombre d'heures égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier inférieur). Une fois le temps écoulé, vous reprenez votre forme normale à moins que vous ne dépensiez une nouvelle utilisation de cette capacité. Vous pouvez également revenir plus tôt à votre forme normale en utilisant une action bonus lors de votre tour. Vous revenez automatiquement à votre forme normale si vous tombez inconscient, si vous tombez à 0 point de vie ou si vous mourrez. Tant que vous êtes transformé, les règles suivantes s'appliquent :

- Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de la bête, mais vous conservez votre alignement, votre personnalité et vos valeurs de Charisme, Intelligence et Sagesse. Vous conservez également vos maîtrises de jets de sauvegarde et de compétences, en plus de gagner celles de la créature. Si la créature a les mêmes maîtrises que vous et que son bonus dans ce bloc de statistique est supérieur au vôtre, utilisez son bonus. Si la créature possède des actions légendaires ou des actions de repaire, vous ne pouvez pas les utiliser.

- Quand vous vous transformez, vous endossez également les points de vie de la bête et ses dés de vie. Lorsque vous reprenez votre forme vous récupérez le nombre de points de vie que vous aviez avant votre transformation. De plus, si vous vous retransformez parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires sont encaissés par les points de vie de votre forme normale. Par exemple, si vous subissez 10 points de dégâts sous forme animale alors que vous n'aviez plus qu'un point de vie, vous retournez à votre forme normale et encaissez 9 points de dégâts. Tant que ces dégâts résiduels ne font pas tomber les points de vie de votre forme normale à 0, vous ne sombrez pas dans l'inconscience.
- Vous ne pouvez pas lancer de sorts, et votre capacité à parler ou effectuer toute action qui nécessite des mains est limitée aux possibilités qu'offre votre forme animale. Toutefois, vous transformer ne brise pas votre concentration sur un sort que vous aviez déjà lancé, ni ne vous empêche d'utiliser une action pour rediriger un sort, comme le sort appel de la foudre, que vous auriez déjà lancé.
- Vous conservez les bénéfices de toutes vos capacités de classe, de race, ou de n'importe quelle autre origine, et vous pouvez les utiliser si vous en êtes physiquement capable. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser de sens spéciaux, comme la vision dans le noir, sauf si votre forme animale les possède également.
- Vous choisissez si votre équipement tombe sur le sol, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par votre nouvelle forme. L'équipement porté fonctionne correctement, mais le MD décide pour chaque pièce d'équipement s'il est possible pour votre nouvelle forme de la porter, en fonction de la morphologie et de la taille de la bête. Votre équipement ne change pas de taille ou de forme pour s'adapter à votre nouvelle forme, et tout l'équipement que la nouvelle forme ne peut pas porter tombe sur le sol ou fusionne avec vous. L'équipement qui fusionne avec la nouvelle forme n'a aucun effet tant que vous restez sous cette forme.

Cercle druidique

Au niveau 2, vous devez choisir à quel cercle de druide vous appartenez : le cercle de la terre ou le cercle de la lune, chacun étant détaillé plus bas. Votre choix vous confère de nouvelles capacités aux niveaux 2, puis 6, 10, et 14.

Amélioration de caractéristiques

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

Jeunesse éternelle

Parvenu au niveau 18, La magie primordiale qui vous parcourt ralentit le vieillissement de votre corps. Vous ne prenez qu'un an d'âge toutes les dix années écoulées.

Incantation animale

À partir du niveau 18, vous pouvez lancer sous forme animale la plupart des sorts que vous connaissez. Vous pouvez réaliser les composantes somatiques et verbales des sorts de druide lorsque vous êtes sous forme animale, mais vous ne pouvez pas lancer de sorts nécessitant une composante matérielle.

Archidruide

Au niveau 20, vous pouvez utiliser Forme sauvage un nombre illimité de fois par jour. De plus, vous pouvez ignorer les composantes verbales et somatiques de vos sorts de même que toute composante matérielle non coûteuse qui n'est consommée par le sort. Vous gagnez ces avantages que vous soyez sous forme normale ou animale.



Cercles druidiques

Bien que leur organisation soit invisible pour la plupart des étrangers, les druides appartiennent à une société qui s'étend sur tout le territoire, ignorant les frontières politiques. Tout druide est membre à part entière de cette société druidique, même si certains sont si isolés qu'ils n'ont jamais vu un membre de haut rang de la société ou participé à des rassemblements druidiques. Les druides se reconnaissent mutuellement comme frères et sœurs. Mais tout comme les créatures des étendues sauvages, les druides sont parfois en concurrence entre eux, voire même s'affrontent. À l'échelle locale, les druides sont organisés en cercles qui partagent certains points de vue sur la nature, l'équilibre, et la vision de

ce qu'est un druide.

Cercle de la terre

Le cercle de la terre est constitué de mystiques et de sages qui perpétuent des rites et d'anciens savoirs au travers d'une vaste tradition orale. Ces druides se rencontrent dans ces cercles d'arbres sacrés ou de pierres levées pour se chuchoter des secrets primordiaux en druidique. Les membres les plus sages du cercle officient, en tant que grands prêtres, dans les communautés qui respectent la Vieille Foi et servent de conseillers auprès de leurs dirigeants. En tant que membre de ce cercle, votre magie est influencée par la terre qui vous a vu initié aux rites mystérieux du cercle.

Sort mineur supplémentaire

Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous apprenez un sort mineur de druide supplémentaire de votre choix.

Récupération naturelle

À partir du niveau 2, vous pouvez récupérer une partie de votre énergie magique en méditant et communiant avec la nature. Lors d'un repos court, vous choisissez les emplacements de sorts que vous souhaitez récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier supérieur), et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Vous ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long. Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacement de sort. Vous pouvez soit choisir un emplacement de sort de niveau 2, soit deux emplacements de sorts de niveau 1.

Sorts de cercle

Votre connexion mystique à la terre vous permet de lancer certains sorts. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous accédez à des sorts de cercle liés à la terre qui vous a vu devenir druide. Choisissez ce terrain (arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, plaine ou Outreterre) et consultez la liste de sorts associée. Une fois que vous gagnez accès à un sort de cercle, ce sort est constamment préparé et ne compte pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous accédez à un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts du druide, ce sort est néanmoins considéré comme étant un sort de druide pour vous.

Arctique

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>croissance d'épines, immobilisation de personne</i>
5	<i>lenteur, tempête de neige</i>
7	<i>liberté de mouvement, tempête de grêle</i>
9	<i>communion avec la nature, cône de froid</i>

Désert

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>flou, silence</i>
5	<i>création de nourriture et d'eau, protection contre une énergie</i>
7	<i>flétrissement, terrain hallucinatoire</i>
9	<i>fléau d'insectes, mur de pierre</i>

Forêt

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>pattes d'araignée, peau d'écorce</i>

- 5 *appel de la foudre, croissance végétale*
- 7 *divination, liberté de mouvement*
- 9 *communion avec la nature, passage par les arbres*

Littoral

- | Niveau
de druide | Sorts de cercle |
|---------------------|---|
| 3 | <u><i>image miroir, foulée brumeuse</i></u> |
| 5 | <u><i>marche sur l'eau, respiration aquatique</i></u> |
| 7 | <u><i>contrôle de l'eau, liberté de mouvement</i></u> |
| 9 | <u><i>invocation d'élémentaire, scrutation</i></u> |

Marais

- | Niveau
de druide | Sorts de cercle |
|---------------------|--|
| 3 | <u><i>flèche acide de Melf, ténèbres</i></u> |
| 5 | <u><i>marche sur l'eau, nuage puant</i></u> |
| 7 | <u><i>liberté de mouvement, localisation de créature</i></u> |
| 9 | <u><i>fléau d'insectes, scrutation</i></u> |

Montagne

- | Niveau
de druide | Sorts de cercle |
|---------------------|--|
| 3 | <u><i>croissance d'épines, pattes d'araignée</i></u> |
| 5 | <u><i>éclair, fusion dans la pierre</i></u> |
| 7 | <u><i>façonnage de la pierre, peau de pierre</i></u> |
| 9 | <u><i>mur de pierre, passe-muraille</i></u> |

Plaine

- | Niveau
de druide | Sorts de cercle |
|---------------------|--|
| 3 | <u><i>invisibilité, passage sans trace</i></u> |
| 5 | <u><i>lumière du jour, rapidité</i></u> |
| 7 | <u><i>divination, liberté de mouvement</i></u> |
| 9 | <u><i>fléau d'insectes, rêve</i></u> |

Outreterre

- | Niveau
de druide | Sorts de cercle |
|---------------------|---|
| 3 | <u><i>pattes d'araignée, toile d'araignée</i></u> |
| 5 | <u><i>forme gazeuse, nuage puant</i></u> |
| 7 | <u><i>façonnage de la pierre, invisibilité supérieure</i></u> |
| 9 | <u><i>fléau d'insectes, nuage mortel</i></u> |

Traversée des terrains

À partir du niveau 6, vous déplacer sur un terrain difficile non magique ne vous coûte pas de déplacement supplémentaire. Vous pouvez également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme

celles créées par le sort [enchevêtrement](#).

Protection de la nature

Lorsque vous atteignez le niveau 10, vous ne pouvez plus être charmé ou effrayé par les élémentaires ou les fées, et vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.

Sanctuaire de la nature

Lorsque vous atteignez le niveau 14, les créatures du monde naturel ressentent votre connexion avec la nature et hésitent à vous attaquer. Quand une bête ou une plante vous attaque, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sort de druide. Si elle échoue, la créature doit choisir une autre cible, ou bien l'attaque rate automatiquement. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature est immunisée à cet effet pour 24 heures. La créature est consciente de cet effet avant qu'elle n'effectue son attaque contre vous.

Cercle de la lune

Les druides du cercle de la lune sont les féroces gardiens du monde sauvage. Leur ordre se réunit lors des pleines lunes pour partager des informations et échanger des avis et avertissements. Ils fréquentent les plus profondes régions des territoires sauvages, où ils peuvent rester des semaines sans croiser le chemin d'une autre créature humanoïde, et encore moins d'un druide. Changeant comme la lune, un druide de ce cercle peut, une nuit, rôder silencieusement comme un chat, survoler la cime des arbres comme un aigle le jour suivant, et débouler au travers des broussailles sous forme d'ours pour chasser un monstre indésirable. Le druide a le monde sauvage dans le sang.

Forme sauvage de combat

Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous obtenez la possibilité d'utiliser Forme sauvage durant votre tour par une action bonus, au lieu d'une action. De plus, lorsque vous êtes transformé via Forme sauvage, vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser un emplacement de sort et récupérer ainsi 1d8 points de vie par niveau d'emplacement de sort dépensé.

Formes du cercle

Les rites de votre cercle vous permettent de prendre la forme d'animaux plus dangereux. À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser Forme sauvage pour vous transformer en une bête de facteur de puissance inférieur ou égal à 1 (ignorez la colonne FP maximum de la table Types de bêtes, vous êtes cependant toujours soumis aux autres restrictions).

À partir du niveau 6, vous pouvez vous transformer en une bête de facteur de puissance inférieur ou égal à votre niveau de druide divisé par 3, arrondi à l'entier inférieur.

Frappe primitive

À partir du niveau 6, vos attaques sous forme animale comptent comme des attaques magiques pour ce qui est de surmonter la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non magiques.

Forme sauvage élémentaire

Au niveau 10, vous pouvez dépenser deux utilisations de Forme sauvage en même temps pour vous transformer en un élémentaire de l'air, de l'eau, de la terre ou du feu.

Mille formes

Au niveau 14, vous avez appris à utiliser la magie pour améliorer votre forme physique de façon plus subtile. Vous pouvez lancer le sort [modification d'apparence](#) à volonté.

Cercle des rêves

Les druides membres du cercle des rêves viennent de régions qui ont des liens étroits avec la [Féerie](#). La tutelle des druides sur la nature leur permet de former une alliance naturelle avec les êtres féeriques d'alignement bon. Ces druides cherchent à remplir le monde de gaieté et de lumière. Leur magie referme les plaies et reconforte les cœurs abattus, et les royaumes qu'ils protègent sont des lieux éclatants et luxuriants.

Baume de la cour de l'Été

Au niveau 2, vous êtes imbus des bénédictions de la cour de l'Été. Vous êtes plein d'une énergie qui soulage les pieds fatigués et apaise les blessures. Vous avez une réserve d'énergie féerique représentée par un nombre de d6 égal à votre niveau de druide. Par une action bonus, vous pouvez choisir un allié que vous pouvez voir dans un rayon de 36 mètres et dépenser des d6 de cette réserve jusqu'à un nombre égal à la moitié de votre niveau de druide. Lancez les dés et additionnez-les. La cible regagne un nombre de points de vie égal à ce total. La cible gagne également 1 point de vie temporaire pour chaque dé dépensé, et sa vitesse est augmentée pendant une minute de 1,50 mètre pour chaque dé dépensé. Vous regagnez les dés dépensés lorsque vous finissez un repos long.

Foyer de l'ombre et du clair de lune

Au niveau 6, votre demeure est là où vous établissez votre camp. Pendant un repos court ou long, vous pouvez invoquer le sombre pouvoir de la cour du Crépuscule pour protéger votre camp contre les intrus. Au début du repos, vous créez une zone d'un rayon de 9 mètres. Au sein de cette zone, vous et vos alliés gagnez un bonus de +5 aux jets de Sagesse (Perception) pour détecter des créatures, et toute lumière produite par des flammes (feu de camp, torches et assimilées) n'est pas visible depuis l'extérieur de la zone. Ces effets finissent lorsque le repos prend fin ou lorsque vous quittez la zone.

Passages cachés

Au niveau 10, vous pouvez utiliser les passages magiques cachés et imprévisibles que certains êtres fées utilisent pour traverser l'espace en un clin d'œil. À votre tour, vous pouvez vous téléporter jusqu'à 9 mètres à un endroit que vous pouvez voir. Chaque mètre de cette téléportation vous coûte 1 mètre de votre mouvement. Vous pouvez également utiliser cette capacité pour téléporter quelqu'un d'autre. Par une action, vous pouvez téléporter un allié consentant que vous touchez jusqu'à 9 mètres à un endroit que vous pouvez voir. Une fois que vous avez utilisé l'une de ces téléportations, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité pendant 1d4 rounds.

Lumière purifiante

Au niveau 14, la faveur de la cour de l'Été vous permet de mettre fin à des sorts qui vous gênent, vous et vos alliés. Lorsque vous lancez un sort avec un emplacement de sort et que celui-ci redonne des points de vie, à vous ou à l'un de vos alliés, durant ce tour, vous pouvez simultanément cibler la créature guérie avec *dissipation de la magie* en dépensant un emplacement de sort équivalent à celui utilisé pour lancer le sort de soin. Vous pouvez utiliser cette capacité trois fois, et vous récupérez les utilisations dépensées de celle-ci lorsque vous terminez un repos long. Si le sort de guérison cible plus d'une créature, vous pouvez utiliser cette capacité sur plus d'une cible en même temps en dépensant une utilisation par créature.

Cercle du berger

Les druides du cercle du berger communient avec les esprits de la nature, en particulier avec les esprits des bêtes et les êtres féeriques, et appellent ces esprits à l'aide. Ces druides reconnaissent que tous les êtres vivants jouent un rôle dans le monde naturel, mais ils se concentrent sur la protection des animaux et des créatures féeriques qui ont des difficultés pour se défendre. Les bergers, comme on les connaît, voient ces créatures comme leurs devoirs. Ils les protègent des monstres qui les menacent, réprimandent les chasseurs qui tuent plus de proies que nécessaire et empêchent la civilisation d'empiéter sur les habitats d'animaux rares ou sur des sites sacrés pour les êtres féeriques. La plupart de ces druides sont heureux loin des villes et des villages, se contentant de passer leurs journées en compagnie des animaux et des créatures féeriques des forêts sauvages. Les membres de ce cercle deviennent des aventuriers pour s'opposer aux forces qui menacent leurs protégés ou pour rechercher des connaissances et des pouvoirs qui les aideront à mieux les protéger. Partout où vont ces druides, les esprits de la nature sont avec eux.

Langage des bois

Au niveau 2, vous obtenez la possibilité de converser avec les bêtes et de nombreuses créatures féeriques. Vous apprendrez à parler, lire et écrire le sylvain. En outre, les bêtes peuvent comprendre vos paroles, et vous obtenez la capacité de déchiffrer leurs bruits et leurs mouvements. La plupart des bêtes manquent d'intelligence pour transmettre ou comprendre des concepts sophistiqués, mais une bête amicale pourrait relayer ce qu'elle a vu ou entendu dans un passé récent. Cette capacité ne vous octroie aucune amitié spéciale avec les bêtes, mais vous pouvez par exemple combiner cette capacité avec des cadeaux pour leur faire plaisir comme vous le feriez avec n'importe quel PNJ.

Esprit totem

À partir du niveau 2, vous obtenez la capacité d'appeler les esprits de la nature et de les utiliser pour influencer le monde qui vous entoure. Par une action bonus, vous pouvez invoquer par magie un esprit incorporel en un point que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. L'esprit crée une aura dans un rayon de 9 mètres autour de ce point. Il ne compte ni comme une créature ni comme un objet, bien qu'il ait l'apparence spectrale de la créature qu'il représente. Par une action bonus, vous pouvez déplacer l'esprit de 18 mètres ou moins jusqu'à un point que vous pouvez voir. L'esprit persiste pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir. Une fois que vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou long. L'effet de l'aura de l'esprit dépend du type d'esprit invoqué parmi les options présentées ci-dessous.

Esprit de l'ours. L'esprit de l'ours vous accorde ainsi qu'à vos alliés sa puissance et son endurance. Chaque créature de votre choix à l'intérieur de l'aura lorsque l'esprit apparaît gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre niveau de druide. De plus, vous et vos alliés gagnez l'avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force tant que vous êtes dans l'aura.

Esprit du faucon. L'esprit du faucon est un chasseur né qui vous aide, vous et vos alliés, avec sa vue perçante. Quand une créature effectue une attaque contre une cible située dans l'aura de l'esprit, vous pouvez utiliser votre réaction pour accorder un avantage à ce jet d'attaque. De plus, vous et vos alliés gagnez l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) tant que vous êtes dans l'aura.

Esprit de la licorne. L'esprit de la licorne prête sa protection à ceux qui lui sont proches. Vous et vos alliés gagnez l'avantage à tous les jets de caractéristiques servant à détecter des créatures au sein de l'aura. De plus, si vous lancez un sort qui restaure des points de vie en utilisant un emplacement de sort sur une cible, qu'elle soit située à l'intérieur ou à l'extérieur de l'aura, chaque créature de votre choix au sein de l'aura regagne un nombre de points de vie égal à votre niveau de druide.

Invocation puissante

À partir du niveau 6, vous gagnez la capacité d'invoquer des bêtes et des créatures féeriques puissantes. Chaque bête ou fée invoquée ou créée par l'un de vos sorts gagne les capacités suivantes :

- Ses points de vie maximums augmentent de 2 par dé de vie
- Les dégâts infligés par ses armes naturelles sont considérés comme magiques et peuvent outrepasser les résistances et immunités aux attaques et dégâts non magiques.

Esprit gardien

À partir du niveau 10, votre Esprit totem protège les bêtes et les fées que vous appelez avec votre magie. Quand une bête ou une fée que vous avez invoquée ou créée avec un sort termine son tour dans votre aura d'Esprit totem, cette créature récupère un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau de druide.

Convocations fidèles

À partir du niveau 14, les esprits de la nature que vous invoquez vous protègent lorsque vous êtes vulnérable. Si vous êtes réduit à 0 point de vie ou que vous êtes incapable d'agir contre votre volonté, vous gagnez immédiatement les bénéfices du sort [invocation d'animaux](#) comme s'il était lancé avec un emplacement de niveau 9. Cela invoque quatre créatures de votre choix de FP 2 ou inférieur. Les bêtes apparaissent dans un rayon de 6 mètres autour de vous. Si elles ne reçoivent aucun ordre de votre part, elles vous protègent des menaces et des attaques ennemies. Le sort, qui ne demande aucune concentration, dure 1 heure ou jusqu'à ce que vous y mettiez fin (aucune action n'est nécessaire). Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez le faire à nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Cercle du crépuscule

Le cercle du crépuscule cherche à exterminer les créatures mortes-vivantes et à préserver le cycle naturel de la vie et de la mort qui règne sur le cosmos. Leur magie leur permet de manipuler la frontière entre la vie et la mort, en envoyant leurs ennemis trouver un dernier repos tout en préservant leurs alliés de ce sort. Ces druides cherchent des terres qui ont été contaminées par des morts-vivants. Ces lieux sont sinistres et inquiétant. Anciennes forêts vibrantes devenues sombres, lieux hantés dépourvus d'animaux et remplis de plantes qui meurent lentement mais sûrement. Le cercle du crépuscule va dans ces lieux pour bannir les morts-vivants et rétablir la vie.

Récolte de la faucheuse

À partir du niveau 2, vous apprenez à défaire et à récolter l'énergie vitale des autres créatures. Vous pouvez augmenter vos sorts pour drainer la force vitale des créatures. Vous avez une réserve d'énergie représentée par un nombre de d10 égal à votre niveau de druide. Lorsque vous lancez des dés de dégâts pour un sort, vous pouvez augmenter ceux-ci en dépensant des dés de votre réserve d'énergie. Vous pouvez dépenser jusqu'à un nombre de dés égal à la moitié de votre niveau de druide. Lancez les dés dépensés et ajoutez le résultat aux dégâts comme des dégâts nécrotiques. Si vous tuez une ou plusieurs créatures hostiles avec un sort augmenté de cette façon, vous ou un allié de votre choix que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous regagnez 2 points de vie par dé utilisé pour augmenter les dégâts du sort, ou 5 points de vie par dé si au moins une des créatures tuées était un mort-vivant. Vous récupérez les dés dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Discours au-delà de la tombe

Au niveau 6, vous gagnez la capacité d'aller au-delà du voile de la mort à la recherche de connaissances. En utilisant cette capacité, vous pouvez lancer le sort *communication avec les morts* sans composants matériels, et vous comprenez ce que la cible de ce sort dit. Celle-ci peut comprendre vos questions, même si vous ne partagez pas la même langue ou si elle n'est pas assez intelligente pour parler. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Gardien du seuil

Au niveau 10, vous gagnez la résistance aux dégâts nécrotiques et radiants. En outre, tant que vous n'êtes pas incapable d'agir, tout allié dans un rayon de 9 mètres autour de vous a l'avantage aux jets de sauvegarde contre la mort.

Chemins des morts

Au niveau 14, votre maîtrise de la mort vous permet de parcourir les chemins utilisés par les fantômes et autres esprits. En utilisant cette capacité, vous pouvez lancer le sort *forme éthérée*. Une fois le sort terminé, vous ne pouvez pas le lancer de nouveau via cette capacité tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Cercle des spores

Les druides du cercle des spores voient la beauté dans la décrépitude. Ils perçoivent dans les moisissures et autres mycoses la capacité de transformer la matière inerte en une vitalité abondante bien que quelque peu étrange. Ces druides croient que la vie et la mort font partie d'un grand cycle, l'un menant éternellement à l'autre. La mort n'est pas la fin de la vie, mais seulement un changement d'état. Les druides de ce cercle ont une relation complexe avec les morts-vivants, qu'ils considèrent comme des compagnons dans la vie comme dans la mort. Cependant, ils croient que ce cycle naturel est à son apogée lorsque chacun des segments qui le composent est en constant changement. Les morts-vivants qui ne désirent rien d'autre que de remplacer la vie par la mort ou qui tentent d'échapper au repos final transgressent le cycle et doivent être combattus.

Sorts de cercle

Votre lien symbiotique avec les champignons et votre capacité à exploiter le cycle de la vie et de la mort vous permet d'accéder à certains sorts. Au niveau 1, vous connaissez le sort mineur *contact glacial*. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9 vous connaissez les sorts indiqués dans la table ci-dessous. Une fois ces sorts choisis, ils sont toujours préparés et ne comptent pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Ils sont considérés comme des sorts de druide pour vous.

Niveau

de druide Sorts

- | | |
|---|--|
| 3 | <i>préservation des morts, rayon affaiblissant</i> |
| 5 | <i>animation des morts, forme gazeuse</i> |
| 7 | <i>flétrissement, confusion</i> |
| 9 | <i>nuage mortel, contagion</i> |

Halo de spores

À partir du niveau 2, vous pouvez lancer des spores toxiques sur d'autres créatures. Pour cela, vous utilisez votre réaction pour infliger 3 dégâts de poison à une créature que vous pouvez voir située à 3 mètres ou moins de vous. Les dégâts augmentent à 6 au niveau 6, 9 au niveau 10 et 12 au niveau 14.

Entité symbiotique

Au niveau 2, vous gagnez la capacité de canaliser la magie émanant des spores qui sommeillent en vous. Lorsque vous utilisez votre capacité *Forme sauvage*, vous pouvez choisir de réveiller ces spores à la place. Vous gagnez alors 3 points de vie temporaires par niveau de druide, les dégâts infligés par la capacité *Halo de spores* sont doublés, et vos attaques au corps à corps avec une arme infligent 1d6 de dégâts de poison supplémentaires à chaque cible touchée. Ces facultés durent pendant 10 minutes où jusqu'à ce que vous utilisiez votre *Forme sauvage* à nouveau.

Infestation fongique

Au niveau 6, vos spores gagnent la capacité d'infecter le corps d'un humanoïde et de l'animer. Si vous tuez un humanoïde grâce aux dégâts infligés par *Halo de spores*, la créature devient un zombie à la fin de votre tour. Elle possède 1 point de vie. En combat, son tour débute immédiatement après le vôtre. Elle obéit à vos ordres mentaux et peut seulement faire une attaque de corps à corps. Après une heure, elle s'effondre et meurt.

Dispersion de spores

Au niveau 10, vous gagnez la capacité de semer des spores mortelles. Par une action bonus, vous jetez à 9 mètres maximum des spores qui se mettent à tourbillonner, formant un cube de 3 mètres d'arête pendant une minute. Tant que le cube persiste, vous ne pouvez pas utiliser votre capacité *Halo de spores*, mais chaque créature qui débute son tour dans le cube subit les dégâts du *Halo de spores*. Le cube disparaît après une minute ou lorsque vous utilisez cette capacité une nouvelle fois.

Corps fongique

Au niveau 14, les spores fongiques présentes dans votre corps altèrent votre organisme. Vous ne pouvez plus être aveuglé, assourdi, effrayé ou empoisonné, et les coups critiques que vous subissez ne vous infligent pas de dégâts supplémentaires.



Règle optionnelle : *Forme sauvage*

La capacité *Forme sauvage* dans le *Manuel des Joueurs* vous permet de vous transformer en un animal que vous avez déjà vu. Cette règle donne une énorme flexibilité en vous permettant un grand éventail d'options, tout en supposant que vous vous conformez aux limitations de la table du livre. La règle optionnelle présentée ici est de fait conçue pour les joueurs et les MD qui voudraient échanger un peu de cette flexibilité contre plus de facilité d'utilisation, en proposant clairement une méthode pour apprendre de nouvelles formes de bêtes.

Formes de bêtes connues

Quand vous gagnez la capacité *Forme sauvage* au niveau 2, vous êtes familier avec trois bêtes de votre choix et pouvez prendre leur forme. Pour choisir ces trois formes, vous devez d'abord déterminer si votre druide a grandi dans une région au climat tempéré ou tropical, à accorder avec votre MD. Ensuite, reportez-vous à la table des *Formes de bêtes communes* qui correspond à la région choisie. Cette table indique les animaux que vous pouvez choisir en fonction de

vosre niveau de druide. Ce sont des animaux que le druide est susceptible d'avoir vus quand il était novice, qu'il connaît le mieux suite à des recherches mystiques, ou avec lesquels il a une affinité particulière. Chaque fois que vous gagnez un niveau de druide par la suite, vous pouvez choisir une autre forme de bête sur la même table que vous avez utilisée au niveau 2.

Formes de bêtes communes - Climat tempéré

Niveau

de druide Animaux

- | | |
|---|--|
| 2 | Araignée, belette, blaireau, cerf, chacal, chat, cheval de selle, cheval de trait, chèvre, élan, lézard, loup, molosse, mule, panthère, poney, rat, sanglier, scorpion |
| 4 | Cheval de guerre*, crabe, grenouille, hippocampe, ours noir*, pieuvre, requin de récif, serpent venimeux |
| 8 | Aigle, chauve-souris, chouette, corbeau, faucon, ours brun*, vautour |

* Un membre du cercle de la lune peut choisir cet animal au niveau 2.

Formes de bêtes communes - Climat tropical

Niveau

de druide Animaux

- | | |
|---|--|
| 2 | Araignée, babouin, belette, blaireau, chacal, chameau, chat, cerf, cheval de selle, cheval de trait, chèvre, hyène, lézard, mule, panthère, poney, rat, sanglier, scorpion |
| 4 | Cheval de guerre*, crabe, crocodile, grenouille, hippocampe, pieuvre, requin de récif, serpent constricteur, serpent venimeux, singe* |
| 8 | Aigle, chauve-souris, chouette, corbeau, faucon, lion*, tigre*, vautour |

* Un membre du cercle de la lune peut choisir cet animal au niveau 2.

Forme de bêtes au début

Pour commencer à utiliser rapidement Forme sauvage au niveau 2, choisissez un des packs de départ suivants, chacun d'eux proposant des options pour le combat, l'escalade, la furtivité, et servant de monture.

Tempéré : chat, élan, loup

Tropical : panthère, cheval de selle, araignée

Tempéré (Cercle de la lune) : ours brun, chat, cheval de guerre

Tropical (Cercle de la lune) : singe, tigre, cheval de guerre

Gagner des formes de bêtes supplémentaires

En plus des formes de bêtes que vous gagnez gratuitement lorsque vous montez de niveau, vous pouvez acquérir de nouvelles formes lors de vos aventures. Avez-vous vu un dinosaure, un tigre à dents de sabre, un aigle géant ou une autre bête exotique dans laquelle vous voulez vous transformer ? Cette règle présente une méthode pour pouvoir le faire. Cela nécessite que vous respectiez les limitations de la capacité Forme sauvage du *Manuel des Joueurs*. Lorsque vous voyez une bête dont vous voulez apprendre la forme, vous avez deux options :

Observation. Vous apprenez la forme de l'animal après avoir observé son comportement pendant au moins 1 heure et avoir réussi un jet d'Intelligence (Nature) avec un DD égal à 10 + le facteur de puissance de l'animal. Durant cette période d'observation, votre point de vue (qu'il soit physique ou magique) doit être situé à 45 mètres ou moins de l'animal. Si vous avez auparavant passé au moins 1 heure à lire un travail savant sur la créature, vous avez l'avantage au jet.

Interaction. Vous apprenez la forme de l'animal après avoir interagit pacifiquement avec lui pendant 10 minutes et avoir réussi un jet de Sagesse (Dressage) avec un DD égal à 10 + le facteur de puissance de l'animal. Durant cette période d'interaction, vous devez être situé à 4,50 mètres ou moins de l'animal. Si vous passez au moins 1 minute à caresser la créature, vous avez l'avantage au jet.

Ces deux options peuvent être assistées par la magie. Par exemple, la magie de divination peut être utilisée pour observer sans risque un animal dangereux, et un sort comme *amitié avec les animaux* peut jeter les bases d'une interaction pacifique.

Ensorceleur

Points de vie

DV : 1d6 par niveau d'ensorceleur

pv au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Intimidation, Perspicacité, Persuasion, Religion et Tromperie

Équipement

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

- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) n'importe quelle arme courante
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur
- deux dagues

Niv	Bonus de maîtrise	Points de sorcellerie	Capacités	Sorts		- Emplacements de sorts -												
				mineurs connus	Sorts connus	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1	+2	-	Incantations, Origine magique	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Source de magie	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Amélioration de caractéristiques	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Capacité de l'origine magique	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	+3	8	Amélioration de caractéristiques	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
10	+4	10	Métamagie	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
12	+4	12	Amélioration de caractéristiques	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-	-	-
14	+5	14	Capacité de l'origine magique	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-	-	-
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-	-	-	-
16	+5	16	Amélioration de caractéristiques	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-	-	-	-
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-	-	-	-
18	+6	18	Capacité de l'origine magique	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1	-	-	-	-
19	+6	19	Amélioration de caractéristiques	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1	-	-	-
20	+6	20	Restauration magique	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	-	-	-

Incantations

Un événement dans votre passé, ou dans la vie d'un parent ou un ancêtre, vous a laissé une marque indélébile, en vous insufflant la magie des arcanes. Cette source de magie, quelle que soit son origine, alimente vos sorts.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez quatre sorts mineurs de votre choix dans la liste de sorts d'ensorceleur. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Emplacements de sorts

La table ci-dessus montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts d'ensorceleur de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts d'ensorceleur, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long. Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *mains brûlantes* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez lancer deux fois ce sort.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

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

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

Caractéristique d'incantation

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur, car la puissance de votre magie repose sur votre capacité à projeter votre volonté dans le monde. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort fait référence à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'ensorceleur que vous lancez et quand vous effectuez un jet d'attaque.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur de sort pour vos sorts d'ensorceleur.

Origine magique

Choisissez une origine d'ensorceleur, qui décrit la source de votre pouvoir magique inné : lignée draconique ou magie sauvage, lesquelles sont détaillées à la fin de la description de la classe.

Source de magie

Au niveau 2, vous puisez dans une source profonde de magie en vous. Cette source est représentée par des points de sorcellerie qui vous permettent de créer une variété d'effets magiques.

Points de sorcellerie

Vous avez 2 points de sorcellerie, et vous en gagnez plus à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne de Points de sorcellerie de la table ci-dessus. Vous ne pouvez jamais avoir plus de points de sorcellerie que ce que vous permet votre niveau dans la table ci-dessus. Vous récupérez tous les points de sorcellerie utilisés lorsque vous terminez un repos long.

Flexibilité des sorts

Vous pouvez utiliser vos points de sorcellerie pour gagner des emplacements de sorts supplémentaires ou sacrifier des emplacements de sorts pour gagner des points de sorcellerie supplémentaires. Vous apprenez d'autres façons d'utiliser vos points de sorcellerie lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés. Tout emplacement de sort créé de cette manière disparaît lorsque vous terminez un repos long.

Création d'emplacements de sorts. Vous pouvez transformer des points de sorcellerie inutilisés en un emplacement de sort par une action bonus à votre tour. La table ci-dessous indique le coût pour créer un emplacement de sort d'un niveau donné. Vous ne pouvez pas créer d'emplacements de sorts d'un niveau supérieur à 5.

Niveau d'emplacement de sort	Coût en points de sorcellerie
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Convertir un emplacement de sort en points de sorcellerie. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez dépenser un emplacement de sort et gagner un nombre de points de sorcellerie égal au niveau d'emplacement.

Métamagie

Au niveau 3, vous gagnez la possibilité d'altérer vos sorts en fonction de vos besoins. Vous gagnez deux des options de métamagie suivantes de votre choix. Vous en gagnez une autre aux niveaux 10 et 17. Sauf indication contraire, vous ne pouvez utiliser sur un sort qu'une seule option de métamagie lorsque vous le lancez.

Sort accéléré

Lorsque vous lancez un sort qui a un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie pour changer le temps d'incantation à 1 action bonus pour lancer ce sort.

Sort distant

Quand vous lancez un sort qui a une portée de 1,50 mètre ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler la portée du sort. Si le sort a une portée de contact, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour faire passer sa portée à 9 mètres.

Sort étendu

Lorsque vous lancez un sort qui a une durée de 1 minute ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler sa durée (maximum 24 heures).

Sort intense

Lorsque vous lancez un sort qui oblige une créature à faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour donner à une cible du sort un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre le sort.

Sort jumeau

Quand vous lancez un sort qui a pour cible une seule créature et qui n'a pas une portée personnelle, vous pouvez dépenser un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort pour viser une deuxième créature à portée avec le même sort (1 point de sorcellerie si le sort est un sort mineur).

Pour pouvoir utiliser cette option de métamagie, le sort doit être incapable de cibler plus d'une créature au niveau auquel il est lancé. Par exemple, *rayon de givre* fonctionne avec cette option mais pas *projectile magique* ni *rayon ardent*.

Sort prudent

Lorsque vous lancez un sort qui force les autres créatures à faire un jet de sauvegarde, vous pouvez libérer de cette obligation du sort certaines de ces créatures. Pour ce faire, dépensez 1 point de sorcellerie et choisissez un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1 créature). Chaque créature choisie réussie automatiquement sur son jet de sauvegarde contre le sort.

Sort puissant

Lorsque vous jetez les dégâts pour un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour relancer un nombre de dés de dégâts égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous devez forcément utiliser les nouveaux dégâts. Vous pouvez utiliser Sort puissant même si vous avez déjà utilisé une option différente de métamagie lors du lancer de ce sort.

Sort subtil

Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour le lancer sans composantes somatiques ou verbales.

Amélioration de caractéristiques

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

Restauration magique

Au niveau 20, vous regagnez 4 points de sorcellerie dépensés chaque fois que vous terminez un repos court.



Origines magiques

Différents ensorceleurs se réclameront de différents lignages en ce qui concerne l'origine de leur magie innée. Mais si de nombreuses variantes existent, la plupart de ces origines se répartissent en deux grandes catégories : la lignée draconique et la magie sauvage.

Lignée draconique

Votre magie innée vient de la magie draconique qui a été mêlé avec votre sang ou celui de vos ancêtres. Le plus souvent, la généalogie des ensorceleurs de cette origine remonte jusqu'à un puissant ensorceleur des temps anciens qui a fait un pacte avec un dragon, ou qui pourrait même avoir un dragon comme parent. Certaines de ces lignées sont bien établies dans le monde, mais la plupart sont obscures. Tout ensorceleur donné pourrait être le premier d'une nouvelle lignée, à la suite d'un pacte ou d'une autre circonstance exceptionnelle.

Ancêtre dragon

Au niveau 1, vous choisissez un type de dragon comme votre ancêtre. Le type de dégât associé à chaque dragon est utilisé par les capacités que vous gagnerez plus tard.

Dragon Type de dégâts

Blanc	Froid
Bleu	Foudre
Noir	Acide
Rouge	Feu
Vert	Poison
Airain	Feu
Argent	Froid

Bronze Foudre
Cuivre Acide
Or Feu

Vous pouvez parler, lire et écrire le draconique. De plus, chaque fois que vous faites un jet de Charisme pour interagir avec des dragons, votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique au jet.

Résistance draconique

La magie qui coule à travers votre corps fait émerger des traits physiques de vos ancêtres dragons. Au niveau 1, vos points de vie maximums augmentent de 1 et également de 1 à chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe. En outre, des parties de votre peau sont couvertes d'un mince reflet d'écailles de dragon. Lorsque vous ne portez pas d'armure, votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité.

Affinité élémentaire

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts du type associé à votre ascendance draconique, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet. Dans le même temps, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour gagner une résistance à ce type de dégâts pendant 1 heure.

Ailes de dragon

Au niveau 14, vous obtenez la possibilité de faire pousser une paire d'ailes de dragon dans votre dos et gagnez une vitesse de vol égale à votre vitesse actuelle. Vous pouvez créer ces ailes en une action bonus à votre tour. Elles durent jusqu'à ce que vous les rejetiez par une action bonus à votre tour. Vous ne pouvez pas faire apparaître vos ailes si vous portez une armure, sauf si l'armure est faite pour les accueillir. De même, des vêtements non prévus pour accueillir vos ailes pourraient être détruits lorsque vous les faites apparaître.

Présence draconique

À partir du niveau 18, vous pouvez canaliser la présence effrayante de votre ancêtre dragon, causant autour de vous la terreur ou la fascination. En une action, vous pouvez dépenser 5 points de sorcellerie pour déclencher ce pouvoir et dégager une aura de fascination ou de peur (à votre choix) sur une distance de 18 mètres. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme lorsqu'on lance un sort avec concentration), chaque créature hostile qui commence son tour dans cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée (si vous avez choisi la fascination) ou effrayée (si vous avez choisi la peur) jusqu'à ce que l'aura se termine. Une créature qui réussit sur ce jet de sauvegarde est immunisée de votre aura pendant 24 heures.

Magie sauvage

Votre magie innée provient des forces sauvages du chaos, à l'origine de l'ordre de la création. Vous pourriez avoir subi une exposition à une quelconque forme de magie brute, peut-être par le biais d'un portail vers Limbo, les Plans Élémentaires ou encore le mystérieux Royaume lointain. Peut-être avez-vous été béni par une puissante fée ou marqué par un démon. Ou votre magie pourrait être un don à la naissance sans aucune raison apparente. Quelle qu'en soit l'origine, cette magie chaotique vit en vous et ne demande qu'à sortir.

Sursaut de magie sauvage

Dès lors que vous choisissez cette origine au niveau 1, vos sorts peuvent déclencher des poussées de magie incontrôlables. Une fois par tour, le MD peut vous demander de lancer un d20, immédiatement après que vous ayez lancé un sort d'ensorceleur du niveau 1 ou plus. Si vous obtenez un 1, vous déclenchez un effet magique aléatoire. Reportez-vous au tableau ci-dessous de Sursauts de magie sauvage pour déterminer les effets du résultat. Si l'effet de la magie sauvage est un sort, celui-ci est trop violent pour être affecté par votre métamagie. S'il demande normalement de la concentration, dans ce cas il n'en demande pas ; le sort persiste pour sa durée totale.

Vague de chaos

À partir du niveau 1, vous pouvez manipuler les forces du hasard et du chaos pour gagner l'avantage sur un jet d'attaque, un jet de caractéristique ou un jet de sauvegarde. Lorsque vous le faites, vous devez terminer un repos long avant de

pouvoir l'utiliser à nouveau.

Tant que vous n'avez pas récupéré l'usage de cette capacité, si vous lancez un sort d'ensorceleur de niveau 1 ou plus, le MD peut vous demander de faire un jet de Sursaut de magie sauvage (d100). Quel qu'en soit le résultat, vous récupérez ensuite cette capacité.

Chance forcée

À partir du niveau 6, vous obtenez la capacité d'altérer le destin en utilisant votre magie sauvage. Lorsqu'une créature que vous voyez fait un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser 2 points de sorcellerie pour jeter 1d4 et appliquer le chiffre comme bonus ou malus (au choix) au résultat de la créature. Vous pouvez faire ceci après que la créature ait jeté les dés mais avant que l'effet du jet ne soit annoncé.

Chaos contrôlé

Au niveau 14, vous commencez à contrôler vos Sursauts de magie sauvage. À chaque fois que vous faites un jet de Sursaut de magie sauvage (d100), vous pouvez lancer 2 fois les dés et conserver le résultat que vous souhaitez.

Bombardement de sort

À partir du niveau 18, l'énergie néfaste de vos sorts s'intensifie. Lorsque vous faites un jet de dégâts pour un sort et que vous obtenez la plus haute valeur possible sur au moins un des dés, choisissez l'un de ces dés, relancez-le et ajoutez le résultat au total des dégâts. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par tour.

d100 Effet

- 01-02 Au début de vos prochains tours, refaites un jet de Sursaut de magie sauvage (ignorez ce résultat sur des jets consécutifs). Cet effet dure une minute.
- 03-04 Pendant une minute, vous pouvez voir toutes les créatures invisibles tant qu'elles sont dans votre champ de vision.
- 05-06 Un modron (créature artificielle) choisi et contrôlé par le MD apparaît dans un espace inoccupé à 1,50 mètre de vous. Il disparaît une minute plus tard.
- 07-08 Vous lancez le sort *boule de feu* de niveau 3 centré sur vous.
- 09-10 Vous lancez un sort *projectile magique* de niveau 5.
- 11-12 Jetez un d10. Votre taille varie de 2,50 cm x le résultat du jet. Si le résultat est pair vous grandissez, s'il est impair, vous rapetissez.
- 13-14 Vous lancez le sort *confusion* centré sur vous-même.
- 15-16 Pendant une minute, vous regagnez 5 points de vie au début de chacun de vos tours.
- 17-18 Une longue barbe faite de plumes vous pousse soudainement. Celle-ci s'évanouit dans un nuage de plumes lorsque vous éternuez.
- 19-20 Vous lancez le sort *graisse* centré sur vous-même.
- 21-22 Les créatures ont un désavantage à leur jets de sauvegarde contre le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit.
- 23-24 Votre peau devient bleu. Un sort de *délivrance des malédictions* peut mettre fin à cet effet.
- 25-26 Un oeil apparaît sur votre front pendant une minute. Pendant cette durée, vous avez l'avantage à vos jets de Perception (Sagesse) qui se basent sur la vue.
- 27-28 Pendant une minute, tout vos sorts dont le temps d'incantation est d'1 action ont un temps d'incantation d'1 action bonus.
- 29-30 Vous vous téléportez à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.
- 31-32 Vous êtes transporté dans le Plan Astral jusqu'à la fin de votre prochain tour, après quoi vous retournez à votre position d'origine, dans l'espace inoccupé le plus proche.
- 33-34 Le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit fait le maximum de dégâts.
- 35-36 Jetez un d10. Votre âge varie d'un nombre d'années équivalent au résultat du jet. Si le résultat est pair, vous vieillissez, sinon vous rajeunissez (minimum 1 an).
- 37-38 1d6 flumphs contrôlés par le MD apparaissent dans un périmètre de 18 mètres et ont peur de vous. Ils disparaissent au bout d'une minute.

- 39-40 Vous regagnez 2d10 points de vie.
- 41-42 Vous vous transformez en plante en pot jusqu'au début de votre prochain tour. Sous cette forme, vous êtes incapable d'agir et avez la vulnérabilité à tous les types de dégâts. Si vous tombez à 0 point de vie, votre pot casse et vous retrouvez votre forme d'origine.
- 43-44 Pendant une minute, vous pouvez utiliser à chaque tour votre action bonus pour vous téléporter dans un rayon de 6 mètres.
- 45-46 Vous lancez le sort *lévitation* sur vous.
- 47-48 Une licorne contrôlée par le MD apparaît à 1,50 mètre de vous puis disparaît une minute plus tard.
- 49-50 Vous ne pouvez plus parler pendant une minute. A chaque fois que vous essayez, des bulles roses sortent de votre bouche.
- 51-52 Un bouclier spectral vous entoure pendant une minute, vous faisant bénéficier d'une bonus de +2 à la CA et de l'immunité au sort *projectile magique*.
- 53-54 Vous êtes immunisé à l'intoxication par l'alcool pour les 5d6 prochains jours.
- 55-56 Vos cheveux tombent puis repoussent progressivement durant les prochaines 24 h.
- 57-58 Pour la prochaine minute, tout objet inflammable que vous touchez qui n'est ni porté ni équipé par une autre créature prend feu.
- 59-60 Vous regagnez votre emplacement de sort dépensé le plus faible.
- 61-62 Pendant une minute, vous criez lorsque vous essayez de parler.
- 63-64 Vous lancez le sort *nappe de brouillard* centré sur vous-même.
- 65-66 Jusqu'à 3 créatures, que vous choisissiez, situées à 9 mètres ou moins de vous, prennent 4d10 dégâts de foudre.
- 67-68 Vous êtes effrayé par la créature la plus proche de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 69-70 Toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres deviennent invisibles pendant une minute. L'invisibilité prend fin lorsque la créature attaque ou lance un sort.
- 71-72 Vous obtenez la résistance à tous les dégâts pendant une minute.
- 73-74 Une créature aléatoire située dans un rayon de 18 mètres est empoisonnée pendant 1d4 heures.
- 75-76 Vous vous mettez à briller dans un rayon de 9 mètres pendant une minute. Toute créature finissant son tour à 1,50 mètre de vous est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.
- 77-78 Vous lancez le sort *métamorphose* sur vous-même. Si vous ratez votre jet de sauvegarde, vous vous transformez en mouton pour la durée du sort.
- 79-80 Des illusions de papillons et de pétales de fleur flottent autour de vous dans un rayon de 3 mètres pendant une minute.
- 81-82 Vous obtenez 1 action supplémentaire immédiatement.
- 83-84 Toutes les créatures à 9 mètres ou moins prennent 1d10 de dégâts nécrotiques. Vous regagnez autant de points de vie que de dégâts infligés.
- 85-86 Vous lancez le sort *image miroir*.
- 87-88 Vous lancez le sort *vol* sur une créature aléatoire dans un rayon de 18 mètres.
- 89-90 Vous devenez invisible pendant une minute. Pendant ce temps, les autres créatures ne peuvent pas vous entendre. L'invisibilité prend fin lorsque vous attaquez ou lancez un sort.
- 91-92 Si vous mourrez dans la minute qui suit, vous revenez immédiatement à la vie comme si vous étiez touché par le sort *résurrection*.
- 93-94 Votre taille augmente d'une catégorie pendant une minute.
- 95-96 Vous et toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres obtenez la vulnérabilité aux dégâts perforants pendant une minute.
- 97-98 Vous êtes entouré d'une faible musique éthérée pendant une minute.
- 99-100 Vous regagnez tous vos points de sorcellerie.

Élu divin (v2)

Parfois, l'étincelle de magie qui nourrit un ensorceleur provient d'une source divine qui brille au fond de son âme. Bénéficiant d'une telle âme privilégiée, votre magie innée pourrait prendre sa source dans un solide lien familial avec une entité divine. Votre aïeul était peut-être un ange, transformé en créature mortelle et envoyé pour combattre au nom d'un dieu. Ou votre naissance coïncide avec une ancienne prophétie vous déclarant le serviteur des dieux ou le vaisseau

désigné d'une magie divine. Les élus divins, grâce à leur magnétisme naturel et leur forte personnalité, sont souvent considérés comme une menace par les hiérarchies religieuses traditionnelles. En tant qu'esprit libre qui commande la puissance des dieux, ces ensorceleurs peuvent saper l'ordre établi et proclamer un lien direct avec le divin. Au sein de certaines cultures, seuls ceux qui possèdent les pouvoirs d'un élu divin peuvent commander le pouvoir religieux. Dans ces territoires, les fonctions ecclésiastiques sont dominées par quelques lignées et sont préservées d'une génération à l'autre.

Magie divine

Votre lien avec le divin vous permet d'apprendre des sorts normalement associés à la classe de clerc. Lorsque votre aptitude de lanceur de sorts vous permet d'apprendre un sort mineur ou un sort d'ensorceleur de niveau 1 et plus, vous pouvez choisir ce nouveau sort dans la liste de sorts de clerc, en plus de celle d'ensorceleur. Par ailleurs, vous devez vous conformer à toutes les restrictions associées au sort, qui devient un sort d'ensorceleur pour vous.

Vous apprenez également le sort *soins*, qui ne compte pas dans votre nombre de sorts s'ensorceleur connus.

Élu des dieux

À partir du niveau 1, la puissance divine protège votre destinée. Si vous ratez un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, vous pouvez lancer 2d4 et ajouter le résultat au total, pouvant ainsi causer un dénouement différent. Une fois utilisée, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité de nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Soins puissants

À partir du niveau 6, l'énergie céleste qui parcourt vos veines peut renforcer votre magie de guérison. Chaque fois que vous lancez des dés pour déterminer le nombre de points de vie qu'un de vos sorts d'ensorceleur rétablit, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour relancer une fois tous les dés que vous souhaitez.

Apparence angélique

Au niveau 14, votre essence divine provoque chez vous une transformation physique mineure. Vous présentez une apparence qui est une version surréelle d'une des qualités suivantes de votre choix : la beauté, la jeunesse, la gentillesse ou une présence imposante.

De plus, par une action bonus, vous pouvez faire pousser dans votre dos une paire d'ailes spectrales. Les ailes persistent jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir ou que vous décidiez de les faire disparaître par action bonus. Lorsque les ailes sont présentes, vous avez une vitesse de vol de 9 mètres.

Prodigieuse récupération

Au niveau 18, vous obtenez la capacité de surmonter les blessures les plus graves. Au prix d'une action bonus lorsqu'il vous reste moins de la moitié de vos points de vie, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie équivalent à la moitié de vos points de vie maximums. Une fois utilisée, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Sorcellerie du phœnix

Votre puissance se nourrit de la flamme immortelle à l'origine du légendaire phœnix. Vous ou vos ancêtres ont possiblement rendu un grand service à un phœnix ou bien vous êtes né en sa présence. Quelle que soit la cause, une parcelle de la puissance du phœnix réside en vous. Cette puissance est une bénédiction mitigée. Telle la créature mythique, vous pouvez invoquer une énergie flamboyante et obtenir la capacité de tromper la mort. Mais cette puissance a un coût. Le feu crépite en vous et demande à être libéré. Vous vous surprenez parfois à alimenter des flammes et vous ne supportez pas de voir un feu s'éteindre. Vous êtes par contre à l'aise avec une torche allumée à la main ou assis devant un feu de camp, mais ce don ne vous offre aucune protection contre le feu. Et vous êtes aussi vulnérable à la magie flamboyante, même la vôtre, que toute autre créature. Les ensorceleurs du phœnix peuvent employer leurs pouvoirs pour s'extirper des doigts de la mort, et bien souvent c'est leur propre nature imprudente ou leur dépendance à une magie destructrice qui les a placés dans cette situation. De tels ensorceleurs sont itinérants par obligation, car la nature volatile de leur magie rend les autres nerveux. Si un feu se déclare dans une ville, l'ensorceleur du phœnix ferait mieux de filer, qu'il soit coupable ou non. Le feu est une force dangereuse et les ensorceleurs du phœnix ont la réputation (méritée ou non) d'agir sans considération, confiant que l'essence du phœnix les sauvera.

d6 Particularité

- 1 Vous allumez nonchalamment de petits feux qui s'éteignent rapidement.
- 2 Vous gloussez comme un fiélon lorsque vous libérez la fureur de vos sorts de feu.
- 3 Vous éprouvez de l'admiration pour le feu, même s'il consume vos amis.
- 4 Votre peau est couverte de brûlures qui rappellent la première fois que vos pouvoirs se sont manifestés.
- 5 Vous préférez votre nourriture calcinée.
- 6 Votre bravoure frôle la témérité.

Enflammer

Au niveau 1, vous obtenez la capacité d'allumer une flamme d'un simple toucher. Au prix d'une action, vous pouvez enflammer magiquement un objet que vous touchez avec votre main, comme une torche, de l'amadou ou le bord d'une tapisserie.

Manteau de flammes

À partir du niveau 1, vous pouvez libérer le feu du phœnix qui brûle en vous. Au prix d'une action bonus, vous vous enveloppez magiquement de flammes tourbillonnantes tandis que vos yeux brillent comme des charbons ardents. Pendant 1 minute, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous émettez une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.
- Toute créature qui vous touche ou qui vous atteint avec une attaque de corps à corps en étant à 1,50 mètre ou moins de vous subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Charisme.
- À chaque fois que vous lancez des dégâts de feu à votre tour, vous y ajoutez un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Une fois utilisée, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Étincelle du phœnix

À partir du niveau 6, l'énergie flamboyante qui vous habite devient de plus en plus agitée et vindicative. Dans l'éventualité d'une défaite, un rugissement se fait entendre lorsqu'elle se propulse hors de vous afin de vous protéger. Si vous atteignez 0 point de vie, vous pouvez utiliser votre réaction pour vous en remettre à l'étincelle du phœnix. Vous disposez alors de 1 point de vie et chaque créature à 3 mètres ou moins de vous subit des dégâts de feu égaux à la moitié de votre niveau d'ensorceleur + votre modificateur de Charisme. Si vous utilisez cette capacité alors que vous êtes sous l'effet du Manteau de flammes, elle inflige plutôt des dégâts de feu égaux à votre niveau d'ensorceleur + le double de votre modificateur de Charisme, et votre Manteau de flammes prend fin immédiatement. Une fois utilisée, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Feu nourricier

À partir du niveau 14, vos sorts de feu vous confortent et vous restaurent. Lorsque vous dépensez un emplacement de sort pour lancer un sort qui inclut un lancer de dégâts de feu, vous récupérez des points de vie équivalents au niveau de l'emplacement du sort + votre modificateur de Charisme.

Aspect du phœnix

Au niveau 18, vous contrôlez finalement l'étincelle de feu qui danse en vous. Lorsque vous êtes sous les effets du Manteau de flammes, vous obtenez des avantages supplémentaires :

- Vous disposez d'une vitesse de vol de 12 mètres et vous pouvez faire du vol stationnaire.
- Vous résistez à tous les types de dégâts.
- Si vous utilisez l'Étincelle du phœnix, cette aptitude inflige 20 dégâts de feu supplémentaires à chaque créature.

Sorcellerie de la mer

Le pouvoir de l'eau se définit par la force de sa souplesse, par sa résilience et par sa nature implacable. Les eaux se fendent pour permettre le mouvement d'un navire ou l'entrée d'un plongeur sans que leur passage ne laisse aucune trace.

L'eau qui dévale la montagne parvient à la mer. Même si elle peut emprunter de nombreux détours par monts et par vaux, elle retourne lentement mais sûrement jusqu'aux vagues. Ceux dont l'âme est touchée par la puissance de l'élément aqueux dominant une puissance toute aussi grande. Votre héritage est lié aux puissantes créatures de la mer, comme les néréides, les seigneurs des hommes-poissons ou les puissances élémentaires. Comme une rivière, vous ressentez l'attrait de l'océan. L'appel est omniprésent et votre quiétude est troublée tant que vous êtes loin de la mer.

Âme de la mer

Au niveau 1, votre lien avec la mer vous octroie la capacité de respirer sous l'eau. De plus, vous disposez d'une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

Malédiction de la mer

Lorsque vous optez pour cette origine au niveau 1, vous êtes initié au secret qui permet d'imprégner vos sorts d'une malédiction aqueuse. Lorsque vous touchez une créature avec l'attaque d'un sort mineur ou lorsqu'une créature échoue à son jet de sauvegarde contre votre sort mineur, vous pouvez maudire la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous maudissiez une créature différente par l'entremise de cette capacité. Une fois par tour, lorsque vous lancez un sort, vous pouvez libérer la malédiction si le sort inflige à la cible des dégâts de froid ou de foudre ou si elle est forcée de se déplacer. La cible subit alors les effets supplémentaires suivants et la malédiction prend fin si le sort n'est pas mineur. Vous devez faire un seul choix si plus d'un effet s'applique.

Dégâts de froid. Si la cible affectée subit des dégâts de froid causés par votre sort, la vitesse de la cible est aussi réduite de 4,50 mètres jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si le sort réduisait déjà la vitesse de la cible, appliquez la plus grande des réductions.

Dégâts de foudre. Si la cible affectée subit des dégâts de foudre causés par votre sort, ces dégâts sont augmentés à hauteur de votre modificateur de Charisme.

Mouvement forcé. Si la cible est déplacée grâce à votre sort, augmentez la distance du déplacement de 4,50 mètres.

Défense liquide

Au niveau 6, vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de feu. Vous obtenez aussi la capacité de vous défendre en adoptant temporairement un aspect liquide. Au prix d'une réaction, lorsque vous êtes atteint par une attaque qui inflige des dégâts contondants, perforants ou tranchants, vous pouvez réduire ces dégâts d'une quantité égale à votre niveau d'ensorceleur + votre valeur de Charisme. Puis vous pouvez vous déplacer jusqu'à 9 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité. Une fois que vous avez utilisé cette réaction spéciale, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau avant la fin d'un repos court ou long.

Forme fluide

À partir du niveau 14, vous obtenez la capacité de vous liquéfier pendant vos mouvements. Lorsque vous vous déplacez à votre tour, vous ne subissez que la moitié des dégâts causés par les attaques d'opportunité. De plus, vous pouvez vous déplacer à travers l'espace d'un ennemi mais sans pouvoir vous y arrêter volontairement. À votre tour, vous pouvez vous faufiler dans un espace d'au moins 7,50 centimètres de diamètre sans que vous y soyez à l'étroit. Lorsque vous arrêtez votre déplacement, les règles d'étréoussse s'appliquent si vous vous trouvez dans un espace un cran plus petit que votre taille. Vous ne pouvez pas vous arrêter volontairement dans un espace encore plus petit. Si vous êtes forcé de le faire, vous vous écoutez immédiatement dans le plus proche espace pouvant vous contenir, le long du trajet que vous venez de parcourir.

Âme d'eau

À partir du niveau 18, votre être se transforme grâce à la puissance de la mer. Vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous n'avez plus besoin de boire, de manger ou de dormir.
- Un coup critique qui vous cible devient un coup normal.
- Vous obtenez la résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants.

Sorcellerie de la pierre

Votre magie vient d'un lien mystique entre votre âme et la magie de la terre élémentaire. Vous pourriez avoir un ancêtre

éloigné originaire du plan de la Terre, ou votre famille a peut-être gagné une grande bénédiction en échange d'un service rendu aux seigneurs dao. Quel que soit votre passé, vous dominez la magie de la terre. Votre lien avec la magie de la terre vous accorde une résistance extraordinaire, et les ensorceleurs de pierre ont une affinité naturelle pour le combat. Une lame d'acier ressemble à un prolongement naturel de votre corps, et les ensorceleurs de cette origine ont un don pour brandir à la fois des boucliers et des armes. Au combat, votre place est au milieu de la mêlée. Vous comptez sur votre nature élémentaire pour vous protéger contre les dégâts et sur vos armes magiques et métalliques pour vaincre vos ennemis.

Maîtrises supplémentaires

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des boucliers, des armes courantes et des armes de guerre.

Magie du métal

Votre affinité pour le métal vous donne la possibilité d'apprendre quelques sorts qui ne sont pas des sorts d'ensorceleur et qui se concentrent sur les attaques avec une arme. Lorsque votre niveau vous permet d'apprendre un sort de niveau 1 ou supérieur, vous pouvez sélectionner le sort dans la liste suivante de sorts, en plus de la liste de sorts d'ensorceleur. Vous devez par ailleurs obéir à toutes les restrictions pour choisir le sort, qui devient un sort d'ensorceleur pour vous.

Niveau

de sort Sort

- 1 *duel forcé*
- 1 *châtiment ardent*
- 1 *châtiment tonitruant*
- 1 *châtiment colérique*
- 2 *châtiment lumineux*
- 2 *arme magique*
- 3 *châtiment aveuglant*
- 3 *arme élémentaire*
- 4 *châtiment assommant*

Résistance de la pierre

Au niveau 1, votre connexion avec la pierre vous donne plus de force. Vos points de vie maximums augmentent de 1, et également à chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe. Par une action, vous pouvez obtenir une CA de 13 + votre modificateur de Constitution si vous ne portez pas d'armure, et votre peau prend un aspect rocailleux. Cet effet dure jusqu'à ce que vous y mettiez fin par une action bonus, que vous soyez incapable d'agir, ou si vous revêtez une armure autre qu'un bouclier.

Égide de pierre

À partir du niveau 6, votre emprise sur la magie de la terre se renforce, vous permettant de l'exploiter pour la protection de vos alliés. Par une action bonus, vous pouvez accorder une égide à une créature alliée que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. L'égide est une aura gris foncé de magie de la terre qui protège la cible. Les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés à la cible sont réduits de 2 + votre niveau d'ensorceleur divisé par 4. Cet effet dure 1 minute, jusqu'à ce que vous l'utilisiez de nouveau ou jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir. En outre, quand une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous touche la cible protégée avec une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour vous téléporter dans un espace inoccupé que vous pouvez voir à 1,50 mètre ou moins de l'attaquant. Vous ne pouvez vous téléporter que si vous et l'attaquant êtes sur la même surface. Vous pouvez alors faire une attaque au corps à corps avec une arme contre l'attaquant. Si cette attaque touche, elle inflige 1d10 dégâts de force supplémentaires. Ces dommages supplémentaires passent à 2d10 au niveau 11 et à 3d10 au niveau 17.

Bout de roche

À partir du niveau 14, votre maîtrise de la magie de la terre vous permet d'ajouter la force de la terre élémentaire à vos sorts. Lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts, choisissez une créature blessée par ce sort durant le round où

vous l'avez lancé. Cette créature prend des dégâts de force supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau d'ensorceleur. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par lancement d'un sort.

Égide de la Terre

Au niveau 18, lorsque vous utilisez l'Égide de pierre pour protéger un allié, vous pouvez choisir jusqu'à trois créatures qui en obtiendront les bénéfices.

Âme du géant

Autrefois, les géants vivaient dans un fabuleux royaume connu sous le nom d'Ostoria, un paradis pour ses habitants qui reflétait leur maîtrise du monde des mortels. Puis Ostoria déclina et les géants furent dispersés et défaits. Lors de cette époque mythique, les géants accordèrent un fragment de leur grande puissance à une poignée d'élus choisis parmi le petit peuple, mais ces personnes choyées furent emportées par la même tragédie qui accabla Ostoria. Depuis, elles se sont dispersées à travers les nombreux mondes du multivers et de temps à autre, le don des géants se manifeste chez un des leurs descendants, leur octroyant une source de magie qui leur permet de commander les éléments et d'obtenir la puissance d'un géant.

Résistance de Jotun

La résistance des géants imprègne votre corps. Au niveau 1, vos points de vie maximum augmentent de 1 et ils augmentent à nouveau de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe.

Marque de l'Ordning

Au niveau 1, vous découvrez en vous-même des capacités innées pour la magie qui repose sur votre héritage de géant. Choisissez un des types de géant dans la table ci-dessous. Aux niveaux 1 et 3, vous apprenez les sorts associés au type de votre choix, comme indiqué dans la table. Ces sorts sont considérés comme des sorts d'ensorceleur pour vous, mais ils ne sont pas comptabilisés dans le nombre de sorts que vous connaissez.

Type de géant	Sorts au niveau 1	Sort au niveau 3
Géant des nuages	<i>nappe de brouillard, illusion mineure</i>	<i>invisibilité</i>
Géant du feu	<i>mains brûlantes, trait de feu</i>	<i>sphère de feu</i>
Géant du givre	<i>armure d'Agathys, rayon de givre</i>	<i>immobilisation de personne</i>
Géant des collines	<i>héroïsme, gourdin magique</i>	<i>agrandissement/rapetissement</i>
Géant des pierres	<i>enchevêtrement, résistance</i>	<i>croissance d'épines</i>
Géant des tempêtes	<i>poigne électrique, onde de choc</i>	<i>bourrasque</i>

Âme de l'Ostoria perdue

À partir du niveau 6, vous obtenez un bénéfice à chaque fois que vous incantez un sort octroyé par votre capacité Marque de l'Ordning.

Géant des nuages. Immédiatement après avoir lancé un de vos sorts de la Marque d'Ordning, vous pouvez vous téléporter magiquement au prix d'une action bonus. Vous vous téléportez dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et qui est situé à une distance en mètre égale ou inférieure à $3 + (\text{votre modificateur de Constitution} \times 0,3)$.

Géant du feu. Vous obtenez un bonus aux jets de dégâts infligés par les sorts de votre Marque d'Ordning égal à votre modificateur de Constitution (minimum 1).

Géant du givre. Immédiatement après avoir lancé un de vos sorts de la Marque d'Ordning, vous obtenez des points de vie temporaires équivalents à votre modificateur de Constitution (minimum 1). Toutefois, si le sort est *armure d'Agathys*, vous augmentez plutôt les points de vie temporaires obtenus par le sort d'une valeur égale à votre modificateur de Constitution (minimum 1).

Géant des collines. Immédiatement après avoir lancé un de vos sorts de la Marque d'Ordning, vous pouvez cibler jusqu'à deux créatures visibles situées à 1,50 mètre ou moins de vous. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force opposé à votre DD de sauvegarde des sorts sans quoi elle est repoussée d'un nombre de mètres équivalent à $1,50 + (\text{votre modificateur de Constitution} (\text{minimum} +1) \times 0,3)$. La cible peut choisir de volontairement rater la sauvegarde.

Géant des pierres. Immédiatement après avoir lancé un de vos sorts de la Marque d'Ordning, vous obtenez un bonus à la CA égal à votre modificateur de Constitution (minimum +1) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Géant des tempêtes. Immédiatement après avoir lancé un de vos sorts de la Marque d'Ordning, jusqu'à trois créatures que vous pouvez voir et qui sont situées à 9 mètres ou moins de vous subissent des dégâts de foudre équivalents à votre modificateur de Constitution (minimum 1).

Rage de l'Ostoria déchu

À partir du niveau 14, vous obtenez la faculté de canaliser l'âme de vos ancêtres dans votre physionomie. Lorsque, à votre tour, vous entamez l'incantation d'un sort d'ensorceleur qui consomme un emplacement de sort, vous pouvez augmenter votre catégorie de taille d'un cran, de taille M à G par exemple. Cette augmentation dure 1 minute. Elle cesse prématurément si vous mourrez ou si vous êtes incapable d'agir. Jusqu'à ce que l'effet se termine, vous obtenez les bénéfices suivants:

- Vos points de vie actuels et vos points de vie maximum augmentent de 1 par niveau d'ensorceleur.
- Votre allonge augmente de 1,50 mètre.
- Votre vitesse de marche augmente de 1,50 mètre.
- Vous avez l'avantage à vos jets de sauvegarde de Force et aux jets de Force.
- Vous obtenez un bonus aux dégâts pour vos attaques au corps à corps avec une arme égal à votre modificateur de Constitution (minimum +1).

Lorsque vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez plus y recourir avant d'avoir terminé un repos court ou long.t.

Bénédictio du Père de Tout

Au niveau 18, votre valeur de Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22. De plus, vous pouvez utiliser Rage de l'Ostoria déchu deux fois entre les repos, mais pas plus d'une fois par tour. Si vous utilisez cette capacité alors que vous êtes déjà sous son effet, les augmentations de taille, de points de vie, d'allonge et de vitesse de marche sont cumulatives.

Guerrier

Forte présence : Fort, Austalie

Faible présence : Nulle part

Points de vie

DV : 1d10 par niveau de guerrier

pv au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Perception, Perspicacité et Survie

Équipement

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

- (a) une cote de mailles ou (b) une armure de cuir, un arc long et 20 flèches
- (a) une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre

- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) deux hachettes
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités
1	+2	Style de combat, Second souffle
2	+2	Sursaut (1)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Attaque supplémentaire (1)
6	+3	Amélioration de caractéristiques
7	+3	Capacité de l'archétype martial
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Indomptable (1)
10	+4	Capacité de l'archétype martial
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Amélioration de caractéristiques
13	+5	Indomptable (2)
14	+5	Amélioration de caractéristiques
15	+5	Capacité de l'archétype martial
16	+5	Amélioration de caractéristiques
17	+6	Sursaut (2), Indomptable (3)
18	+6	Capacité de l'archétype martial
19	+6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

Style de combat

Vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

Archerie

Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque avec une arme à distance.

Arme à deux mains

Lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou polyvalente pour octroyer cet avantage.

Combat à deux armes

Lorsque vous vous engagez dans un combat avec deux armes en mains, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Défense

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

Protection

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous-même et qui se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Vous devez pour cela porter un bouclier.

Second souffle

Vous possédez une réserve d'endurance limitée dans laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger contre les dégâts. À votre tour vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de pv égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Sursaut

À partir du niveau 2, à votre tour, vous pouvez réaliser une action supplémentaire en plus de votre action normale et de votre éventuelle action bonus. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos, mais une seule fois par tour.

Archétype martial

Au niveau 3, choisissez un archétype que vous vous efforcez d'imiter dans vos styles et techniques de combat. Votre archétype vous accorde des capacités spéciales au niveau 3 puis de nouvelles aux niveaux 7, 10, 15 et 18. Voir Archétypes martiaux ci-dessous.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour. Le nombre d'attaques augmente à trois lorsque vous atteignez le niveau 11 dans cette classe et à quatre lorsque vous atteignez le niveau 20 dans cette classe.

Indomptable

À partir du niveau 9, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde que vous avez raté. Si vous le faites, vous devez obligatoirement utiliser le nouveau résultat, et ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long. Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos longs à partir du niveau 13 et trois fois entre deux repos longs à partir du niveau 17.



Archétypes martiaux

Tous les guerriers ne choisissent pas la même approche pour perfectionner leurs prouesses au combat. L'archétype martial que vous choisissez d'émuler reflète votre approche.

Champion

L'archétype du champion se concentre sur le développement du pouvoir physique brut pour parvenir à la perfection mortelle. Ceux qui se basent sur cet archétype combinent une formation rigoureuse et une excellence physique pour porter des coups dévastateurs.

Critique amélioré

À partir du niveau 3, vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Athlète remarquable

À partir du niveau 7, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur) à tout jet de Force, Dextérité ou Constitution que vous effectuez et qui n'utilise pas déjà ce bonus de maîtrise. En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Force x 30 cm.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir une deuxième option pour la capacité de Style de combat.

Critique supérieur

À partir du niveau 15, vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Survivant

À partir du niveau 18, au début de chacun de vos tours, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution s'il ne vous reste pas plus de la moitié de vos points de vie initiaux. Vous ne gagnez pas cet avantage si vous êtes à 0 point de vie.

Maître de guerre

Vous êtes un expert des manœuvres durant la bataille. Vous comptez sur la ruse et la prouesse pour vaincre vos ennemis. Une formation intense combinée à une attention constante vous propulse au combat. La victoire est un signe de plus de la suprématie martiale.

Supériorité au combat

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez des manœuvres qui utilisent des dés spéciaux nommés « dés de supériorité ».

Manœuvres. Vous apprenez trois manœuvres de votre choix, qui sont détaillées dans « Manœuvres » plus bas. Chaque manœuvre améliore une attaque d'une certaine manière. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule manœuvre par attaque. Vous apprenez deux manœuvres additionnelles de votre choix au niveau 7, 10 et 15. Chaque fois que vous apprenez une nouvelle manœuvre, vous pouvez aussi remplacer une manœuvre déjà connue par une nouvelle.

Dés de supériorité. Vous avez quatre dés de supériorité, qui sont des d8. Un dé de supériorité est dépensé quand vous l'utilisez. Vous regagnez tous vos dés de supériorité dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long. Vous gagnez un dé de supériorité supplémentaire au niveau 7 ainsi qu'au niveau 15.

Jets de sauvegarde. Certaines de vos manœuvres requièrent de votre cible un jet de sauvegarde pour résister à ses effets. Le DD de ce jet de sauvegarde est :

DD du jet de sauvegarde contre la manœuvre = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force ou de Dextérité (au choix)

Étudiant de guerre

Au niveau 3, vous gagnez la maîtrise d'un [outils](#) d'artisan de votre choix.

Connaître son ennemi

À partir du niveau 7, si vous passez au moins 1 minute à observer ou à interagir avec une créature en n'étant pas engagé dans un combat, vous pouvez apprendre certaines informations à propos de ses capacités comparées aux vôtres. Le MD

vous dit si la créature est égale, supérieure ou inférieure à vous par rapport à deux des caractéristiques suivantes de votre choix :

- Force
- Dextérité
- Constitution
- classe d'armure
- points de vie actuels
- total des niveaux de classe (le cas échéant)
- niveau de guerrier (le cas échéant)

Supériorité au combat améliorée

À partir du niveau 10, vos dés de supériorité deviennent des d10. À partir du niveau 18 ils deviennent des d12.

Implacable

À partir du niveau 15, si lorsque vous lancez votre jet d'initiative vous n'avez plus de dés de supériorité disponibles, vous en regagnez un.

Manœuvres

Attaque de manœuvre. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour placer l'un de vos alliés dans une position avantageuse. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts et choisissez une créature amicale qui peut vous voir ou vous entendre. Cette créature pourra utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible de votre attaque.

Attaque menaçante. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter d'effrayer la cible. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible est [effrayée](#) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Attaque précise. Si vous réalisez une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et l'ajouter au jet d'attaque. Vous pouvez utiliser cette manœuvre avant ou après avoir lancé le jet d'attaque, mais avant qu'un quelconque effet de l'attaque ne s'applique.

Balayage. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme au corps à corps, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de frapper une autre créature avec la même attaque. Choisissez une autre créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible originale et à votre portée. Si votre jet d'attaque contre votre première cible permet également de toucher la seconde, vous infligez à cette dernière les dégâts de votre dé de supériorité. Les dégâts seront du même type sur ceux de la première attaque.

Croche-pied. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez utiliser un dé de supériorité pour tenter de mettre votre cible à terre. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et si la cible est de taille G ou plus petite elle devra faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, votre cible tombe [à terre](#).

Désarmement. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de désarmer la cible, la forçant à lâcher un objet de votre choix qu'elle a en main. Vous ajoutez le dé de supériorité aux dégâts de l'attaque, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle lâche l'objet que vous avez désigné. L'objet tombe à ses pieds.

Distraction. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour distraire la créature et provoquer une ouverture pour vos alliés. Ajoutez votre dé de supériorité à vos dégâts. La prochaine attaque contre votre cible aura l'avantage si ce n'est pas vous qui frappez et si elle est faite avant le début de votre prochain tour.

Feinte. Vous pouvez dépenser un dé de supériorité et utiliser une action bonus à votre tour pour faire une feinte, ciblant une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous. Vous avez l'avantage à votre prochain jet d'attaque contre cette créature durant ce tour. Si cette attaque touche, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts. L'avantage est perdu si vous ne l'utilisez pas durant le tour où vous l'avez obtenu.

Fente. Si vous réalisez une attaque avec une arme au corps à corps durant votre tour, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour augmenter l'allonge de votre frappe de 1,50 mètre. Si vous touchez, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts.

Frappe dirigée. Si vous utilisez votre action Attaquer à votre tour, vous pouvez renoncer à l'une de vos attaques et utiliser une action bonus pour diriger l'un de vos compagnons dans sa frappe. Choisissez une créature amicale qui peut vous voir ou vous entendre et utilisez un dé de supériorité. Cette créature peut immédiatement utiliser sa réaction pour faire une attaque avec une arme, en ajoutant le dé de supériorité aux dégâts.

Jeu de jambes défensif. Si vous effectuez un déplacement, vous pouvez dépenser un dé de supériorité, jeter le dé et ajouter le résultat à votre CA jusqu'à la fin de votre déplacement.

Parade. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et un dé de supériorité pour réduire les dégâts d'un montant égal à votre résultat au dé de supériorité + votre modificateur de Dextérité.

Provocation. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter d'inciter la cible à vous attaquer. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible a un désavantage à tous ses jets d'attaque contre d'autre cible que vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Rallier. À votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus et un dé de supériorité pour renforcer la volonté d'un de vos alliés. Dans ce cas, choisissez un allié qui peut vous voir ou vous entendre. Cette créature gagne un nombre de pv temporaires égal au résultat du dé de supériorité + votre modificateur de Charisme.

Repousser. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de repousser la cible. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et si la cible est de taille G ou plus petite, elle devra faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous repoussez la cible à 4,50 mètres de vous.

Riposte. Si une créature vous rate lors d'une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et un dé de supériorité pour faire une attaque avec une arme au corps à corps contre cette créature. Si vous touchez, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts.

Chevalier occulte

L'archétype chevalier occulte combine la maîtrise martiale commune à tous les combattants avec une étude attentive de la magie. Les chevaliers occultes utilisent des techniques magiques similaires à celles pratiquées par les magiciens, et concentrent leurs études sur deux des huit écoles de magie : abjuration et évocation. Les sorts d'abjuration accordent une protection supplémentaire au chevalier occulte dans la bataille, et les sorts d'évocation infligent des dégâts à plusieurs ennemis à la fois, augmentant la portée du guerrier en combat. Ces chevaliers apprennent un nombre relativement restreint de sorts, ce qui leur permet de les mémoriser au lieu de les garder dans un grimoire.

Incantations

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous augmentez vos prouesses martiales avec la possibilité de lancer des sorts.

Sorts mineurs. Vous apprenez deux sorts mineurs de votre choix dans la liste de sorts de magicien. Vous apprenez un autre sort mineur de votre choix au niveau 10.

Emplacements de sorts. La table ci-dessous montre de combien d'emplacements de sorts vous disposez pour lancer vos sorts de magicien de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long. Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *bouclier* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter ce sort deux fois.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur. Vous connaissez trois sorts de magicien de niveau 1 de votre choix, dont deux que vous devez choisir dans les écoles d'abjuration et d'évocation. La colonne Sorts connus indique à quel niveau vous apprenez plus de sorts de magicien de niveau 1 ou supérieur. Chacun de ces sorts doit être des écoles d'abjuration ou d'évocation, au choix, et doit être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 7 dans cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2. Les sorts que vous apprenez aux niveaux 8, 14 et 20 peuvent appartenir à n'importe école de magie. Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de magicien que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de magicien. Le nouveau sort doit être également d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements de sorts, et appartenir à l'école d'abjuration ou d'évocation, à moins que vous ne remplaciez le sort que vous avez acquis au niveau 3, 8, 14 ou 20 de n'importe quelle école de magie.

Caractéristique d'incantation. L'Intelligence est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se

réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez, ou pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Sorts						
	mineurs	Sorts	- Emplacements de sorts -			
Niv	connus	connus	1	2	3	4
3	2	3	2	-	-	-
4	2	4	3	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	2	-	-
8	2	6	4	2	-	-
9	2	6	4	2	-	-
10	3	7	4	3	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Lien avec une arme

Au niveau 3, vous apprenez un rituel qui crée un lien magique entre vous et une arme. Vous effectuez le rituel pendant 1 heure, ce qui peut être effectué pendant un repos court. L'arme doit être à votre portée tout au long du rituel, à l'issue duquel vous touchez l'arme et forgez le lien. Une fois que vous vous êtes lié avec une arme, vous ne pouvez pas être désarmé de cette arme, sauf si vous êtes incapable d'agir. Si l'arme se trouve sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez invoquer cette arme par une action bonus à votre tour, l'amenant à se téléporter instantanément dans votre main. Vous pouvez être lié à un maximum de deux armes, mais ne pouvez en invoquer qu'une seule à la fois avec votre action bonus. Si vous essayez de vous lier à une troisième arme, vous devez rompre le lien avec l'une des deux autres.

Magie de guerre

À partir du niveau 7, lorsque vous utilisez votre action pour lancer un sort mineur, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus.

Frappe occulte

Au niveau 10, vous apprenez comment passer la résistance à vos sorts d'une créature, grâce à votre attaque avec une arme. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, cette créature a un désavantage au prochain jet de sauvegarde contre un sort que vous lancez avant la fin de votre prochain tour.

Charge arcanique

Au niveau 15, vous gagnez la capacité de vous téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir, lorsque vous utilisez votre Sursaut. Vous pouvez vous téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

Magie de guerre améliorée

À partir du niveau 18, lorsque vous utilisez votre action pour lancer un sort, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus.

Archer arcanique (v2)

Un archer arcanique étudie une technique d'archerie elfe unique en son genre qui tisse la magie dans ses attaques et produit des effets surnaturels. Parmi les elfes, les archers arcaniques font partie des meilleurs guerriers d'élite. Ces archers surveillent les limites des domaines elfes, gardant un œil perçant ouvert sur les intrus et utilisant leurs flèches imprégnées de magie pour défaire monstres et envahisseurs avant qu'ils n'atteignent les campements elfes. Au cours des siècles, les techniques de ces guerriers elfes ont été apprises par les membres d'autres races, qui peuvent eux aussi combiner leurs aptitudes magiques avec l'archerie.

Flèche magique

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous obtenez la capacité d'imprégner vos flèches de magie. Lorsque vous décochez une flèche non magique avec un arc court ou un arc long, vous pouvez rendre cette flèche magique, avec un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts. La magie disparaît de la flèche immédiatement après que le tir touche ou rate sa cible.

Tir arcanique

Au niveau 3, vous apprendrez à libérer des effets magiques spéciaux avec certains de vos tirs. Lorsque vous gagnez cette capacité, vous apprenez deux options de Tir arcanique de votre choix (voir la section Options de Tir arcanique ci-dessous).

Une fois par tour, lorsque vous décochez une flèche magique d'un arc court ou d'un arc long dans le cadre de l'action Attaquer, vous pouvez appliquer une de vos options de Tir arcanique à cette flèche. Vous décidez d'utiliser l'option lorsque la flèche touche, sauf si l'option n'implique pas un jet d'attaque. Vous avez deux utilisations de cette capacité, et vous récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos court ou long.

Vous obtenez une option de Tir arcanique supplémentaire de votre choix lorsque vous atteignez dans cette classe les niveaux 7, 10, 15 et 18. Chaque option s'améliore quand vous obtenez le niveau 18 de guerrier.

Connaissance de l'archer arcanique

Au niveau 3, vous acquérez une meilleure compréhension théorique de la magie ou apprenez les secrets de la nature. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Arcanes ou de la compétence Nature.

Tir en courbe

Au niveau 7, vous apprenez à diriger une flèche errante vers une nouvelle cible. Lorsque vous faites un jet d'attaque avec une flèche magique et que vous ratez, vous pouvez utiliser une action bonus pour relancer le jet d'attaque contre une cible différente située à 18 mètres ou moins de la cible d'origine.

Tir prêt

À partir du niveau 15, votre tir à l'arc magique est toujours disponible lorsque vous en avez le plus besoin. Si vous lancez l'initiative et que vous ne possédez plus d'utilisation de Tir arcanique, vous en récupérez une.

Options de Tir arcanique

La capacité Tir arcanique vous permet de choisir des options à certains niveaux. Toutes sont des effets magiques et chacune d'elles est associée à une école de magie. Si une option nécessite un jet de sauvegarde, le DD du Tir arcanique est de 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.

Flèche bannissante. Vous utilisez la magie d'abjuration pour essayer de chasser temporairement votre cible vers un endroit inoffensif de la Féerie. Si la flèche touche une créature, la cible doit également réussir sur un jet de sauvegarde

Charisme ou être bannie. Lorsque qu'elle est bannie de cette manière, sa vitesse est de 0 et elle est incapable d'agir. À la fin de son prochain tour, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle a laissé ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet espace est occupé.

Après avoir atteint le niveau 18 dans cette classe, une cible prend également 2d6 dégâts de force lorsque la flèche la touche.

Flèche affaiblissante. Vous tissez une magie nécromantique sur votre flèche. Si la flèche touche une créature, la cible prend 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires, et elle doit faire un jet de sauvegarde de la Constitution. En cas d'échec, les dégâts des attaques de la cible sont réduits de moitié jusqu'au début de votre prochain tour.

Les dégâts nécrotiques augmentent à 4d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche éclatante. Vous imprégnez votre flèche d'un souffle d'énergie de force puisé dans l'école d'évocation. Si la flèche touche une créature, la cible et toute créature dans rayon de 3 mètres autour d'elle encaissent 2d6 dégâts de force. Les dégâts de force augmentent à 4d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche constrictive. Quand cette flèche rencontre sa cible, une magie d'invocation crée des ronces épineuses qui s'enroulent autour de la cible. Si la flèche touche une créature, la cible subit 2d6 dégâts de poison, sa vitesse est réduite de 3 mètres, et elle encaisse 2d6 dégâts tranchants la première fois de chaque tour qu'elle se déplace de 30 cm ou plus sans se téléporter. La cible ou toute autre créature qui peut la toucher peut utiliser son action pour essayer d'enlever les ronces, ce qui nécessite un jet de Force (Athlétisme) réussi contre le DD de votre Tir arcanique. Sinon, les ronces perdurent pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous utilisiez cette option de nouveau.

Les dégâts tranchants et de poison augmentent à 4d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche séduisante. Votre enchantement magique a pour conséquence que cette flèche séduit temporairement sa cible. Choisissez un de vos alliés à 9 mètres ou moins de la cible. Si la flèche touche une créature, la cible prend 2d6 dégâts psychiques supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, ou bien elle ne peut plus attaquer l'allié choisi ou inclure cet allié dans une zone d'effet néfaste jusqu'au début de votre prochain tour. Cet effet se termine de manière anticipée si l'allié choisi inflige des dégâts à la cible.

Les dégâts psychiques augmentent à 4d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche perforante. Vous utilisez la magie de transmutation pour transformer votre flèche en une flèche éthérée.

Lorsque vous utilisez cette option, vous ne lancez pas de jet d'attaque pour l'attaque. Au lieu de cela, la flèche part sur une ligne de 30 cm de large et 9 mètres de long, puis disparaît. La flèche passe de manière inoffensive à travers les objets, ignorant les abris. Chaque créature sur cette ligne doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, une cible prend des dégâts comme si elle avait été touchée par la flèche, plus 1d6 dégâts perforants supplémentaires. En cas de réussite, une cible ne prend que la moitié de ces dégâts.

Les dégâts perforants augmentent à 2d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche chercheuse. Utilisant une magie divinatoire, vous fournissez à votre flèche la possibilité de chercher votre cible, lui permettant de courber ou tordre sa trajectoire pour atteindre sa proie. Lorsque vous utilisez cette option, vous ne lancez pas de jet d'attaque pour l'attaque. Au lieu de cela, choisissez une créature que vous avez vue au cours la dernière minute écoulée. La flèche vole vers cette créature, contourne les angles si nécessaire, et ignore les abris partiels (50 %) ou importants (75 %). Si la cible est dans la portée de l'arme et qu'il y a un chemin assez large pour que la flèche atteigne la cible, la cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle prend les dégâts normaux de la flèche, plus 1d6 dégâts de force supplémentaires, et vous apprenez l'emplacement actuel de la cible. En cas de réussite, la cible ne prend que la moitié de ces dégâts et vous n'apprenez pas son emplacement.

Les dégâts de la force augmentent à 2d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche d'ombre. Vous imprégnez votre flèche d'une magie illusoire qui bloque la vision de votre ennemi par des ombres. Si la flèche touche une créature, la cible prend 2d6 dégâts psychiques supplémentaires, et elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être incapable de voir quelque chose à plus de 1,50 mètre de distance jusqu'au début de votre prochain tour.

Les dégâts psychiques augmentent à 4d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Chevalier

Le chevalier est un colosse du champ de bataille, qui peut ignorer des attaques et protéger des alliés du danger. Les chevaliers se battent à cheval dès qu'ils le peuvent, et au combat ils sont censés repérer et neutraliser les forces adverses le plus fortes. Lors d'une aventure, ils sont comme un rempart en armure qui s'emploie à protéger le reste du groupe.

Né en selle

À partir du niveau 3, monter ou descendre d'une créature ne vous coûte que 1,50 mètre de mouvement au lieu de la moitié de votre vitesse de déplacement. En outre, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour éviter d'être désarçonné. Si vous êtes néanmoins désarçonné, vous pouvez automatiquement atterrir sur vos pieds si vous n'êtes pas incapable d'agir et que vous tombez de moins de 3 mètres.

Marque implacable

Au niveau 3, vous excellez à déjouer les attaques et à protéger vos alliés en menaçant vos adversaires. Lorsque vous touchez une créature lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, vous marquez cette cible jusqu'à la fin de votre tour suivant. Toute créature ne pouvant être effrayée ignore cet effet. La cible ainsi marquée a un désavantage à tout jet d'attaque à l'encontre d'une créature autre que vous ou de quelqu'un d'autre l'ayant également marquée. Si une cible que vous avez marquée est à 1,50 mètre ou moins de vous à son tour, et qu'elle se déplace d'au moins 30 cm ou effectue une attaque avec un désavantage en raison de cette capacité, vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps avec une arme contre elle en utilisant votre réaction. Ce jet d'attaque bénéficie d'un avantage et s'il touche, l'arme de l'attaque inflige des dégâts supplémentaires à la cible équivalents à votre niveau de guerrier. Vous pouvez faire cette attaque spéciale même si vous avez déjà utilisé votre réaction ce round-ci, mais pas si vous l'avez déjà utilisée ce tour-ci. Vous pouvez utiliser cette attaque trois fois, et vous en récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos court ou long.

Équitation noble

Au niveau 7, vous maîtrisez deux compétences de votre choix parmi les compétences suivantes : Dressage, Histoire, Perspicacité, Persuasion ou Religion. Vous pouvez également opter pour une langue de votre choix à la place d'une compétence.

Rester en ligne

Au niveau 10, vous savez comment harceler et ralentir vos ennemis. En utilisant votre réaction, lorsqu'une créature se déplace d'au moins 30 cm dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps avec une arme contre cette créature. Si vous touchez, l'attaque inflige à la cible des dégâts supplémentaires équivalents à la moitié de votre niveau de guerrier, et la vitesse de la cible est réduite à 0 jusqu'à la fin de ce tour.

Frappe éclair

À partir du niveau 15, vous attaquez en privilégiant la rapidité au détriment de la précision. À votre tour, si vous disposez de l'avantage contre une cible au moment d'effectuer une attaque avec une arme, vous pouvez renoncer à cet avantage afin d'effectuer immédiatement une attaque supplémentaire contre la même cible en tant qu'action bonus.

Lame du défenseur

Au niveau 18, vous répondez au danger avec une vigilance extraordinaire. Vous pouvez utiliser votre réaction pour réaliser une attaque d'opportunité même si vous avez déjà utilisé votre réaction ce round-ci, mais pas si vous avez déjà utilisé votre réaction ce tour-ci. En outre, vous gagnez un bonus de +1 à la CA lorsque vous portez une armure lourde.

Samouraï

Le samouraï est un combattant qui vainc ses ennemis grâce à un état d'esprit implacable et combatif. La volonté d'un samouraï est quasi inébranlable, et les ennemis se trouvant sur son chemin n'ont que deux options : se rendre ou mourir au combat.

Esprit combatif

À partir du niveau 3, la force de votre volonté peut vous protéger et vous aider à frapper juste. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez bénéficier de deux avantages : obtenir l'avantage à tous vos jets d'attaque et la résistance aux dégâts tranchants, perforants et contondants. Ces avantages durent jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous pouvez utiliser cette capacité trois fois, et vous en récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos court ou long.

Courtisan élégant

À partir du niveau 7, votre discipline et votre sens du détail vous permettent d'exceller dans des situations sociales qui nécessitent le strict respect de l'étiquette. Vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse à n'importe quel jet de Charisme destiné à persuader ou satisfaire un noble ou toute autre personne d'un haut statut social. De plus, vous obtenez la maîtrise d'une compétence de votre choix parmi les compétences suivantes : Histoire, Perspicacité ou Persuasion. Vous pouvez également opter pour une langue de votre choix à la place d'une compétence.

Volonté inébranlable

Au niveau 10, votre grande force de volonté vous permet d'ignorer les effets d'attaques mentales. Vous gagnez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse. Si vous possédez déjà cette maîtrise, vous gagnez, au choix, la maîtrise des jets de sauvegarde d'Intelligence ou de Charisme.

Frappe éclair

À partir du niveau 15, vous attaquez en privilégiant la rapidité au détriment de la précision. À votre tour, si vous disposez de l'avantage contre une cible au moment d'effectuer une attaque avec une arme, vous pouvez renoncer à cet avantage afin d'effectuer immédiatement une attaque supplémentaire contre la même cible en tant qu'action bonus.

Fort face à la mort

Au niveau 18, votre état d'esprit combattif peut retarder l'étreinte de la mort. Si vous subissez des dégâts qui vous feraient passer à 0 point de vie, vous pouvez retarder ces dégâts et effectuer immédiatement un tour de combat en bonus, interrompant le tour de combat en cours. Vous ne prenez pas les dommages jusqu'à ce que ce tour bonus soit achevé. Il vous est alors possible de faire des choses, comme par exemple bénéficier d'une résistance aux dégâts, ce qui a pour effet de modifier les dégâts encaissés. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Tireur d'élite

Le tireur d'élite est un maître du combat à distance. Excellent sniper et éclaireur aux yeux de lynx, ce guerrier est un adversaire dangereux qui peut vaincre toute une bande tant que ses cibles sont à portée.

Objectif figé

Dès que vous choisissez cet archétype au niveau 3, votre objectif devient implacable. Par une action bonus durant votre tour, vous figez votre attention sur une créature que vous pouvez voir et qui est à portée d'une arme à distance que vous brandissez. Jusqu'à la fin de ce tour, vos attaques à distance avec cette arme gagnent deux avantages contre la cible :

- Les attaques ignorent les abris partiels et les abris importants.
- Pour chaque attaque réussie, l'arme inflige à la cible des dégâts supplémentaires égaux à 2 + la moitié de votre niveau de guerrier.

Vous pouvez utiliser cette capacité trois fois. Vous récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos court ou long.

Regard attentif

À partir du niveau 7, vous excellez dans l'art de débusquer des ennemis cachés et autres menaces. Vous pouvez prendre l'action Chercher en tant qu'action bonus. Vous obtenez également la maîtrise d'une compétence au choix parmi : Perception, Investigation ou Survie.

Tir rapproché

Au niveau 10, vous apprenez à vous maîtriser en combat rapproché. Faire un jet d'attaque à distance à 1,50 mètre ou moins d'un ennemi n'impose pas de désavantage à votre lancer. En outre, si vous frappez une créature à 1,50 mètre ou moins de vous avec une attaque à distance durant votre tour, cette créature ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à la fin de ce tour.

Frappe éclair

À partir du niveau 15, vous attaquez en privilégiant la rapidité au détriment de la précision. À votre tour, si vous disposez de l'avantage contre une cible au moment d'effectuer une attaque avec une arme, vous pouvez renoncer à cet avantage afin d'effectuer immédiatement une attaque supplémentaire contre la même cible en tant qu'action bonus.

Tir instantané

À partir du niveau 18, vous êtes toujours prêt à passer à l'action. Si vous prenez l'action Attaquer lors de votre premier tour de combat, vous pouvez faire une attaque à distance avec une arme supplémentaire dans le cadre de cette action.

Brute

Les brutes sont de simples guerriers qui utilisent de puissantes attaques et leur résistance physique pour combattre leurs ennemis. Certaines brutes combinent cette puissance physique avec une habileté tactique tandis que d'autres frappent jusqu'à ce que l'ennemi ne réponde plus.

Force de la brute

À partir du niveau 3, vous êtes capable d'utiliser vos armes avec une force particulièrement brutale. Lorsque vous touchez une cible avec une arme que vous maîtrisez et que vous lui infligez des dégâts, ceux-ci augmentent selon votre niveau de guerrier.

Niveau de guerrier	Augmentation des dégâts
3	1d4
10	1d6
16	1d8
20	1d10

Résistance de la brute

À partir du niveau 7, votre ténacité vous permet d'ignorer des assauts qui auraient dévastés d'autres héros. Lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde, jetez 1d6 et ajoutez le résultat au jet de sauvegarde. Si cela vous permet d'atteindre un total de 20 ou plus sur un jet de sauvegarde contre la mort, considérez le résultat comme un 20 naturel.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir un second Style de combat.

Critique dévastateur

À partir du niveau 15, lorsque vous réalisez un coup critique avec une attaque effectuée avec une arme, vous gagnez un bonus au jet de dégâts égal à votre niveau de guerrier.

Survivant

Au niveau 18, votre résistance au combat atteint son apogée. Au début de chacun de vos tours en combat, vous regagnez des points de vie égaux à 5 + votre modificateur de Constitution (minimum 1 point de vie). Vous perdez cette capacité si vous avez 0 point de vie ou si vous avez encore plus de la moitié de vos points de vie.

Magicien

Forte présence : Ombrilus

Faible présence : Fort

Points de vie

DV : 1d6 par niveau de magicien

pv au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : dague, fléchettes, fronde, bâton, arbalète légère

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Investigation, Médecine, Perspicacité et Religion

Équipement

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

- (a) un bâton ou (b) une dague
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur
- un grimoire

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Sorts										
			mineurs connus	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	Incantations, Récupération arcanique	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Tradition arcanique	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	Capacité de la tradition arcanique	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10	+4	Capacité de la tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
14	+5	Capacité de la tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	-
19	+6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	-
20	+6	Sorts de prédilection	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	-

Incantations

En tant qu'étudiant de la magie des arcanes, vous possédez un grimoire qui contient des sorts qui montrent les premières lueurs de votre véritable pouvoir.

Sorts mineurs

VOTRE GRIMOIRE

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire lorsque vous gagnez des niveaux reflètent la recherche des arcanes que vous effectuez vous-même, ainsi que des découvertes que vous faites sur les multivers. Vous trouverez aussi peut-être d'autres sorts lors de vos aventures. Vous pourriez ainsi découvrir un sort copié sur un parchemin dans le coffre d'un magicien maléfique par exemple, ou à l'intérieur d'un livre poussiéreux dans une ancienne bibliothèque.

Copier un sort dans votre grimoire. Lorsque vous trouvez un sort de magicien de niveau 1 ou supérieur, vous pouvez l'ajouter à votre grimoire s'il est d'un niveau que vous pouvez préparer et si vous avez le temps de le déchiffrer et de le copier.

Copier un sort dans votre grimoire consiste à reproduire la forme de base du sort, puis à déchiffrer le système unique de notation utilisé par le magicien qui l'a écrit. Vous devez pratiquer le sort jusqu'à ce que vous compreniez les sons ou les gestes nécessaires, puis le transcrire dans votre grimoire en utilisant votre propre notation.

Pour chaque niveau du sort, le processus prend 2 heures et coûte 50 po. Le coût représente les composantes matérielles que vous dépensez lors de vos expériences pour maîtriser le sort, ainsi que les fines encres dont vous avez besoin pour écrire. Une fois que vous avez passé le temps et dépensé l'argent, vous pouvez préparer le sort comme vos autres sorts.

Remplacer le grimoire. Vous pouvez copier un sort de votre grimoire sur un autre, pour faire une copie de votre grimoire par exemple. C'est comme copier un nouveau sort dans votre grimoire, mais plus rapidement et plus facilement, car vous connaissez votre propre notation et savez déjà comment lancer le sort. Vous devez passer seulement 1 heure et 10 po pour chaque niveau du sort à copier.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez utiliser la même procédure pour recopier les sorts que vous avez préparés dans un nouveau grimoire. Pour remplir le reste de votre grimoire, vous devrez trouver de nouveau les sorts qu'il vous manque. Pour cette raison, de nombreux magiciens gardent une copie de leur grimoire dans un endroit sûr.

Apparence du grimoire. Votre grimoire est une compilation unique de sorts, avec ses propres fioritures décoratives et notes en marge. Cela peut être un gros volume en cuir que vous avez reçu comme cadeau de votre maître, un livre finement relié que vous avez trouvé dans une ancienne bibliothèque, ou bien même plusieurs feuilles de notes rassemblées ensemble après avoir perdu votre grimoire précédent lors d'un accident.

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs de magicien de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Grimoire

Au niveau 1, vous possédez un grimoire qui contient six sorts de magicien de niveau 1 de votre choix. Votre grimoire est le gardien des sorts de magicien que vous connaissez, à exception des sorts mineurs qui sont eux fixés dans votre esprit.

Préparer et lancer des sorts

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

Vous devez préparer la liste des sorts de magicien qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez dans votre grimoire un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Intelligence de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison, sélectionnés depuis votre grimoire. Si vous préparez le sort de niveau 1 *projectile magique*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de magicien nécessite du temps pour étudier votre grimoire et mémoriser les incantations et les gestes que vous devez faire pour lancer le sort : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

L'intelligence est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers

l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Rituel

Vous pouvez lancer un sort de magicien en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez le sort dans votre grimoire. Vous n'avez pas besoin d'avoir préparé le sort.

Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur de sort pour vos sorts de magicien.

Apprendre des sorts de niveau 1 et supérieur

Chaque fois que vous gagnez un niveau de magicien, vous pouvez ajouter deux sorts de magicien de votre choix à votre grimoire. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts, comme indiqué sur la table ci-dessus. Lors de vos aventures, vous trouverez peut-être d'autres sorts que vous pourrez ajouter à votre grimoire (voir l'encadré "Votre Grimoire").

Récupération arcanique

Vous avez appris à regagner une partie de votre énergie magique par l'étude de votre grimoire. Une fois par jour, lorsque vous terminez un repos court, vous pouvez choisir des emplacements de sorts dépensés à récupérer. Les emplacements de sorts peuvent avoir un niveau combiné égal ou inférieur à la moitié de votre niveau de magicien (arrondi au supérieur), et aucun de ces emplacements ne peut être de niveau 6 ou supérieur.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à l'équivalent de deux niveaux d'emplacements de sorts. Vous pouvez récupérer soit un emplacement de sort de niveau 2 ou deux emplacements de sorts de niveau 1.

Tradition arcanique

Au niveau 2, choisissez une tradition arcanique, qui forgera votre pratique de la magie à travers une des huit écoles : abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie ou transmutation. Votre choix vous accorde des capacités spéciales au niveau 2 puis de nouvelles aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristiques

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

Maîtrise des sorts

Au niveau 18, vous avez atteint une telle maîtrise sur certains sorts que vous pouvez les lancer à volonté. Choisissez un sort de magicien de niveau 1 et un sort de magicien de niveau 2 de votre grimoire. Vous pouvez lancer ces sorts à leur niveau le plus bas sans dépenser un emplacement de sort lorsque vous les avez préparés. Si vous voulez lancer l'un de ses sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort, de manière normale. En passant 8 heures à étudier, vous pouvez échanger l'un ou les deux sorts que vous avez choisis par d'autres sorts de même niveau.

Sorts de prédilection

Au niveau 20, vous gagnez la maîtrise de deux sorts puissants et pouvez les lancer avec peu d'effort. Choisissez deux sorts de magicien de niveau 3 de votre grimoire qui seront vos sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous avez préparé, et vous pouvez lancer chacun d'eux une fois au niveau

3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. Si vous voulez lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort, de manière normale.



Traditions arcaniques

L'étude des arcanes est ancienne et remonte aux premières découvertes de la magie par des mortels. Elle est fermement établie dans les univers de D&D, et diverses traditions sont dédiées à son étude complexe. Les traditions arcaniques les plus communes du multivers tournent autour des écoles de magie. Les magiciens, à travers les âges, ont classé des milliers de sorts et les ont regroupés en huit catégories appelées **écoles**. Dans certaines régions, ces traditions sont littéralement des écoles, un magicien étudiant à l'école d'illusion alors qu'un autre étudie à l'école d'enchantement. Ailleurs, elles sont connues comme des académies, avec des facultés rivales qui se retrouvent en compétition pour attirer les étudiants et trouver des financements. Même les magiciens qui forment des apprentis dans la solitude de leurs tours utilisent la division de la magie en écoles comme dispositif d'apprentissage, les sorts de chaque école nécessitant la maîtrise de différentes techniques.

École d'abjuration

L'école d'abjuration se focalise sur la magie qui bloque, bannit ou protège. Les détracteurs de cette école disent que sa tradition porte sur le déni et la négation plutôt que sur l'affirmation positive. Vous comprenez, cependant, que mettre fin à des effets nocifs, protéger les faibles et bannir les mauvaises influences est tout sauf un vide philosophique. C'est une vocation fière et respectée. Appelés abjurateurs, les membres de cette école sont recherchés lorsque des esprits maléfiques requièrent un exorcisme, quand des lieux importants doivent être protégés contre l'espionnage magique, et quand des portails vers d'autres plans d'existence doivent être fermés.

Abjurateur érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'abjuration dans votre grimoire est divisé par deux.

Protection arcanique

À partir du niveau 2, vous pouvez tisser la magie autour de vous pour vous protéger. Lorsque vous lancez un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, vous pouvez utiliser simultanément un brin de la magie du sort pour créer un sceau arcanique sur vous-même qui dure jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Le sceau possède des points de vie égaux à deux fois votre niveau de magicien + votre modificateur d'Intelligence. Chaque fois que vous subissez des dégâts, le sceau prend les dommages à votre place. Si ces dommages réduisent le sceau à 0 point de vie, vous prenez les dommages restants.

À 0 point de vie, le sceau ne peut plus absorber les dégâts, mais sa magie persiste. Chaque fois que vous lancez un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, le sceau récupère un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau du sort. Une fois que vous créez un sceau, vous ne pouvez pas en créer d'autres jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

Transmission de protection

À partir du niveau 6, quand une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction et absorber ses dommages grâce à votre Protection arcanique. Si ces dommages réduisent le sceau à 0 point de vie, la créature protégée prend les dommages restants.

Abjuration améliorée

À partir du niveau 10, quand vous lancez un sort d'abjuration et que celui-ci vous oblige à faire un jet de caractéristique (comme avec *contresort* ou *dissipation de la magie*), vous ajoutez votre bonus de maîtrise au jet de caractéristique.

Résistance aux sorts

À partir du niveau 14, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts. En outre, vous avez la résistance contre les dégâts des sorts.

École de divination

Les conseils d'un devin sont recherchés par la royauté comme par les roturiers, car tous cherchent à comprendre le passé, le présent et le futur. En tant que devin, vous vous efforcez de retirer les voiles de l'espace, du temps et de la conscience, afin de pouvoir voir clairement. Vous travaillez à maîtriser les sorts de discernement, de visualisation à distance, de connaissance surnaturelle et de prévoyance.

Devin érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort de divination dans votre grimoire est divisé par deux.

Présage

À partir du niveau 2, des aperçus du futur commencent à germer dans votre conscience. Lorsque vous terminez un repos long, lancez deux d20 et notez les résultats. Vous pouvez remplacer n'importe quel jet d'attaque, de sauvegarde ou de caractéristique, fait par vous ou par une créature que vous pouvez voir, par l'un de ces jets anticipés. Vous devez choisir de faire cela avant de lancer le dé, et vous ne pouvez remplacer qu'un seul jet par tour. Chaque jet anticipé ne peut être utilisé qu'une seule fois. Lorsque vous terminez un repos long, vous perdez tous les jets anticipés non-utilisés.

Expert en divination

À partir du niveau 6, lancer des sorts de divination vous devient si facile que vous ne dépensez qu'une fraction de vos efforts pour cela. Lorsque vous lancez un sort de divination de niveau 2 ou plus, en utilisant un emplacement de sort, vous récupérez un emplacement de sort dépensé. L'emplacement que vous regagnez doit être d'un niveau inférieur au sort que vous venez de lancer et ne peut pas être d'un niveau supérieur à 5.

Troisième œil

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour augmenter vos pouvoirs de perception. Dans ce cas, choisissez l'un des avantages suivants, lequel dure jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir ou que vous preniez un repos, court ou long. Vous ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité jusqu'à ce que vous terminiez un repos.

Vision dans le noir. Vous gagnez vision dans le noir à 18 mètres.

Vision éthérée. Vous pouvez voir dans le plan éthéré dans un rayon de 18 mètres autour de vous.

Compréhension ultime. Vous pouvez lire toutes les langues.

Voir l'invisible. Vous pouvez voir les créatures et les objets invisibles dans un rayon de 3 mètres autour de vous et dans votre ligne de mire.

Présage supérieur

À partir du niveau 14, les visions de vos rêves s'intensifient et brossent un tableau plus précis dans votre esprit de ce qui va se passer. Vous lancez 3 dés, au lieu de 2, pour votre capacité de Présage.

École d'enchantement

En tant que membre de l'école d'enchantement, vous avez aiguisé votre capacité à séduire magiquement d'autres personnes et monstres. Certains enchanteurs sont des artisans de la paix qui ensorcellent le violent pour qu'il dépose les armes et charment le cruel pour sa miséricorde. D'autres sont des tyrans qui forcent par la magie les récalcitrants à leur service. Mais la plupart des enchanteurs se situent quelque part entre ces deux extrêmes.

Enchanteur érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'enchantement dans votre grimoire est divisé par deux.

Regard hypnotique

À partir du niveau 2, vos paroles apaisantes et votre regard envoûtant peuvent captiver votre auditoire. Par une action,

vous choisissez une créature que vous pouvez voir située à 1,50 mètre ou moins de vous. Si la cible peut vous voir ou vous entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde de sorts de magicien, ou vous la charmez jusqu'à la fin de votre prochain tour. La vitesse de la créature charmée est réduite à 0, elle est incapable d'agir, et visiblement étourdie. À chaque tour suivant, vous pouvez utiliser votre action pour maintenir cet effet, prolongeant alors sa durée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cependant, cet effet se termine si vous vous déplacez à plus de 1,50 mètre de la créature, si celle-ci ne peut plus ni vous voir ni vous entendre, ou si elle subit des dégâts. Une fois que l'effet prend fin, ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre cet effet, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

Charme instinctif

À partir du niveau 6, quand une créature que vous pouvez voir et située à 9 mètres ou moins de vous réalise un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour dévier l'attaque, à condition qu'une autre créature se trouve à portée de l'attaque. L'attaquant doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde de sorts de magicien. En cas d'échec, l'attaquant doit cibler la créature la plus proche de lui, autre que vous ou lui-même. Si plusieurs créatures se trouvent en position de cibles potentielles, l'attaquant choisit celle qu'il cible. En cas de jet de sauvegarde réussi, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre l'attaquant jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Vous devez choisir d'utiliser cette capacité avant de savoir si l'attaque vous touche ou vous manque. Les créatures ne pouvant être charmées sont immunisées à cet effet.

Partage d'enchantement

À partir du niveau 10, lorsque vous lancez un sort d'enchantement de niveau 1 ou plus ayant pour cible une seule créature, vous pouvez choisir de cibler avec ce sort une seconde créature.

Altération de la mémoire

À partir du niveau 14, vous gagnez la capacité d'influencer par magie une créature sans que celle-ci s'en rende compte. Lorsque vous utilisez un sort d'enchantement pour charmer une ou plusieurs créatures, vous pouvez altérer l'entendement de l'une d'entre elles pour qu'elle ignore le fait d'être charmée. De plus, une fois avant l'expiration du sort, vous pouvez utiliser votre action pour faire que la créature choisie oublie une partie du temps durant lequel elle a été charmée. La créature doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence contre votre DD de sauvegarde de sorts de magicien ou oublier ses souvenirs sur un nombre d'heures passées égal à 1 + votre modificateur de Charisme (minimum 1 heure). Vous pouvez choisir de diminuer cette durée, et ce temps ne peut pas excéder la durée de votre sort d'enchantement.

École d'évocation

Vous concentrez vos études sur la magie qui crée des effets élémentaires puissants telles qu'un froid glacial, une flamme brûlante, un roulement de tonnerre, une foudre qui crépite ou bien encore de l'acide brûlant. Certains évocateurs se font employer par les forces militaires, servant d'artillerie pour faire sauter les armées ennemies de loin. D'autres utilisent leurs pouvoirs spectaculaires pour protéger les faibles, tandis que d'autres servent leur propre intérêt comme des bandits, des aventuriers ou des tyrans en herbe.

Évocateur érudit

Au niveau 2, l'or et le temps que vous devez passer pour copier un sort d'évocation dans votre grimoire sont réduits de moitié.

Façonneur de sorts

À partir du niveau 2, vous pouvez créer des poches de relative sécurité dans les effets de vos sorts d'évocation. Lorsque vous lancez un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures que vous pouvez voir, vous pouvez choisir un nombre d'entre elles égal à 1 + le niveau du sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort, et ne prennent pas de dégâts si elles devraient normalement prendre la moitié des dégâts sur un jet de sauvegarde réussi.

Sort mineur puissant

À partir du niveau 6, vos sorts mineurs qui provoquent des dégâts affectent même les créatures qui évitent leurs effets. Quand une créature réussit un jet de sauvegarde contre un de vos sorts mineurs, la créature prend la moitié des dégâts du sort (le cas échéant), mais ne souffre pas d'effet supplémentaire du sort.

Évocation améliorée

À partir du niveau 10, si vous lancez un sort de magicien d'évocation, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence à un (et un seul) jet de dégâts.

Surcharge magique

À partir du niveau 14, vous pouvez augmenter la puissance de vos sorts les plus simples. Lorsque vous lancez un sort de magicien d'un niveau compris entre 1 et 5 qui inflige des dégâts, vous pouvez infliger le maximum de dégâts avec ce sort. La première fois que vous le faites, vous ne souffrez d'aucun effet indésirable. Si vous utilisez à nouveau cette capacité avant la fin d'un repos long, vous subissez 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau du sort, immédiatement après l'avoir lancé. Chaque fois que vous utilisez à nouveau cette capacité avant de terminer un repos long, les dégâts nécrotiques par niveau des sorts augmentent de 1d12. Ces dégâts ignorent la résistance et l'immunité.

École d'illusion

Vous concentrez vos études sur la magie qui éblouit les sens, embrouille l'esprit et trompe même les plus sages. Votre magie est subtile, mais les illusions fabriquées par votre esprit vif rend réel ce qui semble impossible. Quelques illusionnistes, dont de nombreux gnomes magiciens, sont de petits filous qui n'utilisent leurs sorts que pour divertir. D'autres sont les plus sinistres maîtres de la tromperie, utilisant leurs illusions pour effrayer et tromper les autres afin d'obtenir un gain personnel.

Illusionniste érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'illusion dans votre grimoire est divisé par deux.

Illusion mineure améliorée

Au niveau 2, vous apprenez le sort mineur *illusion mineure*. Si vous connaissez déjà ce sort mineur, vous apprenez un autre sort mineur de magicien de votre choix. Le sort mineur ne compte pas dans votre nombre de sorts mineurs connus. Quand vous lancez *illusion mineure*, vous pouvez créer à la fois un son et une image avec un seul sort.

Illusions malléables

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort d'illusion qui possède une durée de 1 minute ou plus, vous pouvez utiliser votre action pour changer la nature de cette illusion (en respectant les paramètres normaux du sort pour l'illusion), à condition que vous puissiez voir l'illusion.

Double illusoire

À partir du niveau 10, vous pouvez créer une copie illusoire de vous-même en un instant, comme un réflexe instinctif face à un danger. Quand une créature fait un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour interposer ce double illusoire entre l'attaquant et vous-même. L'attaque vous manque automatiquement, et l'illusion se dissipe. Une fois que vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

Réalité illusoire

Au niveau 14, vous avez appris le secret pour tisser la magie des ombres dans vos illusions et leur donner une semi-réalité. Lorsque vous lancez un sort d'illusion de niveau 1 ou plus, vous pouvez choisir un objet inanimé non magique qui fait partie de l'illusion et en faire un objet réel. Vous pouvez le faire à votre tour par une action bonus lorsque le sort est en cours. L'objet reste réel pendant 1 minute. Par exemple, vous pouvez créer l'illusion d'un pont au-dessus d'un

abîme, puis en faire une réalité assez longtemps pour que vos alliés puissent le traverser. L'objet ne peut pas infliger de dégâts ou nuire directement à quiconque.

École d'invocation

En tant qu'invocateur, vous privilégiez les sorts qui produisent des objets et des créatures. Vous pouvez faire apparaître des nuages de brouillard mortels ou invoquer des créatures venues d'ailleurs pour se battre à votre place. Au fur et à mesure que votre maîtrise grandit, vous apprenez des sorts de transport et pouvez vous téléporter sur de grandes distances, voire même sur d'autres plans d'existence, en un instant.

Invocateur érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'invocation dans votre grimoire est divisé par deux.

Invocation mineure

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre action pour invoquer un objet inanimé dans votre main ou au sol dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et dans un rayon de 3 mètres autour de vous. Cet objet ne peut être supérieur à 1 mètre de côté et ne peut peser plus de 5 kilos, et sa forme doit être celle d'un objet non magique que vous avez déjà vu. L'objet est visiblement magique, rayonnant une lumière tamisée sur 1,50 mètre. L'objet disparaît après 1 heure, lorsque vous utilisez cette capacité à nouveau, ou s'il prend ou inflige des dommages.

Transposition bénigne

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre action pour vous téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir. Vous pouvez également choisir un espace à portée qui est occupé par une créature de taille P ou M. Si cette créature est consentante, vous vous téléportez tous les deux, en échangeant vos places. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos long ou que vous lanciez un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur.

Invocateur concentré

À partir du niveau 10, lorsque vous vous concentrez sur un sort d'invocation, votre concentration ne peut être brisée par le fait de prendre des dégâts.

Invocations durables

À partir de niveau 14, une créature que vous invoquez ou créez avec un sort d'invocation possède 30 points de vie temporaires.

École de nécromancie

L'école de nécromancie explore les forces cosmiques de la vie, de la mort et de la non-vie. Si vous concentrez vos études sur cette tradition, vous apprendrez à manipuler l'énergie qui anime tous les êtres vivants. Plus tard, vous apprendrez même à détruire le corps d'une créature en absorbant sa force de vie, transformant l'énergie vitale en pouvoir magique que vous pouvez manipuler. La plupart des personnes voient des nécromanciens comme des personnes menaçantes, voire même infâmes, en raison de leur association avec le thème de la mort. Mais tous les nécromanciens ne sont pas mauvais, même si les forces qu'ils manipulent sont considérées comme tabou par beaucoup de sociétés.

Nécromancien érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort de nécromancie dans votre grimoire est réduit de moitié.

Sinistre moisson

Au niveau 2, vous gagnez la possibilité de récolter l'énergie de la vie des créatures que vous tuez avec vos sorts. Une

fois par tour, quand vous tuez une ou plusieurs créatures avec un sort de niveau 1 ou plus, vous regagnez un nombre de points de vie égal au double du niveau de sort, ou au triple du niveau si le sort appartient à l'école de nécromancie. Cet avantage ne s'applique pas lorsque vous tuez des créatures artificielles ou des morts-vivants.

Serviteurs morts-vivants

Au niveau 6, vous ajoutez le sort [animation des morts](#) à votre grimoire s'il n'y est pas déjà. Quand vous lancez animation des morts, vous pouvez cibler un cadavre ou un tas d'os supplémentaire, créant un autre zombi ou squelette, le cas échéant. Chaque fois que vous créez un mort-vivant en utilisant un sort de nécromancie, il obtient des avantages supplémentaires :

- Les points de vie maximums de la créature sont augmentés d'un montant égal à votre niveau de magicien.
- La créature ajoute votre bonus de maîtrise à ses jets de dégâts avec une arme.

Résistance à la non-vie

À partir du niveau 10, vous avez la résistance aux dégâts nécrotiques, et vos points de vie maximums ne peuvent être réduits. Vous avez passé tant de temps face à des morts-vivants que les forces qui les animent vous ont habitué à certains de leurs pires effets.

Contrôle des morts-vivants

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser la magie pour contrôler des morts-vivants, même ceux créés par d'autres magiciens. En dépensant une action vous pouvez choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour de vous et que vous pouvez voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre votre DD de sauvegarde contre vos sorts. Si elle réussit, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers vous et obéit à vos ordres jusqu'à ce que vous utilisiez cette capacité de nouveau.

Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque heure, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.

École de transmutation

Vous êtes un étudiant des sorts qui modifient l'énergie et la matière. Pour vous, le monde n'est pas une chose fixe ; il est au contraire éminemment modifiable, et vous éprouvez un grand plaisir à être un agent de son changement. Vous maniez l'étoffe brute de la création et apprenez à modifier à la fois les formes physiques et les qualités mentales. Votre magie vous donne les outils pour devenir un forgeron sur la forge de la réalité. Certains transmutateurs sont des bricoleurs et des farceurs qui transforment les gens en crapauds et le cuivre en argent, pour le plaisir ou un occasionnel profit. D'autres poursuivent leurs études magiques avec un grand sérieux, cherchant à atteindre la puissance des dieux pour faire et défaire le monde.

Transmutateur érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort de transmutation dans votre grimoire est réduit de moitié.

Alchimie mineure

À partir du niveau 2 vous pouvez altérer temporairement les propriétés physiques d'un objet non-magique, transformant sa substance en une autre. Vous exécutez un processus alchimique spécial sur un objet composé entièrement de bois, de pierre (non-précieuse), de fer, de cuivre ou d'argent, pour le transmuter en un autre de ces matériaux. Pour chaque tranche de 10 minutes passée à exécuter le processus, vous pouvez transformer 30 centimètres cubes de matériaux. Au bout de 1 heure, ou si vous perdez votre concentration (de la même manière que si vous vous concentriez sur un sort), la matière retrouve sa substance originale.

Pierre du transmutateur

À partir du niveau 6, vous pouvez passer 8 heures pour créer une pierre du transmutateur capable de contenir de la

magie de transmutation. Vous pouvez utiliser la pierre vous-même ou la donner à une autre créature. Une créature gagne un avantage de votre choix tant que la pierre est en sa possession. Quand vous créez la pierre, choisissez son avantage parmi les options suivantes :

- Augmentation de la vitesse de 3 mètres quand la créature n'est pas encombrée
- Maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution
- Résistance à l'acide, au feu, à la foudre, au froid ou au tonnerre (à choisir en même temps que l'avantage)
- Vision dans le noir à une distance de 18 mètres, telle que décrit dans le chapitre [Partir à l'aventure](#)

Chaque fois que vous lancez un sort de transmutation de niveau 1 ou plus, vous pouvez changer l'effet de votre pierre si celle-ci est en votre possession. Si vous créez une nouvelle pierre du transmutateur, celle précédemment créée cesse de fonctionner.

Métamorphe

Au niveau 10, vous ajoutez le sort [métamorphose](#) dans votre livre de sorts, s'il n'y est pas déjà inscrit. Vous pouvez lancer *métamorphose* sans dépenser d'emplacement de sort. En lançant le sort de cette manière, vous ne pouvez que vous cibler vous-même et vous transformer en une bête dont le facteur puissance est de 1 ou moins. Après avoir lancé *métamorphose* de cette manière, vous ne pouvez plus le faire jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long, bien que vous puissiez le lancer normalement en utilisant un emplacement de sort disponible.

Maître transmutateur

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour consommer la réserve de magie de transmutation stockée dans votre pierre du transmutateur en une seule explosion d'énergie. En agissant ainsi, choisissez l'un des effets suivants. Votre pierre du transmutateur est alors détruite et ne peut être recrée avant que vous ne terminiez un repos long.

Panacée. Vous mettez fin à toutes les maladies, malédictions et poisons qui affectent une créature en contact avec la pierre du transmutateur. La créature regagne également tous ses points de vie.

Rajeunissement. Vous touchez avec la pierre du transmutateur une créature consentante, et l'âge apparent de cette créature est réduit de 3d10 années, jusqu'à un minimum de 13 ans d'âge. Cet effet n'augmente pas l'espérance de vie de la créature.

Retour à la vie. Vous lancez le sort [rappel à la vie](#) sur une créature que vous touchez au moyen de la pierre du transmutateur, sans avoir besoin d'utiliser un emplacement de sort ou d'avoir le sort écrit dans votre livre de sorts.

Transformation majeure. Vous pouvez transmuter un objet non-magique (pas plus grand qu'un cube de 1,50 mètre d'arêtes) en un autre objet non-magique de taille similaire et de masse égale ou inférieure. Vous devez passer 10 minutes à manipuler l'objet pour pouvoir le transformer.

Maîtrise du savoir

La maîtrise du savoir est une tradition arcanique dédiée à la compréhension des mécanismes fondamentaux de la magie. Il s'agit de la plus théorique des traditions arcaniques. Une promesse de découvrir de nouvelles connaissances ou une opportunité de confirmer une théorie sont des motifs suffisants pour extirper les disciples de cette tradition hors de leur laboratoire, de leur académie ou de leur salle d'archives vers la poursuite d'une vie d'aventurier. Aussi nommé savants, les initiés de cette tradition sont des intellectuels qui apprécient la beauté et le mystère de l'application de la magie. Le résultat d'un sort les intéresse moins que la manière employée pour le créer. Certains savants regardent de haut ceux qui suivent une tradition basée sur une seule école de magie. Ils les perçoivent comme des provinciaux démunis de la sophistication requise à la maîtrise de la magie véritable. D'autres savants sont de généreux enseignants qui pallient à l'ignorance et au mensonge par la connaissance et la bonne humeur.

Maître du savoir

À partir du niveau 2, vous incarnez un savoir encyclopédique touchant à de nombreux domaines de connaissance. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique qui utilise les compétences Arcanes, Histoire, Nature ou Religion, tant que vous maîtrisez ces compétences. De plus, votre faculté d'analyse est telle que votre initiative en combat profite de votre agilité mentale plutôt que de votre agilité physique. Lorsque vous lancez votre initiative, le jet est d'Intelligence ou de Dextérité (au choix).

Sorts secrets

TRANSFORMER LES SORTS

Bien que la capacité Sorts secrets puisse offrir une grande polyvalence, ses effets peuvent être difficiles à percevoir pour les autres joueurs de la table. Si vous jouez un savant, prenez un moment pour décrire de quelle manière vous transformez le sort. Pensez à une modification qui vous distingue et qui vous rend particulièrement fier. Soyez créatif et faites que la partie soit plus amusante pour tous en jouant de manière inattendue la diversité des tours que seul votre personnage connaît. Par exemple, une *boule de feu* transformée de sorte qu'elle demande un jet de sauvegarde de Force pourrait prendre la forme d'un bloc de roc ardent qui se pulvérise au contact de la cible. Un sort de *charme-personne* qui demande un jet de sauvegarde de Constitution pourrait prendre la forme d'une drogue vaporeuse qui affecte l'humeur de la cible.

Au niveau 2, vous maîtrisez les premiers d'une série de secrets arcaniques révélés lors de vos études approfondies. Lorsque vous incantez un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, vous pouvez substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Vous ne pouvez modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Vous remplacez un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation. Lorsque vous incantez un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, vous pouvez changer la caractéristique du jet par une autre de votre choix. Une fois que vous avez changé un jet de sauvegarde de cette manière, vous devez attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

Incantation alchimique

Au niveau 6, vous apprenez à renforcer vos sorts de manières variées. Lorsque vous incantez un sort requérant un emplacement de sort, vous pouvez utiliser un emplacement supplémentaire pour renforcer les effets de cette incantation en y intégrant judicieusement des parcelles de magie brute. L'effet dépend de l'emplacement de sort que vous avez choisi de sacrifier.

Un **emplacement de sort de niveau 1** supplémentaire permet d'augmenter la force brute du sort. Si vous lancez des dés de dégâts grâce au sort que vous incantez, augmentez les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé.

Un **emplacement de sort de niveau 2** supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre.

Un **emplacement de sort de niveau 3** supplémentaire permet d'augmenter la puissance du sort. Augmentez le DD de sauvegarde du sort de 2.

Mémoire prodigieuse

Au niveau 10, vous avez atteint une maîtrise supérieure dans la préparation de vos sorts. Au prix d'une action bonus, vous pouvez remplacer un sort préparé par un autre sort de votre grimoire. Vous ne pouvez utiliser cette capacité que lorsque vous aurez terminé un repos court ou long.

Maître de la magie

Au niveau 14, votre connaissance de la magie vous permet de répliquer presque tous les sorts. Au prix d'une action bonus, vous vous remémorez la capacité d'incanter un sort de votre choix parmi toutes les listes de sorts, toutes classes confondues. Le sort doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Vous ne devez pas l'avoir déjà préparé et vous suivez les règles habituelles pour l'incantation, incluant l'utilisation d'un emplacement de sort. Si le sort n'est pas issu de la liste du magicien, il est tout de même considéré comme un sort de magicien au moment de l'incantation. La capacité de lancer ce sort se dissipe de votre esprit dès que vous l'avez lancé ou lorsque votre tour actuel prend fin. Vous ne pouvez utiliser cette capacité de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Magie de guerre

Plusieurs écoles de magie se spécialisent dans la formation des magiciens de guerre. La tradition de la magie de guerre mélange en effet des concepts d'évocation et d'abjuration. Elle enseigne des techniques qui renforcent les sorts d'un lanceur, tout en fournissant à un magicien des méthodes pour fortifier ses propres défenses. Les disciples de cette

tradition sont connus comme des mages de guerre. Ils voient leur magie à la fois comme une arme et une armure, une ressource supérieure à toute pièce d'acier. Les mages de guerre frappent rapidement dans la bataille et utilisent leurs sorts pour prendre le contrôle tactique d'une situation. Leurs sorts frappent durement et leurs compétences défensives déjouent les tentatives de contre-attaque de leurs adversaires.

Magie protectrice

Au niveau 2, vous avez appris à tisser votre magie pour vous fortifier contre les dommages. Lorsque vous êtes touché par une attaque ou échouez à un jet de sauvegarde de Constitution, vous pouvez utiliser votre réaction pour obtenir un bonus de +2 à votre CA contre cette attaque, ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsque vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez plus lancer d'autres sorts que des sorts mineurs jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Esprit tactique

À partir du niveau 2, votre capacité à évaluer rapidement les situations tactiques vous permet d'agir rapidement au combat. Vous gagnez un bonus à vos jets d'initiative égal à votre modificateur d'Intelligence.

Augmentation de pouvoir

À partir du niveau 6, vous pouvez renforcer vos sorts offensifs contre des groupes d'ennemis. Lorsque vous forcez plusieurs créatures à faire des jets de sauvegarde contre les dégâts d'un de vos sorts, vous pouvez augmenter les dégâts du sort en jetant deux de ses dés de dégâts supplémentaires. Cette augmentation n'a lieu que lors du tour durant lequel vous lancez le sort. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos court ou long.

Magie résistante

À partir du niveau 10, la magie que vous canalisez vous aide à éviter les dommages. Tant que vous maintenez la concentration sur un sort, vous avez un bonus de +2 à la CA et à tous les jets de sauvegarde.

Voile protecteur

Au niveau 14, votre Magie protectrice est imprégnée d'une magie mortelle. Lorsque vous utilisez votre capacité Magie protectrice, une énergie magique vous enveloppe. Toutes les créatures de votre choix dans un rayon de 3 mètres autour de vous prennent des dégâts de force égaux à la moitié de votre niveau de magicien.

École de l'invention

L'école de l'invention se targue d'avoir inventé toutes les autres écoles de magie, affirmation que les autres magiciens trouvent absurde. Les magiciens de cette école tentent de repousser les limites de la magie. Ils étirent les lois de la puissance arcanique et s'efforcent de percer les mystères du multivers. Les membres de cette école croient que l'innovation n'existe que par l'expérimentation. Ils ont la réputation d'agir d'abord et de penser ensuite. La plupart des magiciens sont des érudits qui ont atteint une grande maîtrise de leur art grâce à une étude minutieuse, une pratique rigoureuse et d'innombrables heures d'entraînement. Ces magiciens sont connus pour lancer plusieurs sorts simultanément et observer ensuite ce qu'il s'est passé. La plupart des adeptes de cette tradition arcanique sont des gnomes ou des alchimistes, fiers de l'armure magique qu'ils portent. Celle-ci ne leur apporte pas seulement une protection supplémentaire, mais leur permet aussi de canaliser la magie d'une manière inattendue. Les inventeurs sont perçus comme de grands savants, mais les autres magiciens les voient plutôt comme des lunatiques.

Outils de l'inventeur

Au niveau 2, vous gagnez la maîtrise de deux outils de votre choix.

Armure arcanomécanique

L'innovation est une pratique dangereuse, du moins lorsqu'elle est pratiquée à la manière des inventeurs. Afin de vous protéger des risques que cela entraîne, vous avez développé une armure arcanique. Au niveau 2, vous gagnez la maîtrise des armures légères ainsi qu'une armure arcanomécanique qui a la particularité de ne pouvoir être liée qu'avec vous.

Tant que vous êtes lié à l'armure et que vous la portez, elle vous confère une résistance aux dégâts de force. C'est une armure légère conférant une CA de 12 + votre modificateur de Dextérité. Elle pèse 4 kg. Vous pouvez créer une nouvelle armure après avoir terminé un repos long en touchant une armure de cuir clouté non magique, ce qui lui confère des pouvoirs magiques. L'ancienne armure arcanomécanique perd alors son énergie magique.

Magie insouciante

À partir du niveau 2, vous pouvez tenter de jeter un sort que vous n'avez pas préparé. Lorsque vous utilisez cette capacité, vous utilisez une action et choisissez une des options suivantes :

- Utiliser la table des sorts mineurs et lancez le sort correspondant.
- Dépenser un emplacement de sort et utiliser deux fois la table du niveau de cet emplacement (la table du niveau 5 si le sort est de niveau 6 ou supérieur). Vous choisissez ensuite un des deux résultats et lancez le sort correspondant.

Le sort lancé de cette manière est considéré comme un sort de magicien, qu'il soit ou non un sort de magicien.

Table des sorts mineurs

d10 Sort mineur

- 1 *Aspersion d'acide*
- 2 *Contact glacial*
- 3 *Trait de feu*
- 4 *Lumière*
- 5 *Vaporisation de poison*
- 6 *Rayon de froid*
- 7 *Poigne électrique*
- 8 *Flamme sacrée*
- 9 *Fouet épineux*
- 10 Lancer 2d10 et lancer les deux sorts. Un nouveau résultat de 10 vous empêche de jeter un sort lors de cette action.

Table de niveau 1

d10 Sort de niveau 1

- 1 *Mains brûlantes*
- 2 *Orbe chromatique*
- 3 *Couleurs dansantes*
- 4 *Lueurs féériques*
- 5 *Simulacre de vie*
- 6 *Nappe de brouillard*
- 7 *Saut*
- 8 *Projectile magique*
- 9 *Onde de choc*
- 10 Lancer 2d10 et lancer les deux sorts. Un nouveau résultat de 10 vous empêche de jeter un sort lors de cette action.

Table de niveau 2

d10 Sort de niveau 2

- 1 *Flou*
- 2 *Ténèbres*
- 3 *Agrandissement/Rapetissement*
- 4 *Bourrasque*

- 5 *Invisibilité*
- 6 *Lévitacion*
- 7 *Flèche acide de Melf*
- 8 *Rayon ardent*
- 9 *Fracasement*
- 10 Lancer 2d10 et lancer les deux sorts. Un nouveau résultat de 10 vous empêche de jeter un sort lors de cette action.

Table de niveau 3

d10 Sort de niveau 3

- 1 *Clignotement*
- 2 *Peur*
- 3 *Mort simulée*
- 4 *Boule de feu*
- 5 *Vol*
- 6 *Forme gazeuse*
- 7 *Eclair*
- 8 *Tempête de neige*
- 9 *Nuage puant*
- 10 Lancer 2d10 et lancer les deux sorts. Un nouveau résultat de 10 vous empêche de jeter un sort lors de cette action.

Table de niveau 4

d10 Sort de niveau 4

- 1 *Flétrissement*
- 2 *Confusion*
- 3 *Tentacules noirs d'Evard*
- 4 *Bouclier de feu*
- 5 *Invisibilité supérieure*
- 6 *Tempête de grêle*
- 7 *Assassin imaginaire*
- 8 *Peau de pierre*
- 9 *Mur de feu*
- 10 Lancer 2d10 et lancer les deux sorts. Un nouveau résultat de 10 vous empêche de jeter un sort lors de cette action.

Table de niveau 5

d10 Sort de niveau 5

- 1 *Nuage mortel*
- 2 *Cône de froid*
- 3 *Vague destructrice*
- 4 *Colonne de flamme*
- 5 *Immobilisation de monstre*
- 6 *Fléau d'insectes*
- 7 *Soins de groupe*
- 8 *Mur de force*
- 9 *Mur de pierre*
- 10 Lancer 2d10 et lancer les deux sorts. Un nouveau résultat de 10 vous empêche de jeter un sort lors de cette action.

action.

Alchimie magique

Au niveau 6, vous apprenez à canaliser la magie à travers votre armure arcanomécanique pour accroître les sorts de différentes manières. Lorsque vous jetez un sort en portant votre armure magique et en étant lié à elle, vous pouvez dépenser un emplacement de sort de niveau 1 ou 2 supplémentaire afin de modifier le sort choisi. L'effet dépend de l'emplacement choisi.

- Emplacement de niveau 1 : l'énergie du sort peut être manipulée. Lorsque vous jetez un sort qui inflige des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, vous pouvez substituer un de ces types de dégâts par un autre de cette liste.
- Emplacement de sort de niveau 2 : la force brute du sort est augmentée. Si le sort inflige des dégâts, augmentez ceux-ci de 2d10 dégâts de force contre une des cibles du sort (selon votre choix) lors de ce tour.

Inspiration prodigieuse

Au niveau 10, vous avez atteint une grande maîtrise dans la préparation des sorts. Vous pouvez utiliser une action bonus pour remplacer un des sorts préparés par un de ceux présents dans votre grimoire. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Maîtrise du chaos

Au niveau 14, votre capacité à improviser avec la magie gagne en puissance. Lorsque vous utilisez votre capacité Magie insouciance, vous pouvez utiliser la table correspondant au niveau supérieur à l'emplacement de sort que vous souhaitez utiliser, sauf dans le cas des sorts mineurs.

Théurgie

Un certain nombre de divinités revendique la magie des arcanes comme leur domaine. Bien que l'idée d'un être divin embrassant une telle puissance puisse sembler contradictoire, la magie fait partie du tissu cosmogonique comme le vent, le feu, la foudre et toutes les autres forces primitives. Tout comme il y a des divinités de la mer et des dieux de la guerre, les arts arcaniques disposent de leurs propres patrons divins. Ces divinités ont souvent des clercs, mais de nombreux dieux de la magie imposent à leurs fidèles de s'imprégner également de l'étude de la magie. Ces magiciens religieux suivent la tradition arcanique de la théurgie, et sont généralement connus comme des théurges. Ces lanceurs de sorts sont aussi dévoués et savants que tout autre magicien, mais ils fusionnent leur étude des arcanes avec leurs enseignements religieux.

Inspiration divine

Lorsque vous sélectionnez cette tradition au niveau 2, choisissez un domaine divin dans la liste des domaines éligibles de votre divinité. En tant que variante, les domaines suivants sont thématiquement appropriés et facilement compatibles avec le concept théurgique :

- Connaissance
- Lumière
- Arcanes (issu du Sword Coast Adventurer's Guide)

Initié des arcanes

À partir du niveau 2, chaque fois que vous gagnez un niveau de magicien, vous pouvez choisir de remplacer l'un des sorts de magicien que vous ajoutez à votre grimoire par un sort de clerc du domaine choisi. Le sort doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort disponible. Si vous avez ajouté tous les sorts de votre domaine à votre grimoire, vous pouvez alors ensuite choisir d'ajouter n'importe quel autre sort de la liste des sorts de clerc. Le sort doit toujours être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement disponible. Vous considérez tous les sorts de clerc que vous gagnez grâce à cette capacité comme des sorts de magicien, mais d'autres magiciens ne peuvent pas copier les sorts de clerc de votre grimoire dans leur propre grimoire.

Canalisation arcanique

Au niveau 2, vous gagnez la capacité de canaliser l'énergie des arcanes directement à partir de votre divinité, en utilisant cette énergie pour alimenter des effets magiques. Vous commencez avec deux effets : Arcanes divines et l'option Canalisation d'énergie divine accordée au niveau 2 par votre domaine choisi. Vous activez cette Canalisation d'énergie divine en utilisant votre capacité de Canalisation arcanique.

Lorsque vous utilisez votre Canalisation arcanique, vous choisissez l'effet que vous voulez créer. Vous devez ensuite terminer un repos court ou long pour utiliser à nouveau votre Canalisation arcanique. Certains effets de la Canalisation arcanique exigent des jets de sauvegarde. Lorsque vous utilisez de tels effets, le DD du jet de sauvegarde est égal à votre DD de sauvegarde contre vos sorts de magicien.

Au niveau 6, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine deux fois entre les repos, et au niveau 18 vous pouvez l'utiliser trois fois. Lorsque vous avez terminé un repos court ou long, vous regagnez vos emplacements de sorts dépensés. Lorsque vous gagnez d'autres utilisations de Canalisation d'énergie divine dues à votre domaine, vous pouvez les activer en utilisant votre capacité de Canalisation arcanique.

Canalisation arcanique : arcanes divines

En tant qu'action bonus, vous dites une prière pour contrôler le flux de magie qui vous entoure. Le prochain sort que vous lancez aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

Acolyte des arcanes

Au niveau 6, vous gagnez le bénéfice du niveau 1 du domaine que vous avez choisi. Cependant, vous ne gagnez aucune maîtrise d'armes ou d'armures de votre domaine.

Prêtre des arcanes

Au niveau 10, vous gagnez le bénéfice du niveau 6 du domaine que vous avez choisi. Votre foi et votre compréhension de la magie vous permettent de plonger dans les secrets de votre dieu.

Grand prêtre des arcanes

Au niveau 14, vous gagnez le bénéfice du niveau 17 du domaine que vous avez choisi. Votre nature académique ainsi que votre compréhension de la magie et de la doctrine vous permettent de maîtriser cette capacité plus tôt qu'un clerc de votre domaine.

Moine

Forte présence : Nulle part

Faible présence : Partout

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de moine

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

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

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : armes courantes, épée courte

Outils : un outil d'artisan ou un instrument de musique de votre choix

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Perspicacité et Religion

Équipement

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

- (a) une épée courte ou (b) n'importe quelle arme courante
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur
- 10 fléchettes

Niv	Bonus de maîtrise	Arts martiaux	Ki	Mouvement sans armure	Capacités
1	+2	1d4	-	-	Défense sans armure, Arts martiaux
2	+2	1d4	2	+ 3 m	Ki, Déplacement sans armure
3	+2	1d4	3	+ 3 m	Tradition monastique, Parade de projectiles
4	+2	1d4	4	+ 3 m	Amélioration de caractéristiques, Chute ralentie
5	+3	1d6	5	+ 3 m	Attaque supplémentaire, Frappe étourdissante
6	+3	1d6	6	+ 4,50 m	Frappes de ki, Capacité de la tradition monastique
7	+3	1d6	7	+ 4,50 m	Dérobade, Tranquillité de l'esprit
8	+3	1d6	8	+ 4,50 m	Amélioration de caractéristiques
9	+4	1d6	9	+ 4,50 m	Déplacement sans armure amélioré
10	+4	1d6	10	+ 6 m	Pureté du corps
11	+4	1d8	11	+ 6 m	Capacité de la tradition monastique
12	+4	1d8	12	+ 6 m	Amélioration de caractéristiques
13	+5	1d8	13	+ 6 m	Langage du soleil et de la lune
14	+5	1d8	14	+ 7,50 m	Âme de diamant
15	+5	1d8	15	+ 7,50 m	Jeunesse éternelle
16	+5	1d8	16	+ 7,50 m	Amélioration de caractéristiques
17	+6	1d10	17	+ 7,50 m	Capacité de la tradition monastique
18	+6	1d10	18	+ 9 m	Corps vide
19	+6	1d10	19	+ 9 m	Amélioration de caractéristiques
20	+6	1d10	20	+ 9 m	Perfection de l'être

Défense sans armure

Dès le niveau 1, tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Sagesse.

Arts martiaux

Au niveau 1, votre pratique des arts martiaux vous donne la maîtrise des styles de combat utilisant les attaques à mains nues et les armes de moine, qui sont l'épée courte et toutes les armes de corps à corps courantes qui n'ont ni la propriété à deux mains, ni la propriété lourde. Vous gagnez les avantages suivants lorsque vous êtes à mains nues ou ne maniez que des armes de moine et que vous n'êtes équipé ni d'armure ni de bouclier :

- Vous pouvez utiliser la Dextérité à la place de la Force aux jets d'attaque et de dégâts de vos attaques à mains nues et avec des armes de moine.
- Vous pouvez lancer un d4 à la place des dégâts normaux de votre attaque à mains nues ou de vos armes de moine. Ce dé change lorsque vous gagnez des niveaux de moine, comme indiqué dans la colonne Arts martiaux de la table ci-dessus.
- Lorsque vous utilisez l'action Attaquer avec une attaque à mains nues ou une arme de moine au cours de votre tour, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues au prix d'une action bonus. Par exemple, si vous prenez l'action Attaque et attaquez avec un bâton, vous pouvez également effectuer une attaque à mains nues avec votre action bonus, à la condition que vous n'avez pas déjà utilisé votre action bonus pour ce tour.

Certains monastères utilisent des versions spéciales des armes de moine. Par exemple, vous pourriez utiliser un gourdin

dont les deux manches en bois sont reliés par une chaîne de fer (cette arme est alors appelée un nunchaku) ou bien une serpe possédant une lame plus courte et plus droite (on parle alors de kama). Quel que soit le nom que vous utilisiez pour votre arme de moine, vous pouvez utiliser les statistiques de jeu données à l'arme dans le chapitre [Armes](#).

Ki

À partir du niveau 2, votre entraînement vous permet d'exploiter cette mystérieuse énergie qu'est le ki. Votre accès à cette énergie est représenté par un nombre de points ki. Votre niveau de moine détermine le nombre de points ki que vous possédez, comme indiqué dans la colonne Ki de la table ci-dessus. Vous pouvez dépenser ces points pour déclencher diverses capacités ki. Vous débutez en connaissant trois de ces capacités ki : Déluge de coups, Défense patiente et Déplacement aérien. Vous apprendrez de nouvelles capacités ki en gagnant des niveaux de moine.

Lorsque vous dépensez un point ki, il n'est plus disponible jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long, à la fin desquels vous récupérez tous les points ki utilisés. Vous devez passer au moins 30 minutes de votre repos à méditer pour pouvoir regagner vos points ki. Plusieurs de vos capacités ki nécessitent que votre cible effectue un jet de sauvegarde pour résister à leurs effets. Le DD du jet de sauvegarde est calculé ainsi :

$$\text{DD du jet de sauvegarde du ki} = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Sagesse}$$

Défense patiente

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'action Esquiver via une action bonus au cours de votre tour.

Déluge de coups

Immédiatement après avoir utilisé une action Attaquer au cours de votre tour, vous pouvez dépenser 1 point ki pour effectuer deux attaques à mains nues via une action bonus.

Déplacement aérien

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'action Se Désengager ou l'action Foncer via une action bonus au cours de votre tour, de plus votre distance de saut est doublée pour le tour.

Déplacement sans armure

À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier. Ce bonus augmente lorsque vous atteignez certains niveaux de moine, comme indiqué sur la table du moine ci-dessus. Au niveau 9, vous gagnez la capacité de vous déplacer, durant votre tour, le long de parois verticales et à la surface des liquides sans que vous ne tombiez au cours de votre mouvement.

Tradition monastique

Au niveau 3, vous vous engagez dans une tradition monastique : la voie de la main ouverte, la voie de l'ombre ou la voie des quatre éléments. Ces voies sont détaillées à la fin de la description de la classe. Votre tradition vous confère des capacités au niveau 3 ainsi qu'aux niveaux 6, 11 et 17.

Parade de projectiles

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre réaction pour dévier ou attraper les projectiles lorsque vous êtes touché lors d'une attaque à distance avec une arme. Lorsque vous choisissez d'utiliser la parade de projectiles, les dégâts que vous subissez de l'attaque sont réduits de 1d10 + votre modificateur de Dextérité + votre niveau de moine. Si vous réduisez les dégâts à 0, vous pouvez attraper le projectile s'il est suffisamment petit pour que vous puissiez le tenir à une main et si bien sûr vous avez une main de libre. Si vous attrapez le projectile de cette façon, vous pouvez dépenser 1 point ki pour effectuer une attaque à distance avec cette arme ou cette munition (portée 6/18 mètres) ; cette attaque fait partie de votre réaction. Vous effectuez cette attaque avec votre bonus de maîtrise, que vous maîtrisiez ou non l'arme en question, et le projectile compte comme une arme de moine pour cette attaque.

Amélioration de caractéristiques

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

Chute ralentie

Dès le niveau 4, vous pouvez utiliser votre réaction lorsque vous tombez pour réduire les dégâts consécutifs à une chute d'un montant égal à cinq fois votre niveau de moine.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une, lorsque vous utiliser une action Attaquer lors de votre tour.

Frappe étourdissante

À partir du niveau 5, vous pouvez perturber le flux du ki du corps de votre adversaire. Lorsque vous touchez une autre créature lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, vous pouvez dépenser 1 point ki pour tenter d'effectuer une frappe étourdissante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Frappes de ki

À partir du niveau 6, vos attaques à mains nues sont considérées comme des attaques magiques pour ce qui est de vaincre la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non-magiques.

Dérobade

Au niveau 7, votre agilité instinctive vous permet d'esquiver certains effets de zone, comme le souffle d'un dragon bleu ou le sort *boule de feu*. Lorsque vous êtes sujet à un effet qui vous autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié de ses dégâts initiaux, vous ne subissez aucun dégât si vous réussissez votre jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si vous l'échouez.

Tranquillité de l'esprit

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un effet qui vous affecte et vous inflige la condition charmé ou effrayé.

Pureté du corps

Au niveau 10, votre maîtrise du flux de ki qui vous parcourt vous immunise aux maladies et aux poisons.

Langage du soleil et de la lune

À partir du niveau 13, vous apprenez à entrer en contact avec le ki d'autres consciences, ce qui vous permet de comprendre toutes les langues parlées. De plus, toute créature qui peut comprendre un langage peut comprendre ce que vous dites.

Âme de diamant

Dès le niveau 14, votre maîtrise du ki vous confère la maîtrise de tous les jets de sauvegarde. De plus, lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde et l'échouez, vous pouvez dépenser 1 point ki pour le retenter ; vous devez prendre ce second résultat.

Jeunesse éternelle

Au niveau 15, votre ki vous sustente, ce qui fait que vous ne souffrez plus des affres de la vieillesse, et vous ne pouvez

plus être vieilli par magie. Vous pouvez cependant toujours mourir de vieillesse. Enfin, vous n'avez plus besoin de manger ni de boire.

Corps vide

À partir du niveau 18, vous pouvez utiliser votre action pour dépenser 4 points ki et ainsi devenir invisible pendant 1 minute. Au cours de cette période, vous obtenez également la résistance à tous les dégâts, à l'exception des dégâts de force. De plus, vous pouvez dépenser 8 points de ki pour lancer le sort [projection astral](#), sans avoir besoin des composantes matérielles. De cette manière, vous ne pouvez pas prendre d'autres créatures avec vous.

Perfection de l'être

Au niveau 20, lorsque vous lancez l'initiative et n'avez plus de points de ki disponibles, vous regagnez 4 points ki.



Traditions monastiques

On retrouve trois principales traditions monastiques dans les différents monastères disséminés à travers le multivers. Mais la plupart de ces monastères n'en pratiquent qu'une seule, et seuls quelques-uns honorent les trois, instruisant chaque moine selon son aptitude et son intérêt. Toutefois ces trois traditions reposent sur les mêmes techniques de base, et ne divergent que lorsque l'étudiant commence à réellement développer ses capacités. C'est pourquoi un moine n'a besoin de choisir une tradition qu'après avoir atteint le niveau 3.

Voie de la main ouverte

Les moines de la voie de la main ouverte sont les maîtres ultimes du combat d'arts martiaux, qu'il soit à mains nues ou non. Ils apprennent des techniques pour pousser et faire tomber leurs opposants, manipulent le ki pour soigner leurs blessures, et pratiquent une méditation avancée qui les protège de tout dommage.

Technique de la main ouverte

Dès que vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous pouvez manipuler le ki de votre ennemi tout en utilisant le vôtre. À chaque fois que vous touchez une créature avec l'une des attaques offertes par Déluge de coups, vous pouvez affliger votre cible de l'un des effets suivants :

- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de tomber à terre.
- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous pouvez la repousser de 4,50 mètres.
- Elle ne peut utiliser de réaction jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Intégrité physique

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de vous soigner vous-même. Par une action, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à trois fois votre niveau de moine. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser de nouveau cette capacité.

Tranquillité

À partir du niveau 11, vous pouvez entrer dans une méditation spéciale qui vous enveloppe dans une aura de paix. À la fin d'un repos long, vous gagnez l'effet du sort [sanctuaire](#) jusqu'au début de votre prochain repos long (le sort peut se terminer prématurément comme n'importe quel sort de sanctuaire). Le DD de sauvegarde pour ce sort est égal à 8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise.

Paume frémissante

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de transmettre des vibrations létales au corps de quelqu'un. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 3 points ki pour déclencher ces vibrations imperceptibles, qui restent en place un nombre de jour égal à votre niveau de moine. Les vibrations sont inoffensives

tant que vous n'utilisez pas d'action pour les arrêter. Pour ce faire, vous et votre cible devez vous trouver dans le même plan d'existence. Lorsque vous utilisez cette action, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle l'échoue, elle tombe à 0 point de vie. Si elle réussit, elle subit 10d10 dégâts nécrotiques. Vous ne pouvez affliger de cet effet qu'une seule créature à la fois. Vous pouvez choisir de mettre fin aux vibrations de manière inoffensive pour la cible, et ce sans dépenser d'action.

Voie de l'ombre

Les moines de la voie de l'ombre suivent une tradition qui valorise la discrétion et les subterfuges. Ces moines peuvent être appelés des ninjas ou des danseurs fantômes, et ils servent en tant qu'espions ou assassins. Parfois, les membres d'un monastère ninja sont les membres d'une même famille, formant un clan soudé par la promesse de cacher et protéger les secrets de leur art et leurs missions. D'autres monastères ressemblent d'avantage à des guildes de voleurs, qui louent leurs services aux nobles, aux riches marchands, ou à n'importe qui capable de payer leurs honoraires. Peu regardant sur la méthode, les responsables de ces monastères comptent sur une obéissance aveugle de leurs élèves.

Arts de l'ombre

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez utiliser votre ki pour reproduire les effets de certains sorts. Par une action, vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer [*ténèbres*](#), [*vision dans le noir*](#), [*passage sans trace*](#) ou [*silence*](#), sans avoir besoin de fournir les composantes matérielles. De plus, vous gagnez le sort mineur [*illusion mineure*](#) si vous ne le connaissez pas déjà.

Pas de l'ombre

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de vous déplacer d'ombres en ombres. Lorsque vous êtes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, par une action bonus vous pouvez vous téléporter jusqu'à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et qui se trouve également dans une lumière faible ou dans les ténèbres. Vous avez ensuite l'avantage à la première attaque de corps à corps que vous effectuez avant la fin de votre tour.

Linceul d'ombre

Au niveau 11, vous avez appris à ne faire qu'un avec les ombres. Lorsque vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez utiliser votre action pour devenir invisible. Vous restez invisible jusqu'à ce que vous effectuiez une attaque, lanciez un sort, ou soyez dans une zone de lumière vive.

Opportuniste

Au niveau 17, vous pouvez exploiter l'inattention que vous porte une créature au moment où elle est frappée par une attaque. Lorsqu'une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous est touchée par une attaque effectuée par une autre créature que vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque de corps à corps contre cette créature.

Voie des quatre éléments

Vous suivez une tradition monastique qui vous apprend à exploiter les éléments. Lorsque vous concentrez votre ki, vous pouvez entrer en connexion avec les forces créatrices et plier les quatre éléments à votre volonté, les maniant comme de véritables extensions de votre propre corps. Certains membres de cette tradition se consacrent à un seul élément, mais d'autres combinent les éléments ensembles. De nombreux moines de cette tradition tatouent leur corps avec des représentations de leurs pouvoirs ki, dont les plus communes sont des dragons enroulés, mais aussi des phénix, des poissons, des plantes, des montagnes et des vagues auréolées d'écume.

Disciple des éléments

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous apprenez des techniques magiques qui exploitent le pouvoir des quatre éléments. Une technique requiert que vous dépensiez des points ki à chaque fois que vous l'utilisez.

Vous connaissez la technique Lien élémentaire et une autre technique de la section suivante. Vous apprenez une nouvelle technique élémentaire de votre choix aux niveaux 6, 11 et 17. Chaque fois que vous apprenez une nouvelle technique élémentaire, vous pouvez également remplacer l'une de celles que vous avez déjà apprises par une technique

différente.

Lancement de sorts élémentaires. Certaines disciplines élémentaires vous permettent de lancer des sorts. Pour lancer l'un de ces sorts, vous utilisez son temps d'incantation ainsi que les autres règles qui s'appliquent à ce sort, mais vous n'avez pas besoin d'avoir les composantes matérielles qu'il nécessite en temps normal. Lorsque vous atteignez le niveau 5 de moins, vous pouvez dépenser des points ki supplémentaires pour augmenter le niveau d'un sort de technique élémentaire que vous lancez, à condition que le sort puisse voir son effet amélioré lorsqu'il est lancé à un niveau supérieur, comme pour le sort *mains brûlantes*. Le niveau du sort augmente de 1 pour chaque point ki supplémentaire que vous dépensez. Par exemple, si vous êtes un moine de niveau 5 et utilisez le Toucher des cendres ravageuses pour lancer *mains brûlantes*, vous pouvez dépenser 3 points ki pour le lancer comme un sort de niveau 2 (le coût de base de la technique est de 2 points ki, auquel vous rajoutez 1 point ki pour passer le sort niveau 2). Le nombre maximum de points ki que vous pouvez dépenser pour lancer un sort de cette façon (en comptant le coût initial en points ki ainsi que toute dépense de ki supplémentaire que vous effectuez pour augmenter le niveau du sort) est déterminé par votre niveau de moins, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Niveaux de moins	Maximum de points ki par sort
5-8	3
9-12	4
13-16	5
17-20	6

Disciplines élémentaires

Les disciplines élémentaires sont présentées par ordre alphabétique. Si l'une d'elles requiert un niveau, vous devez avoir ce niveau dans la classe de moins pour pouvoir l'apprendre.

Chevauchée du vent (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points ki pour lancer le sort [vol](#), en vous ciblant.

Crochets du serpent de feu. Lorsque vous utilisez l'action Attaquer durant votre tour, vous pouvez dépenser 1 point ki pour créer des vrilles de flammes qui prolongent vos poings et vos pieds. Votre allonge avec vos attaques à mains nues augmente de 3 mètres pour cette action, ainsi que pour le reste du tour. Si vous touchez lors d'une telle attaque, vous infligez des dégâts de feu à la place de dégâts contondants, et si vous dépensez 1 point ki lorsque votre attaque touche, elle inflige également 1d10 dégâts de feu supplémentaires.

Défense de la montagne éternelle (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 5 points ki pour lancer sur vous-même le sort [peau de pierre](#).

Façonnage de la rivière. Par une action, vous pouvez dépenser 1 point ki pour choisir une zone de glace ou d'eau, large de 9 mètres de côté maximum, se trouvant à 36 mètres de vous. Vous pouvez changer l'eau dans la zone en glace, et vice versa, et vous pouvez remodeler la glace dans la zone de la façon dont vous le souhaitez. Vous pouvez augmenter ou réduire le niveau d'élévation de la glace, créer ou remplir une tranchée, ériger ou abattre un mur, ou créer un pilier. L'ampleur de tous ces changements ne peut pas dépasser la moitié de la plus grande dimension de la zone ciblée. Par exemple, si vous ciblez une surface carrée de 9 mètres de côté, vous pouvez créer un pilier allant jusqu'à 4,50 mètres de haut, augmenter ou réduire le niveau d'élévation de ce carré de 4,50 mètres, creuser une tranchée profonde de 4,50 mètres, etc. Vous ne pouvez pas modeler la glace de sorte à créer un piège ou à bloquer une créature dans la zone.

Flammes du phénix (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points ki pour lancer le sort [boule de feu](#).

Forme brumeuse (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points ki pour lancer sur vous-même le sort [forme gazeuse](#).

Fouet d'eau. Vous pouvez dépenser 2 points ki par une action pour créer un fouet d'eau qui bouscule et tire une créature pour la déséquilibrer. Une créature que vous pouvez voir, située à 9 mètres ou moins de vous, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 3d10 dégâts contondants, plus 1d10 dégâts contondants supplémentaires pour chaque point ki supplémentaire que vous dépensez, et vous pouvez soit la faire tomber à terre, soit la tirer de 7,50 mètres vers vous. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts, et vous ne la tirez ni ne la faites tomber par terre.

Frappe incandescente écrasante. Vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer le sort [mains brûlantes](#).

Gong du sommet (niveau 6 requis). Vous pouvez dépenser 3 points ki pour lancer le sort [fracasement](#).

Lien élémentaire. Vous pouvez utiliser votre action pour contrôler brièvement les forces élémentaires dans un rayon de

9 mètres autour de vous, provoquant l'un des effets suivants de votre choix :

- Créer un effet sensoriel inoffensif et instantané en relation avec l'air, la terre, le feu ou l'eau, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, un jet de brume épars ou un léger frémissement de pierres.
- Allumer ou éteindre instantanément une bougie, une torche ou un petit feu de camp.
- Refroidir ou réchauffer jusqu'à 500 g de matière non-vivante pour 1 heure.
- Modeler le feu, la terre, l'eau ou la brume (pour un volume maximal équivalent à un cube de 30 cm d'arêtes) pour lui donner une forme grossière de votre choix pendant 1 minute.

Poigne du vent du nord (niveau 6 requis). Vous pouvez dépenser 3 points ki pour lancer *immobilisation de personne*.

Poing de l'air. Vous pouvez créer un souffle d'air compact qui frappe tel un gigantesque poing. Par une action, vous pouvez dépenser 2 points ki et choisir une créature dans les 9 mètres autour de vous. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Si elle l'échoue, la créature subit 3d10 dégâts contondants, ainsi que 1d10 dégâts contondants pour chaque point ki supplémentaire que vous dépensez, et vous pouvez repousser la créature sur 6 mètres et la jeter à terre. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts, et n'est ni repoussée ni mise à terre.

Poing des quatre tonnerres. Vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer le sort *onde de choc*.

Rivière de la flamme affamée (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 5 points ki pour lancer le sort *mur de feu*.

Ruée des esprits du vent. Vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer le sort *bourrasque*.

Souffle de l'hiver (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 6 points ki pour lancer *cône de froid*.

Vague de terre grondante (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 6 points ki pour lancer le sort *mur de pierre*.

Voie du kensei (v2)

Les moines de la voie du kensei s'entraînent sans relâche avec leurs armes, au point que celles-ci deviennent comme des extensions de leur corps. Un kensei a le même rapport avec une arme qu'un peintre avec un pinceau ou un écrivain avec un parchemin, de l'encre et une plume. Une épée ou un arc est un outil qu'on utilise pour exprimer la beauté et l'élégance des arts martiaux. Qu'une telle maîtrise fasse du kensei un guerrier sans pareil n'est que la conséquence secondaire d'une intense dévotion, pratique et étude.

Voie du kensei

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous apprenez à étendre votre connaissance des arts martiaux au-delà de la gamme standard des armes de moine. Vous obtenez les avantages suivants :

- Choisissez deux types d'armes qui seront vos armes de kensei : une arme de corps à corps et une arme à distance. Chacune de ces armes peut être une arme courante ou une arme de guerre qui n'a pas la propriété lourde ni spéciale. L'arc long est également un choix valable. Vous obtenez la maîtrise de ces armes si vous ne l'avez pas déjà. Vous considérez les armes choisies comme des armes de moine. De nombreuses capacités de cette tradition monastique ne fonctionnent qu'avec vos armes de kensei. Lorsque vous atteignez les niveaux 6, 11 et 17 dans cette classe, vous pouvez choisir un autre type d'armes (de corps à corps ou à distance) qui sera une nouvelle arme kensei pour vous, toujours selon les critères ci-dessus.
- Si vous réalisez une attaque à mains nues durant l'action Attaquer à votre tour et que vous tenez en main une arme de kensei, vous pouvez utiliser cette arme pour vous défendre. Vous gagnez un bonus de +2 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour tant que vous n'êtes pas incapable d'agir et que l'arme est dans votre main.
- Vous pouvez utiliser une action bonus à votre tour pour rendre vos attaques à distance avec une arme de kensei plus mortelle. Dans ce cas, toute cible que vous touchez avec une attaque à distance en utilisant une arme de kensei subit 1d4 dégâts supplémentaires du type de l'arme. Vous conservez ce bénéfice jusqu'à la fin du tour en cours.

Un avec la lame

Au niveau 6, vous étendez votre ki à vos armes de kensei, ce qui vous donne les avantages suivants.

Armes kensei magiques. Vos attaques réalisées avec vos armes de kensei comptent comme étant magiques pour ce qui est de surmonter la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non magiques.

Frappe précise. Lorsque vous touchez une cible avec une arme de kensei, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour que l'arme inflige à la cible des dégâts supplémentaires égaux à votre dé d'Arts martiaux. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois à chacun de vos tours.

Lame affûtée

Au niveau 11, vous gagnez la capacité d'augmenter vos armes avec la force de votre ki. Par une action bonus, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 points de ki pour accorder à une arme de kensei que vous touchez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts lorsque vous attaquez avec. Ce bonus est égal au nombre de points ki que vous dépensez. Il dure 1 minute ou jusqu'à ce que vous utilisiez cette capacité de nouveau.

Précision infaillible

Au niveau 17, votre maîtrise des armes vous octroie une précision extraordinaire. Si vous faites un jet d'attaque avec une arme de moine et que vous manquez, vous pouvez relancer le jet. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois à chacun de vos tours.

Voie de la tranquillité

Les moines suivant la voie de la tranquillité voient la violence comme le dernier recours. Ils utilisent la diplomatie, la miséricorde et la compréhension pour résoudre les conflits. Mais lorsque le combat devient inévitable, ils se révèlent être de puissants guerriers, capables de venir à bout des injustes et des cruels qui refusent d'entendre raison. Lorsqu'ils partent à l'aventure, ces moines font d'excellents diplomates. Ils sont également habiles dans les arts de la guérison, et peuvent préserver leurs alliés face à des ennemis intimidants.

Voie de la tranquillité

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous devenez un îlot de calme, même dans les situations les plus chaotiques. Grâce à cette capacité, vous pouvez lancer le sort *sanctuaire* sur vous-même sans avoir besoin d'aucun composant, et il dure jusqu'à 8 heures. Le DD du jet de sauvegarde est de 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse. Une créature qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée à l'effet du sanctuaire pendant 1 heure. Une fois le sort lancé de cette façon, vous ne pouvez le lancer à nouveau pendant 1 minute.

Mains guérisseuses

Votre toucher mystique peut soigner les blessures. À partir du niveau 3, vous avez une réserve de magie guérisseuse qui se remplit après chaque repos long. Avec cette réserve vous pouvez restaurer un nombre de points de vie égal à 10 x votre niveau de moine. Par une action, vous pouvez toucher une créature et puiser dans la réserve magique pour lui restaurer des points de vie, jusqu'à vider la réserve complètement. Au lieu de soigner une créature, vous pouvez dépenser 5 points pour guérir une créature d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte. Vous pouvez guérir plusieurs maladies et plusieurs poisons avec une seule utilisation de Mains guérisseuses mais vous devez dépenser les 5 points séparément pour chacune d'entre elle. Lorsque vous utilisez votre Déluge de coups, vous pouvez remplacer une des attaques à mains nues par cette capacité. Cette capacité n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Émissaire de la paix

Au niveau 6, vous gagnez la possibilité de désarmer les situations violentes. Chaque fois que vous faites un jet de Charisme pour calmer des émotions violentes ou pour donner un conseil de paix, vous avez l'avantage au jet. Vous devez faire cette proposition de bonne foi ; cela ne s'applique pas si le bonus de maîtrise de Tromperie ou d'Intimidation applique au jet. Vous gagnez également la maîtrise de Représentation ou Persuasion (selon votre choix).

Apaiser les feux de la discorde

Au niveau 11, vous gagnez la possibilité d'éteindre temporairement les pulsions violentes d'une créature. Par une action, vous pouvez toucher une créature et celle-ci doit alors faire un jet de sauvegarde de Sagesse avec un DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse. La cible réussit automatiquement s'il lui manque des points de vie. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle ne peut plus attaquer pendant 1 minute. Pendant ce temps, elle ne peut pas non plus lancer de sorts qui infligent des dégâts ou qui imposeraient à quelqu'un de faire un jet de sauvegarde. Cet effet

prend fin si la cible est attaquée, reçoit des dégâts, ou si elle est forcée de faire un jet de sauvegarde ou est témoin d'une de ces choses sur un de ses alliés.

Colère d'une belle âme

Au niveau 17, vous gagnez la possibilité de venger la victime d'une violence. Si vous voyez une autre créature réduire une cible à 0 point de vie, vous pouvez utiliser votre réaction pour vous accorder un bonus aux dégâts contre l'agresseur jusqu'à la fin de votre prochain tour. Le bonus est égal à votre niveau de moine. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez le faire à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Voie du maître ivre

La voie du maître ivre enseigne à ses élèves à se mouvoir avec des mouvements brusques et imprévisibles, comme un ivrogne. Un maître ivre chancelle sur ses pieds instables, donnant l'image d'un combattant incompetent, mais qui déroutera ses attaquants. Les trébuchements erratiques du maître ivre cachent une danse soigneusement exécutée composée de blocages, de parades, d'avances, d'attaques et de retraites. Un maître ivre aime souvent jouer au fou pour apporter de la joie au déprimé ou pour enseigner l'humilité à l'arrogant, mais en combat le maître ivre peut être un ennemi redoutable.

Maîtrise supplémentaire

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous gagnez la maîtrise de la compétence Représentation si vous ne l'avez pas déjà. Votre technique d'arts martiaux est un mélange d'entraînement martial et de singeries de bouffon avec la précision d'un danseur. Vous gagnez également la maîtrises du matériel de brasseur si vous ne l'avez pas déjà.

Technique de l'ivrogne

Au niveau 3, vous apprenez à vous retourner rapidement dans le cadre de votre Déluge de coups. Chaque fois que vous utilisez Déluge de coups, vous bénéficiez des effets de l'action Se désengager et votre vitesse de marche augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du tour actuel.

Balancement ivre

À partir du niveau 6, vos balancements en combat deviennent complètement imprévisibles. Vous obtenez les avantages suivants :

Se remettre sur pied. Lorsque vous tombez à terre, vous pouvez vous relever en dépensant 1,50 mètre de mouvement au lieu de la moitié de votre vitesse.

Rediriger une attaque. Quand une créature vous manque lors d'une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser 1 point de ki en réaction pour que cette attaque touche une créature de votre choix, autre que l'attaquant, que vous pouvez voir à 1,50 mètre ou moins de vous.

Chance de l'ivrogne

À partir du niveau 11, vous semblez toujours avoir de la chance au bon moment pour vous sauver. Lorsque vous faites un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde avec un désavantage, vous pouvez dépenser 2 points de ki pour annuler le désavantage lors de ce jet.

Frénésie ivre

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de réaliser un grand nombre d'attaques contre un groupe d'ennemis. Lorsque vous utilisez Déluge de coups, vous pouvez faire jusqu'à trois attaques supplémentaires (jusqu'à un total de cinq attaques de Déluge de coups), à condition que chaque attaque du Déluge de coups frappe une créature différente durant ce tour.

Mystique

Forte présence : Hadar

Faible présence : Partout ailleurs

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de mystique

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

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

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité et Religion

Équipement

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

- (a) une lance ou (b) une masse d'armes
- (a) une armure de cuir ou (b) une armure de cuir clouté
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur

Vous pouvez également ignorer l'équipement proposé ci-dessus et celui de votre historique, et acheter 5d4 x 10 po d'équipement.

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Talents connus	Disciplines connues	Points psi	Limite psi
1	+2	Psioniques, Ordre mystique	1	1	4	2
2	+2	Récupération mystique, Télépathie	1	1	6	2
3	+2	Capacité de l'Ordre mystique	2	2	14	3
4	+2	Amélioration de caractéristiques, Force de l'esprit	2	2	17	3
5	+3	-	2	3	27	5
6	+3	Capacité de l'Ordre mystique	2	3	32	5
7	+3	-	2	4	38	6
8	+3	Amélioration de caractéristiques, Psionique puissant (1d8)	2	4	44	6
9	+4	-	2	5	57	7
10	+4	Pouvoir dévorant	3	5	64	7
11	+4	Maîtrise psionique (1/jour)	3	5	64	7
12	+4	Amélioration de caractéristiques	3	6	64	7
13	+5	Maîtrise psionique (2/jour)	3	6	64	7
14	+5	Capacité de l'Ordre mystique, Psionique puissant (2d8)	3	6	64	7
15	+5	Maîtrise psionique (3/jour)	3	7	64	7
16	+5	Amélioration de caractéristiques	3	7	64	7
17	+6	Maîtrise psionique (4/jour)	4	7	64	7
18	+6	-	4	8	71	7
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	8	71	7

Psioniques

En tant qu'étudiant du phénomène psionique, vous maîtrisez et pouvez utiliser les disciplines et les talents psioniques. Les pouvoirs psioniques sont une forme spéciale d'utilisation de la magie, différente de celle des lanceurs de sorts.

Talents psioniques

Un talent psionique est un effet psionique mineur que vous avez dominé. Au niveau 1, vous ne connaissez qu'un seul talent psionique de votre choix. Vous en apprendrez davantage en gagnant des niveaux de personnage, comme indiqué dans la colonne Talents connus dans la table ci-dessus.

Disciplines psioniques

Une discipline psionique est un ensemble rigide d'exercices mentaux qui permettent au mystique de manifester ses pouvoirs psioniques. Un mystique ne domine que quelques disciplines à la fois.

Au niveau 1, vous ne connaissez qu'une seule discipline de votre choix. Vous en apprendrez davantage en gagnant des niveaux de personnage, comme indiqué dans la colonne Disciplines connues dans la table ci-dessus. De plus, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer une discipline que vous connaissez par une autre de votre choix.

Points psi

Vous possédez une réserve interne d'énergie qui peut être dévouée aux disciplines psioniques que vous connaissez. Cette énergie est représentée par les points psi. Chaque discipline décrit des effets que vous pouvez créer en dépensant le montant de points psi approprié. Les talents psioniques ne requièrent pas de points psi.

Le nombre de points psi que vous possédez dépend de votre niveau de mystique, comme indiqué dans la colonne Points psi dans la table ci-dessus. Le nombre indique votre maximum de points psi selon votre niveau. Votre total de points psi retrouve sa valeur maximum lorsque vous terminez un repos long. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 point psi ou plus que votre maximum.

Limite psi Bien que vous ayez accès à une puissante quantité d'énergie psionique, il faut de l'entraînement et de la pratique pour canaliser cette énergie. Il y a une limite au nombre de points psi que vous pouvez dépenser pour activer une discipline psionique, en fonction de votre niveau de mystique, comme indiqué dans la colonne Limite psi de la table ci-dessus. Par exemple, un mystique de niveau 3 ne peut pas dépenser plus de 3 psi points sur une discipline chaque fois qu'il l'utilise, peu importe le nombre psi qu'il possède.

Focaliseur psychique

Vous pouvez vous focaliser sur l'énergie psychique de l'une de vos disciplines psioniques pour en tirer des bénéfices. Par une action bonus, vous pouvez choisir une de vos disciplines et en gagner le bonus de focaliseur psychique qui est détaillé dans sa description. Le bonus dure tant que vous n'êtes pas incapable d'agir et que vous n'utilisez pas votre action bonus pour choisir un autre bonus de focaliseur psychique. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bonus de focaliseur psychique à la fois, et utiliser le focaliseur psychique d'une discipline ne limite pas votre capacité à utiliser d'autres disciplines.

Caractéristique psionique

L'Intelligence est la caractéristique psionique utilisée pour les disciplines psioniques. Vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour calculer le DD des jets de sauvegarde pour vos effets psioniques ou pour les jets d'attaque qu'ils impliquent.

DD de sauvegarde d'une discipline = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.
Modificateur à l'attaque d'une discipline = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.

Ordre mystique

Au niveau 1, vous choisissez un ordre mystique parmi ceux détaillés à la fin de la description de cette classe. Chaque ordre est spécialisé dans une approche particulière des pouvoirs psioniques. Votre ordre vous donne des capacités quand vous le choisissez au niveau 1, puis d'autres supplémentaires aux niveaux 3, 6 et 14.

Récupération mystique

À partir du niveau 2, vous tirez une vigueur particulière de l'énergie psi de vos disciplines psioniques. Lorsque vous dépensez des points psi dans une discipline psionique, vous pouvez immédiatement après prendre une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal au nombre de points psi dépensés.

Télépathie

Au niveau 2, votre esprit obtient la capacité de communiquer par télépathie. Vous pouvez parler télépathiquement à n'importe quelle créature que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. Vous n'avez pas besoin d'avoir une langue en commune avec la créature pour qu'elle comprenne vos messages télépathiques, mais la créature doit pouvoir comprendre au moins une langue ou être télépathique.

Amélioration de caractéristiques

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

Force de l'esprit

Même la plus basique des techniques psioniques requiert une profonde compréhension de la manière dont l'énergie psionique altère le corps et l'esprit. Ce savoir vous permet de modifier vos défenses pour mieux contrer les menaces auxquelles vous êtes confronté. À partir du niveau 4, vous pouvez changer votre maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse chaque fois que vous finissez un repos court ou long. Pour cela, choisissez la Force, la Dextérité, la Constitution ou le Charisme. Vous gagnez la maîtrise des jets de sauvegarde basés sur cette caractéristique à la place de ceux liés à la Sagesse. Ce changement dure jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long.

Psionique puissant

Au niveau 8, vous gagnez la capacité d'imprégner vos attaques avec une arme d'énergie psychique. Une fois lors de chacun de vos tours lorsque vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez infliger 1d8 de dégâts psychiques supplémentaires à cette cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dommages supplémentaires passent à 2d8.

En outre, vous ajoutez votre modificateur d'Intelligence à tous les jets de dégâts qui découlent d'un talent psionique.

Pouvoir dévorant

Au niveau 10, vous gagnez la faculté de sacrifier votre force vitale en échange de pouvoirs psychiques. Lorsque vous activez une discipline psionique, vous pouvez payer le coût en points psi avec vos points de vie, au lieu d'utiliser des points psi. Vos points de vie actuels et vos points de vie maximums sont tous les deux réduits du nombre de points de vie que vous dépensez. Cette réduction ne peut être éliminée d'aucune façon, et la réduction de vos points de vie maximums dure jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

Maîtrise psionique

À partir du niveau 11, votre maîtrise de l'énergie psionique vous permet de pousser votre esprit au-delà de ses limites. Par une action, vous gagnez 9 points psi spéciaux que vous ne pouvez consacrer qu'aux disciplines qui nécessitent une action ou une action bonus. Vous pouvez utiliser la totalité des 9 points pour une seule discipline, ou les répartir dans plusieurs disciplines. Vous ne pouvez pas dépenser en même temps ces points psi et vos points psi normaux sur la même discipline ; vous ne pouvez dépenser que les points spéciaux obtenus grâce à cette capacité. Lorsque vous terminez un repos long, vous perdez tous les points spéciaux que vous n'avez pas dépensés.

Si plus d'une des disciplines que vous activez avec ces points nécessitent une concentration, vous pouvez vous concentrer sur chacune d'elles. L'activation de l'une d'entre elles met fin à tout effet sur lequel vous étiez déjà concentré, et si vous commencez à vous concentrer sur un effet qui n'utilise pas ces points spéciaux, les disciplines sur lesquelles vous étiez concentré se terminent.

Au niveau 15, le nombre de points psi que vous gagnez avec cette capacité passe à 11. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois, et vous retrouvez son utilisation après un repos long. Vous gagnez une utilisation supplémentaire de cette capacité aux niveaux 13, 15 et 17.

Corps psionique

Au niveau 20, votre maîtrise des pouvoirs psioniques fait que votre esprit transcende le corps. Votre forme physique est imprégnée d'énergie psionique. Vous obtenez les avantages suivants :

- Vous gagnez la résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants.
- Vous ne vieillissez plus.
- Vous êtes immunisé contre la maladie, les dégâts de type poison et la condition empoisonné.
- Si vous mourez, lancez un d20. Pour un résultat de 10 ou plus, vous vous dématérialisez avec 0 point de vie, au lieu de mourir, et tombez inconscient. Vous disparaissiez avec tout votre équipement avant de réapparaître 1d3 jours plus tard à un endroit de votre choix sur le plan d'existence où vous êtes mort, en ayant gagné les avantages d'un repos long.



Ordres mystiques

Les psioniques sont une forme mystérieuse de puissance dans la plupart des univers de D&D. Des cabales secrètes en étudient leurs origines et leurs applications, tout en repoussant toujours plus loin les limites de ce qu'ils peuvent réaliser. Chaque ordre psionique poursuit un but spécifique pour le pouvoir psionique, et ce but détermine la façon dont les membres d'un ordre comprennent les psioniques et les disciplines qu'ils dominent.

Ordre de l'Avatar

Les mystiques de l'ordre de l'Avatar s'immergent dans le monde de l'émotion, maîtrisant leur vie intérieure à tel point qu'ils peuvent manipuler et amplifier les émotions des autres comme un artiste forme l'argile. Connus sous le nom d'avatars, ces mystiques sont aussi bien des tyrans que des leaders inspirants aimés par leurs disciples. Les avatars peuvent faire ressortir des émotions extrêmes des gens autour d'eux. À leurs alliés, ils peuvent donner l'espoir, la férocité et le courage, transformant une bande armée en une force mortelle et unifiée. À leurs ennemis, ils apportent la peur, l'aversion et l'inquiétude, qui peut faire agir le vétéran le plus endurci comme un novice tremblant.

Disciplines supplémentaires

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Avatars.

Entraînement aux armures

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires et des boucliers.

Avatar de bataille

À partir du niveau 3, vous projetez une aura inspirante. Si vous n'êtes pas incapable d'agir, chaque allié à 9 mètres ou moins de vous qui peut vous voir gagne un bonus de +2 aux jets d'initiatives.

Avatar de soins

À partir du niveau 6, vous projetez une aura de résilience. Si vous n'êtes pas incapable d'agir, chaque allié à 9 mètres ou moins de vous qui peut vous voir regagne un nombre de points de vie additionnels égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 0) chaque fois qu'ils récupèrent des points de vie grâce à une discipline psionique.

Avatar de vitesse

À partir du niveau 14, vous projetez une aura de vitesse. Si vous n'êtes pas incapable d'agir, chaque allié à 9 mètres ou moins de vous qui peut vous voir peut prendre l'action Foncer en tant qu'action bonus.

Ordre des Éveillés

Les mystiques dédiés à l'ordre des Éveillés cherchent à libérer tout le potentiel de l'esprit. En transcendant le physique, un éveillé espère atteindre l'état d'un être parfait, basé sur l'énergie pure de l'intellect et de l'esprit. Les éveillés sont doués pour faire fléchir les esprits et libérer des attaques psioniques dévastatrices. Ils sont également capables de lire les secrets du monde grâce à l'énergie psionique. Les mystiques éveillés qui partent à l'aventure excellent lorsqu'il s'agit de démêler des mystères, résoudre des énigmes ou vaincre des monstres en les transformant en pions consentants.

Disciplines supplémentaires

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Éveillés.

Talent des éveillés

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise de deux compétences supplémentaires de votre choix parmi Dressage, Tromperie, Perspicacité, Intimidation, Investigation, Perception et Persuasion.

Investigation psionique

Au niveau 3, vous pouvez concentrer votre esprit pour lire l'empreinte psionique laissée sur un objet. Si vous tenez un objet et que vous vous concentrez sur celui-ci pendant 10 minutes (comme si vous vous concentriez sur une discipline psionique), vous apprenez quelques faits simples à son sujet. Vous obtenez une image mentale du point de vue de l'objet, montrant la dernière créature qui l'a tenu durant les dernières 24 heures. Vous apprenez également tous les événements qui ont eu lieu dans un rayon de 6 mètres autour de l'objet durant la dernière heure. Vous percevez ces événements du point de vue de l'objet. Vous les voyez et les entendez comme si vous y étiez, mais ne pouvez pas utiliser d'autres sens. De plus, vous pouvez dissimuler un senseur psionique intangible dans l'objet. Pour les prochaines 24 heures, vous pouvez utiliser une action pour déterminer l'emplacement de l'objet par rapport à vous (distance et direction) et regarder l'environnement de l'objet de son point de vue comme si vous y étiez. Cette perception dure jusqu'au début de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long.

Déferlement psychique

À partir du niveau 6, vous pouvez surcharger votre concentration psychique pour abattre les défenses de vos adversaires. Vous pouvez imposer un désavantage à un jet de sauvegarde de votre cible contre un talent ou une discipline que vous utilisez au prix de votre concentration psychique. Votre concentration psychique se termine immédiatement si elle était active et vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous ne pouvez pas utiliser votre concentration psychique.

Forme spectrale

Au niveau 14, vous gagnez la capacité de vous transformer en un être fantomatique fait d'énergie psionique. Par une action, vous pouvez vous transformer en une version transparente et fantomatique de vous-même. Sous cette forme, vous obtenez la résistance à tous les dommages, vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse, et pouvez passer à travers les objets et les créatures, sans toutefois pouvoir mettre fin volontairement à votre mouvement dans leur espace. La forme dure 10 minutes ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre fin. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

Ordre des Immortels

L'ordre des Immortels utilise l'énergie psionique pour fortifier et modifier la forme physique. Les membres de cet ordre sont appelés les Immortels. Ils utilisent l'énergie psionique pour modifier leur corps, les renforcer contre les attaques et faire de celui-ci une arme vivante. Ils doivent leur nom à leur maîtrise de la forme physique, car les Immortels sont notoirement difficiles à tuer.

Disciplines supplémentaires

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Immortels.

Résistance de l'Immortel

À partir du niveau 1, votre nombre de points de vie maximums augmente de 1 par niveau de mystique. De plus, lorsque vous ne portez ni armure ni bouclier, votre CA de base devient $10 + \text{votre modificateur de Dextérité} + \text{votre modificateur de Constitution}$.

Résilience psionique

À partir du niveau 3, votre énergie psionique vous octroie une résistance extraordinaire. Au début de chacun de vos tours, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 0) si vous avez au moins 1 point de vie.

Afflux de vie

À partir du niveau 6, vous pouvez puiser dans votre concentration psychique pour éviter la mort. Par une réaction, si vous subissez des dégâts, vous pouvez les diminuer de moitié. Votre concentration psychique se termine immédiatement si elle était active et vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous ne pouvez pas utiliser votre concentration psychique.

Volonté de l'Immortel

À partir du niveau 14, vous pouvez puiser dans vos réserves de pouvoir psionique afin d'échapper à l'emprise de la mort. À la fin de votre tour, si vous avez 0 point de vie, vous pouvez dépenser 5 points psi pour récupérer instantanément un nombre de points de vie égal à votre niveau mystique + votre modificateur de Constitution.

Ordre du Nomade

Les mystiques de l'ordre du Nomade gardent leur esprit dans un état à la fois étrange et détaché. Ils cherchent à accumuler le plus de connaissance possible, dans une quête visant à dévoiler les mystères des multivers, et cherchent la structure sous-jacente à tout ce qui existe. Ce faisant, ils peuvent percevoir une étrange toile de connaissance qu'ils appellent la noosphère. Les nomades, comme leur nom l'indique, se délectent de voyages, d'explorations et de découvertes. Ils désirent accumuler autant de savoir que possible et la poursuite de secrets et de traditions finissent par devenir une obsession pour eux.

Disciplines supplémentaires

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Nomades.

Grand savoir

Au niveau 1, vous gagnez le pouvoir d'étendre votre savoir. Lorsque vous terminez un repos long, vous gagnez deux maîtrises de votre choix : deux outils, deux compétences ou une de chaque. Vous pouvez aussi remplacer l'une ou ces deux sélections par des langues. Cet avantage dure jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

Mémoire des mille pas

Au niveau 3, vous gagnez le pouvoir d'utiliser la magie psionique pour vous souvenir de votre itinéraire. En tant que réaction, lorsque vous êtes touché par une attaque, vous pouvez vous téléporter dans un espace inoccupé que vous occupiez depuis le début de votre dernier tour et l'attaque en question vous rate. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long.

Téléportation supérieure

Au niveau 6, vous gagnez un talent supérieur de téléportation. Quand vous utilisez une discipline psionique pour vous téléporter à n'importe quelle distance, vous pouvez augmenter cette distance de 3 mètres ou moins.

Voyage sans effort

À partir du niveau 14, votre esprit peut mouvoir votre corps de façon mystique. À chacun de vos tours, vous pouvez renoncer à 9 mètres ou moins de mouvement afin de vous téléporter sur une distance égale à celle à laquelle vous avez renoncée. Pour ce faire, vous devez vous téléporter dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

Ordre de l'Âme acérée

L'ordre de l'Âme acérée sacrifie l'étendue des connaissances acquises par les autres mystiques pour se concentrer sur une technique psionique spécifique. Ces mystiques apprennent à dominer une arme mortelle faite de pure énergie psychique qu'ils peuvent utiliser pour défaire des ennemis. Les âmes acérées ont différentes approches de cette voie. Certains la suivent par un désir d'atteindre la perfection martiale. D'autres sont d'impitoyables assassins qui cherchent à devenir parfaits.

Entraînement martial

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires et des armes de guerre.

Âme acérée

À partir du niveau 1, vous gagnez le pouvoir de déployer une lame d'énergie psychique. En tant qu'action bonus, vous créez de scintillantes lames d'énergie qui émanent de vos deux poings. Pendant que ces lames se manifestent, vous ne pouvez rien tenir dans vos mains. Vous pouvez y mettre un terme à l'aide d'une action bonus. Pour vous, une âme acérée est une arme de corps-à-corps ayant les propriétés légère et finesse. Elle inflige 1d8 dégâts psychiques si elle touche. En utilisant une action bonus, vous pouvez vous préparer à parer ; vous gagnez alors un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir.

Lame aiguisée

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser des points psi afin d'augmenter les jets d'attaque et de dégâts de votre âme acérée. Vous obtenez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts faits avec votre âme acérée en fonction du nombre de points psi dépensés, comme indiqué dans la table ci-dessous. Ce bonus dure 10 minutes.

Points psi	Bonus à l'attaque et aux dégâts
2	+1
5	+2
7	+4

Poignard absorbant

À partir du niveau 6, lorsque vous tuez une créature ennemie avec une attaque d'âme acérée, vous regagnez immédiatement 2 points psi.

Poignard fantôme

À partir du niveau 14, vous pouvez réaliser une attaque qui passera à travers la plupart des défenses. Par une action, vous pouvez faire une attaque avec votre âme acérée. Traitez la CA de la cible comme si elle était de 10, peu importe la véritable CA de la créature ciblée.

Ordre du Wu Jen

L'ordre du Wu Jen réunit la plupart des mystiques les plus dévoués. Ceux-ci cherchent à s'isoler du monde, niant les limites du monde physique et les remplaçant par une réalité qu'ils se sont créée. Connus sous le nom de wu jens, ces mystiques fondent leur esprit avec le monde, prennent le contrôle de ses principes fondamentaux, puis le reconstruisent. Concrètement, les wu jens excellent dans le contrôle des forces du monde naturel. Ils peuvent lancer des objets rien qu'avec leur esprit, contrôler les quatre éléments et altérer la réalité en fonction de leurs désirs.

Disciplines supplémentaires

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Wu Jen.

Observation de l'ermite

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix parmi : Dressage, Arcanes, Histoire, Perspicacité, Médecine, Nature, Perception, Religion ou Survie.

Lien élémentaire

À partir du niveau 3, lorsque la résistance d'une créature réduit les dégâts infligés par une de vos disciplines psioniques, vous pouvez utiliser un point psi pour que cette utilisation de la discipline permette d'ignorer la résistance de la créature. Vous ne pouvez utiliser ce point si cela augmenterait le coût de la discipline concernée au-dessus de votre limite de psi.

Arcaniste amateur

Au niveau 6, vous apprenez trois sorts de magicien de votre choix et les avez toujours préparés. Ces sorts doivent être des sorts de niveau 1, 2 ou 3. En utilisant une action bonus, vous pouvez utiliser des points psi afin de créer des emplacements de sorts que vous pouvez utiliser pour lancer ces sorts, aussi que d'autres sorts que vous êtes capables de lancer. Le coût en points psi de chacun des sorts est détaillé dans la table ci-dessous.

Niveau d'emplacement de sort	Points psi
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Les emplacements de sorts demeurent jusqu'à ce que vous les utilisiez ou que vous terminiez un repos long. Vous devez vous contraindre à votre limite de psi lorsque vous utilisez des points psi pour créer un emplacement de sort. De plus, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer un de vos sorts de magicien choisis par un sort de magicien différent de niveau 1, 2 ou 3.

Maîtrise des éléments

À partir du niveau 14, si vous êtes résistant à un type de dommage, vous pouvez utiliser 2 points psi en réaction lorsque vous subissez des dégâts de ce type afin de les ignorer complètement ; vous gagnez ainsi l'immunité à ce type de dégât jusqu'à la fin de votre prochain tour.



Talents et disciplines psioniques

Les talents et les disciplines psioniques sont le cœur de l'art mystique. Ce sont les exercices mentaux et les formules psioniques qui forgent la volonté en effets tangibles et magiques. Les disciplines psioniques ont chacune été découvertes par des ordres différents et tendent à refléter les spécialités de leurs créateurs. Cependant, un mystique peut apprendre n'importe quelle discipline indépendamment de son ordre associé.

→ [Talents et disciplines psioniques](#)

Utiliser une discipline

Les disciplines psioniques peuvent être utilisées de plusieurs manières, qui sont présentées dans leur description. Chaque discipline spécifie le type d'action et le nombre de points psi requis. Il est également indiqué si vous devez vous concentrer sur ses effets, combien de cibles elle affecte, quel jet de sauvegarde est demandé, et ainsi de suite. Les sections suivantes entrent plus en détail sur l'utilisation d'une discipline. Les disciplines psioniques sont magiques et fonctionnent de manière similaire aux sorts.

Focaliseur psychique

La section Focaliseur psychique d'une discipline décrit l'avantage que vous obtenez si vous choisissez cette discipline comme votre focaliseur psychique.

Options d'effets et points psi

Une discipline propose différentes options d'utilisation avec vos points psi. Chaque option d'effet a un nom, et son coût en points psi apparaît entre parenthèses après son nom. Vous devez dépenser ce nombre de points psi pour utiliser cette option, tout en respectant votre limite psi. Si vous n'avez pas suffisamment de points psi, ou si le coût est supérieur à votre limite psi, vous ne pouvez pas utiliser l'option.

Certaines options indiquent une plage de points psi au lieu d'un coût spécifique. Pour utiliser cette option, vous devez dépenser un certain nombre de points compris dans cette plage, tout en respectant votre limite psi. Certaines options permettent aussi de dépenser des points psi supplémentaires pour augmenter la puissance d'une discipline. Encore une fois, vous devez respecter votre limite psi, et vous devez dépenser les points lorsque vous utilisez la discipline pour la première fois. Vous ne pouvez pas décider de dépenser des points supplémentaires une fois que vous voyez la discipline en action. Chaque option indique des informations spécifiques sur son effet, y compris toute action requise pour l'utiliser, et sa portée.

Composantes

Les disciplines n'ont pas besoin de composantes, contrairement à beaucoup de sorts. L'utilisation d'une discipline ne demande aucun composante verbale, somatique ou matérielle. Le pouvoir des psioniques vient de l'esprit.

Durée

Une option d'effet dans une discipline spécifie combien de temps dure son effet.

Instantanée. Si aucune durée n'est spécifiée, l'effet de l'option est instantané.

Concentration. Certaines options nécessitent une concentration pour maintenir leurs effets. Dans ce cas il est indiqué « conc. » suite au coût en points psi de l'option. La notation « conc. » est suivie de la durée maximale de la concentration. Par exemple, si une option indique « conc. 1 min », vous pouvez vous concentrer sur son effet jusqu'à 1 minute. Se concentrer sur une discipline suit les mêmes règles que pour les sorts. Cela signifie que vous ne pouvez pas vous concentrer sur un sort et sur une discipline en même temps, et que vous ne pouvez pas vous concentrer sur deux disciplines en même temps. Voir le chapitre « [Magie](#) » du *Manuel des Joueurs* pour voir comment fonctionne la concentration.

Cibles et zones d'effet

Les disciplines psioniques utilisent les mêmes règles que les sorts pour déterminer les cibles et les zones d'effet, comme présenté dans le chapitre « [Magie](#) » du *Manuel des Joueurs*.

Jets de sauvegarde et jets d'attaque

Si une discipline demande un jet de sauvegarde, elle spécifie le type sauvegarde et les résultats en cas de réussite ou d'échec. Le DD est déterminé par votre caractéristique psionique. Certaines disciplines vous obligent à faire un jet d'attaque pour déterminer si l'effet de la discipline atteint son objectif. Le jet d'attaque utilise votre caractéristique psionique.

Effets psioniques combinés

Les effets de différentes disciplines psioniques se cumulent lorsque les durées des disciplines se chevauchent. De même, différentes options d'une discipline psionique se combinent si elles sont actives en même temps. Cependant, une option spécifique d'une discipline psionique ne se combine pas avec elle-même si l'option est utilisée plusieurs fois. Au lieu de cela, l'effet le plus puissant (généralement suivant le nombre de points psi utilisés pour créer l'effet) s'applique lorsque les durées des effets se chevauchent. Les psioniques et les sorts sont des effets distincts, par conséquent leurs avantages et leurs inconvénients se cumulent. Un effet psionique qui reproduit un sort est une exception à cette règle.

Paladin

Forte présence : Nulle part

Faible présence : Partout

Points de vie

DV : 1d10 par niveau de paladin

pv au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Athlétisme, Intimidation, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion

Équipement

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

- (a) une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
- (a) cinq javelines ou (b) n'importe quelle arme courante de corps à corps
- (a) un sac d'ecclésiastique ou (b) un sac d'explorateur
- une cotte de mailles et un symbole sacré

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	- Emplacements de sorts -				
			1	2	3	4	5
1	+2	Sens divin, Imposition des mains	-	-	-	-	-
2	+2	Style de combat, Incantations, Châtiment divin	2	-	-	-	-
3	+2	Santé divine, Serment sacré	3	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	-	-	-	-
5	+3	Attaque supplémentaire	4	2	-	-	-
6	+3	Aura de protection	4	2	-	-	-
7	+3	Capacité de serment sacré	4	3	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	3	-	-	-
9	+4	-	4	3	2	-	-
10	+4	Aura de courage	4	3	2	-	-
11	+4	Châtiment divin amélioré	4	3	3	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	-	-
13	+5	-	4	3	3	1	-
14	+5	Contact purifiant	4	3	3	1	-
15	+5	Capacité de serment sacré	4	3	3	2	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	2	-
17	+6	-	4	3	3	3	1
18	+6	Amélioration des auras	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	3	2
20	+6	Capacité de serment sacré	4	3	3	3	2

Sens divin

Une forte présence maléfique éveille vos sens, comme une odeur nocive, et un bien puissant fait résonner dans vos oreilles une musique céleste. Par une action, vous pouvez éveiller votre conscience pour détecter de telles forces. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous connaissez l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de vous, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Vous connaissez le type (céleste, fiélon ou mort-vivant) et le nombre de tous les êtres dont vous sentez la présence, mais pas leur identité (le vampire comte Strahd von Zarovich, par exemple). Dans ce même rayon, vous détectez également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme. Lorsque vous terminez un repos long, vous récupérez toutes les utilisations dépensées.

Imposition des mains

Votre toucher béni peut guérir les blessures. Vous possédez une réserve de points de vie à soigner qui se récupère après chaque repos long. Avec cette réserve, vous pouvez restaurer un nombre total de points de vie égal à votre niveau de paladin multiplié par 5. Au prix d'une action, vous pouvez toucher une créature et puiser dans votre réserve pour soigner autant de points de vie que vous le désirez, sans dépasser le nombre de points dans votre réserve bien entendu.

Vous pouvez également dépenser 5 points de vie de votre réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte. Vous pouvez soigner plusieurs maladies et neutraliser plusieurs poisons avec une seule imposition des mains en dépensant les points de vie séparément pour chacun d'entre eux. L'imposition des mains n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Style de combat

Au niveau 2, vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

Arme à deux mains

Lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou polyvalente pour octroyer cet avantage.

Défense

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

Protection

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous-même et qui se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Vous devez pour cela porter un bouclier.

Incantations

Au niveau 2, vous avez appris à tirer parti de la magie divine à travers la méditation et la prière pour lancer des sorts comme un clerc le ferait.

Préparer et lancer des sorts

La table ci-dessus montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts de paladin de niveau 1 et

supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Vous devez préparer la liste des sorts de paladin qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de paladin égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau de paladin, arrondi à l'inférieur (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un paladin de niveau 5, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec un Charisme de 14, votre liste de sorts préparés peut inclure quatre sorts parmi le niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de paladin nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de paladin. La puissance de vos sorts vient de votre force de conviction. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de paladin que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

$$\text{DD de sauvegarde des sorts} = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Charisme}$$
$$\text{Modificateur aux attaques avec un sort} = \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Charisme}$$

Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un symbole sacré comme focaliseur de sort pour vos sorts de paladin.

Châtiment divin

À partir du niveau 2, quand vous touchez une créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez utiliser n'importe quel emplacement de sort (de paladin ou autre) pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un félon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

Santé divine

À partir du niveau 3, la magie divine qui coule en vous vous immunise contre les maladies.

Serment sacré

Au niveau 3, vous prêtez un serment qui vous lie en tant que paladin pour l'éternité. Jusque-là, vous étiez dans une phase préparatoire, engagé dans la voie, mais sans avoir encore prêté serment. Maintenant, vous devez choisir entre le serment de dévotion, le serment des Anciens ou le serment de vengeance, qui sont tous détaillés à la fin de la description de la classe. Votre choix vous accorde des capacités au niveau 3, puis aux niveaux 7, 15 et 20. Ces capacités comprennent des sorts de serment et la capacité de Canalisation d'énergie divine.

Sorts de serment

Chaque serment est associé à une liste de sorts qui lui est propre. Vous accèderez à ces sorts au niveau spécifié dans la description du serment. Une fois que vous avez accès à un sort de serment, celui-ci sera toujours considéré comme préparé mais ne compte pas dans le nombre de sorts que vous préparez chaque jour. Si vous gagnez un sort de serment qui n'est pas dans la liste des sorts de paladin, ce sort sera tout de même considéré comme étant un sort de paladin pour vous.

Canalisation d'énergie divine

Votre serment vous permet de canaliser de l'énergie divine qui alimente des effets magiques. Chaque Canalisation d'énergie divine proposée par votre serment en détaille les options d'utilisation. Quand vous utilisez votre Canalisation d'énergie divine, vous choisissez quelle option vous voulez utiliser. Un repos court ou long est nécessaire pour pouvoir utiliser une Canalisation d'énergie divine de nouveau. Certains effets de Canalisation d'énergie divine nécessitent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez ce type d'effet, le DD est égal au DD pour résister à vos sorts.

Amélioration de caractéristiques

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

Attaque supplémentaire

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

Aura de protection

À partir du niveau 6, si vous ou une créature alliée située à 3 mètres ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde, la créature gagne un bonus égal à votre modificateur de Charisme (minimum +1). Vous devez être conscient pour accorder ce bonus. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

Aura de courage

À partir du niveau 10, vous et toutes créatures amicales situées à 3 mètres ou moins de vous ne pouvez être effrayés tant que vous êtes conscient. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

Châtiment divin amélioré

Au niveau 11, vous êtes tellement imprégné de vertus que toutes vos armes de corps à corps portent la puissance divine en elles. Lorsque vous touchez avec une arme de corps à corps, la créature cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

Contact purifiant

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un sort sur vous ou une créature consentante que vous touchez. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1) entre deux repos long.



Serments sacrés

ROMPRE VOTRE SERMENT

Un paladin tente de maintenir les plus hautes normes de conduite, mais même le plus vertueux des paladins n'est pas infailible. Parfois la voie du droit s'avère être trop exigeante, parfois une situation exige le moindre de deux maux, et parfois la chaleur de l'émotion fait transgresser à un paladin son serment.

Un paladin qui a rompu un vœu cherche en général l'absolution d'un clerc qui partage sa foi ou d'un autre paladin du même ordre. Le paladin pourrait passer une veillée toute la nuit en prières en signe de pénitence, ou entreprendre un acte rapide ou similaire d'abnégation. Après un rite de confession ou de pardon, le paladin repart comme lavé.

Si un paladin a volontairement violé son serment et ne montre aucun signe de repentance, les conséquences peuvent être plus graves. À la discrétion du MD, un paladin impénitent pourrait être forcé d'abandonner cette classe et d'en adopter une autre, ou peut-être de prendre l'option de paladin Oathbreaker présentée dans le *Guide du Maître*.

Devenir un paladin consiste à faire des vœux qui lient le paladin à la cause de la justice, un chemin actif de la lutte contre la vilenie. Le serment final, lorsqu'il atteint le niveau 3, est le point culminant de sa longue formation. Certains personnages de cette classe ne se considèrent d'ailleurs pas de vrais paladins tant qu'ils n'ont pas atteint le niveau 3 et prêté ce serment. Pour d'autres, la prestation du serment n'est qu'une formalité, un cachet officiel sur ce qui a toujours été un état de fait dans le cœur du paladin.

Serment de dévotion

Le serment de dévotion lie un paladin aux idéaux les plus élevés de la justice, de la vertu, et de l'ordre. Les cavaliers parfois appelés, chevaliers blancs, ou les guerriers saints, ces paladins rencontrent l'idéal du chevalier dans l'armure brillante, agissant avec l'honneur à la poursuite de la justice et du bien le plus grand. Ils se tiennent sur les niveaux les plus élevés de la conduite, et certains, pour le meilleur ou pour le pire, tiennent le reste du monde sur les mêmes normes. Beaucoup qui jurent ce serment sont consacrés aux dieux de la loi et du bien et emploient les principes d'un leur dieu comme mesure de leur dévotion. Ils tiennent les anges (les employés parfaits du bien) en tant que leurs idéaux, et incorporent des images d'ailes angéliques à leurs casques ou leurs bracelets.

Principes de Dévotion

Bien que les mots exacts et les restrictions imposées par le serment de dévotion varient, les paladins de ce serment partagent ces préceptes.

Honnêteté. Ne ment pas et ne triche pas. Que ta parole soit ta promesse.

Courage. N'aies jamais peur d'agir, même si la prudence est sage.

Compassion. Aide les autres, protège les faibles et punit ceux qui les menacent. Fais preuve de miséricorde envers tes ennemis, tempérée avec sagesse.

Honneur. Traite les autres avec équité et fais de tes actes honorables un exemple pour eux. Fais le bien autant que possible, sans causer de préjudice.

Devoir. Soit responsable de tes actes et de leurs conséquences ; protège ceux qui te sont confiés et obéis à ceux qui ont une autorité sur toi.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	<i>protection contre le mal et le bien, sanctuaire</i>
5	<i>restauration partielle, 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>

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation d'énergie divine.

Arme sacrée. Au prix d'une action, vous pouvez imprégner l'arme que vous tenez avec d'énergie positive, utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, vous ajoutez votre modificateur de Charisme à vos jets d'attaque faits avec cette arme (minimum +1) et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort. Vous pouvez arrêter cet effet lors de votre tour dans le cadre d'une autre action. Si vous ne tenez plus ou ne portez plus cette arme, ou si vous êtes inconscient, l'effet prend fin.

Renvoi des impies. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de vous qui peuvent vous entendre ou vous voir, doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action

Esquiver.

Aura de dévotion

À partir du niveau 7, vous et toutes créatures amicales à 3 mètres ou moins de vous ne peuvent être charmées tant que vous êtes conscient. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

Pureté de l'esprit

À partir du niveau 15, vous êtes en permanence sous l'effet d'un sort de [*protection contre le mal et le bien*](#).

Halo sacré

Au niveau 20, au prix d'une action, vous pouvez diffuser une lumière brillante semblable à celle du soleil. Pendant 1 minute, une lumière vive s'échappe de vous sur un rayon de 9 mètres, et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.

Quand une créature ennemie commence son tour dans la zone de lumière vive, elle subit 10 points de dégâts radiants. De plus, pendant cette durée, vous avez l'avantage à vos jets de sauvegarde contre les sorts que les fiélons ou les morts-vivants jettent. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Serment des Anciens

Le serment des Anciens est aussi vieux que la race des elfes et les rituels druidiques. Parfois appelés chevaliers fées, chevaliers verts ou chevaliers cornus, les paladins qui jurent ce serment jettent leurs sorts du côté de la lumière dans la lutte cosmique contre l'obscurité parce qu'ils aiment les choses belles et vivifiantes du monde, non nécessairement parce qu'ils croient aux principes d'honneur, de courage et de justice. Ils ornent leurs armures et habits avec des images de feuilles, de bois ou de fleurs, pour refléter leurs engagements à préserver la vie et la lumière dans le monde.

Principes des Anciens

Les préceptes du serment des Anciens ont été préservés pendant des siècles innombrables. Ce serment met l'accent sur les principes du bien au-dessus des questions de loi ou de chaos. Ses quatre principes centraux sont simples.

Ravive la lumière. Par tes actes de miséricorde, de bonté et de pardon, ravive une lumière d'espoir dans le monde et repousse le désespoir.

Protège la lumière. Là où dans le monde il y a le bien, de la beauté, de l'amour et du rire, lève toi contre la perversité qui veut l'emporter. Là où la vie fleurit, lève toi contre les forces qui veulent la rendre stérile.

Préserve ta propre lumière. Jouis des chansons et des rires, de la beauté et de l'art. Si tu permets que la lumière meurt dans ton propre cœur, tu ne pourras pas la sauver dans le monde.

Devient lumière. Sois un phare glorieux pour tous ceux qui vivent dans le désespoir. Que la lumière de ta joie et de ton courage brille dans tous tes actes.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	<i>communication avec les animaux</i> , <i>frappe piégeante</i>
5	<i>foulée brumeuse</i> , <i>rayon de lune</i>
9	<i>croissance végétale</i> , <i>protection contre une énergie</i>
13	<i>peau de pierre</i> , <i>tempête de grêle</i>
17	<i>communion avec la nature</i> , <i>passage par les arbres</i>

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation d'énergie divine.

Colère de la nature. Vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour invoquer les forces primaires afin de

piéger un ennemi. Au prix d'une action, vous faites surgir des vignes spectrales qui entravent une créature à 3 mètres ou moins de vous et que vous pouvez voir. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité (son choix) ou être Entravée. Bien que retenue par les vignes, la créature répète son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle se libère et les vignes disparaissent.

Renvoi des infidèles. Vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour prononcer des mots anciens qui sont douloureux d'entendre pour les créatures féériques et les fiélons. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré et chaque fée ou fiélon à 9 mètres ou moins qui peut vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. Si la vraie forme de la créature est cachée par une illusion, un changement de forme, ou un autre effet, cette forme se révèle alors qu'elle est renvoyée.

Aura de résistance

À partir du niveau 7, la magie ancienne est si lourdement sur vous qu'elle forme une protection. Vous et vos alliés dans un rayon de 3 mètres autour de vous gagnez la résistance aux dégâts causés par les sorts. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

Sentinelle immortelle

À partir du niveau 15, lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie et que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez choisir de passer à 1 point de vie. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau. De plus, vous ne souffrez d'aucun inconvénient dû à la vieillesse, et ne pouvez pas vieillir magiquement.

Champion des Anciens

Au niveau 20, vous pouvez prendre la forme d'une ancienne force de la nature, revêtant l'aspect que vous souhaitez. Par exemple, votre peau peut devenir verte ou prendre une texture semblable à l'écorce, vos cheveux pourrait devenir feuillu ou semblable à de la mousse, ou vous pourriez avoir des bois qui poussent ou une crinière de lion.

Au prix d'une action, vous subissez une transformation. Pendant 1 minute, vous obtenez les avantages suivants :

- Au début de chacun de vos tours, vous regagnez 10 points de vie.
- Chaque fois que vous lancez un sort de paladin qui possède un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez lancer le sort en action bonus à la place.
- Les créatures ennemies dans un rayon de 3 mètres autour de vous ont un désavantage aux jets de sauvegarde contre vos sorts de paladin et vos options de Canalisation d'énergie divine.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Serment de vengeance

Le serment de Vengeance est un engagement solennel de punir ceux qui ont commis de graves crimes. Lorsque les forces du mal attaquent des villageois sans défense, quand tout un peuple se retourne contre la volonté des dieux, lorsque la guilde de voleurs devient trop puissante, quand un dragon saccage une campagne, dans des moments comme ceux-ci, des paladins se lèvent et font serment de vengeance pour rétablir ce qui a été défait. Pour ces paladins – parfois appelés vengeur ou chevalier noir – sont prêt à sacrifier leurs puretés pour promulguer la justice.

Principes de Vengeance

Chaque serment de vengeance est différent, mais tous ont en commun de punir les fautifs à tout prix et par tous les moyens nécessaires. Toutefois, bien que les serments soient presque toujours fait pour punir les méchants, les paladins qui font le serment de vengeance sont eux-mêmes généralement d'alignement neutre ou loyal neutre. Les principes fondamentaux des principes sont brutalement simples.

Combats le plus grand Mal. Face au choix de combattre mes ennemis jurés ou de lutter contre un mal mineur, je choisis le plus grand mal.

Pas de pitié pour les mauvais. Des adversaires ordinaires peuvent gagner ma miséricorde, mais pas mes ennemis jurés.
Tous les moyens sont bons. Mes états d'âme ne doivent pas intervenir dans mon intention d'exterminer mes ennemis.
Compensation. Si mes ennemis causent la ruine dans le monde, c'est parce que je n'ai pas réussi à les arrêter. Je dois aider ceux qui ont souffert de leurs méfaits.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	<i><u>fléau, marque du chasseur</u></i>
5	<i><u>immobilisation de personne, foulée brumeuse</u></i>
9	<i><u>rapidité, protection contre une énergie</u></i>
13	<i><u>bannissement, porte dimensionnelle</u></i>
17	<i><u>immobilisation de monstre, scrutation</u></i>

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation d'énergie divine.

Conspuer l'ennemi. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré tout en psalmodiant une prière de dénonciation, utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Choisissez une créature à 9 mètres ou moins de vous et que vous pouvez voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, à moins qu'elle ne soit immunisée contre la condition effrayé. Un fiélon ou un mort-vivant a un désavantage à son jet de sauvegarde. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est effrayée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. La vitesse de déplacement d'une créature effrayée est de 0 et elle ne peut profiter d'aucun bonus de vitesse. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, sa vitesse est divisée par deux pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

Vœu d'inimitié. Au prix d'une action bonus, vous pouvez prononcer un vœu d'inimitié contre une créature à 3 mètres ou moins de vous en utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Vous bénéficiez alors d'un avantage aux jets d'attaque contre cette créature pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie ou qu'elle tombe inconsciente.

Vengeur implacable

À partir du niveau 7, votre concentration surnaturelle vous permet de contrer la retraite d'un adversaire. Lorsque vous touchez une créature lors d'une attaque d'opportunité, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre vitesse de déplacement dès l'attaque terminée et dans cette même réaction. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Âme vengeresse

À partir du niveau 15, l'autorité avec laquelle vous prononcez votre vœu d'inimitié vous donne plus de puissance contre votre adversaire. Quand la créature sous l'effet de votre vœu d'inimitié réalise une attaque, vous pouvez utiliser une réaction pour faire une attaque contre cette créature si elle est à portée.

Ange de la vengeance

Au niveau 20, vous pouvez vous transformer en ange de la vengeance. En utilisant une action, vous subissez une transformation qui dure 1 heure. Pendant cette durée, vous gagnez les avantages suivants :

- Des ailes poussent dans votre dos et vous confère une vitesse de vol de 18 mètres.
- Vous émettez une aura de menace de 9 mètres de rayon. La première fois qu'une créature rentre dans votre aura ou si elle y commence son tour pendant une bataille, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être effrayée pendant 1 minute ou jusqu'à ce que la créature prenne des dégâts. Les jets d'attaque contre la créature effrayée bénéficient d'un avantage.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Serment de conquête

Version officielle du **Xanathar's Guide to Everything** de cette sous-classe publiée initialement dans la rubrique Unearthed Arcana.

Le serment de conquête attire les paladins avides d'obtenir la gloire au combat et de dominer totalement leurs ennemis. Pour ces paladins, instaurer l'ordre n'est pas suffisant. Ils se doivent d'écraser les forces du chaos. Parfois surnommés chevaliers tyrans ou semeurs d'acier, ceux qui prêtent ce serment se regroupent en de sinistres ordres qui vénèrent des divinités ou philosophies de la guerre et du pouvoir. Certains de ces paladins vont encore plus loin et s'associent avec les puissances des [Neuf enfers](#). L'archidiabole Bel, seigneur de guerre d'Avernus, compte parmi ses plus fervents soutiens nombre de ces paladins, les célèbres chevaliers de l'enfer [hell knights]. Les chevaliers de l'enfer recouvrent leurs armures de trophées pris aux ennemis vaincus, de sombres avertissements pour ceux qui osent s'opposer à ces paladins et aux lois de leurs seigneurs. Toutefois, des paladins de cet ordre s'opposent souvent aux chevaliers de l'enfer, trouvant que ces derniers sont allés trop loin dans les ténèbres.

Principes de Conquête

Un paladin qui choisit ce serment porte les principes de conquête gravés en haut du bras.

Étouffe la flamme de l'espoir. Il n'est pas suffisant de vaincre l'ennemi au combat. Ta victoire doit être si écrasante qu'elle doit aussi détruire chez l'ennemi sa volonté de se battre pour toujours. Une épée peut mettre fin à une vie. La peur peut mettre fin à un empire.

Règne d'une main de fer. Une fois la conquête réalisée, ne tolère aucune contestation. Ta parole est loi. Ceux qui y obéissent doivent être récompensés. Les autres doivent être punis et servir d'exemple à tous ceux qui voudraient les suivre.

La force par-dessus tout. Tu devras régner jusqu'à ce qu'un plus puissant que toi n'apparaisse. Alors il te faudra devenir encore plus puissant et surpasser le défi... ou n'être plus rien.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	<i>armure d'Agathys, injonction</i>
5	<i>arme spirituelle, immobilisation de personne</i>
9	<i>malédiction, peur</i>
13	<i>domination de bête, peau de pierre</i>
17	<i>domination d'humanoïde, nuage mortel</i>

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation d'énergie divine.

Présence conquérante. Vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine afin d'exalter une présence terrifiante. Par une action, vous forcez toutes les créatures de votre choix que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, vous effrayez la créature durant 1 minute. La créature effrayée peut relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, et mettre un terme à cet effet en cas de succès.

Frappe guidée. Vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine afin de frapper avec une précision surnaturelle. Lorsque vous faites un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour ajouter un bonus de +10 au jet. Vous pouvez choisir d'ajouter ce bonus une fois le jet effectué, mais avant que le MD ne vous dise si l'attaque touche ou non.

Aura de conquête

À partir du niveau 7, une aura menaçante émane de vous tant que vous n'êtes pas incapable d'agir. Cette aura s'étend sur un rayon de 3 mètres autour de vous, mais est bloquée en cas d'abris total. Si vous effrayez une créature, sa vitesse est réduite à 0 tant qu'elle est située dans l'aura, et cette créature prend des dégâts psychiques égaux à la moitié de votre niveau de paladin si elle commence son tour à l'intérieur de l'aura. Au niveau 18, l'effet de l'aura s'étend à 9 mètres.

Blâme méprisant

À partir du niveau 15, ceux qui osent vous frapper sont psychologiquement punis pour leur audace. Chaque fois qu'une créature vous touche avec une attaque, elle prend des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Charisme (minimum 1) si vous n'êtes pas incapable d'agir.

Conquérant invincible

Au niveau 20, vous pouvez réaliser d'extraordinaires prouesses martiales. Au prix d'une action, vous pouvez devenir magiquement un avatar de conquête et obtenir les bénéfices suivants durant 1 minute :

- Vous gagnez la résistance à tous les types de dégâts.
- Quand, pendant votre tour, vous utilisez l'action Attaquer, vous avez droit à une attaque supplémentaire durant cette même action.
- Vos attaques au corps à corps avec une arme portent un coup critique pour un résultat du dé de 19 ou 20.

Une fois ce pouvoir utilisé, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le réutiliser.

Serment de traîtrise

PALADIN DÉCHUS

Le serment de traîtrise est une option pour un paladin qui s'est éloigné d'un autre serment sacré ou qui a rejeté la vie traditionnelle de paladin. Cette option existe en plus du Oathbreaker présenté dans le *Dungeon Master's Guide*. Les MD peuvent utiliser ces 2 options afin de créer des paladins maléfiques ou déchus. Si vous passez d'un autre serment à celui-ci, ou vice-versa, remplacez toutes les caractéristiques de l'ancien serment par le nouveau.

Serment de traîtrise est le chemin suivi par des paladins parjures à leur précédent serment ou par ceux intéressés uniquement par leur propre puissance et survie. Communément appelés les chevaliers noirs [blackguards], ces combattants profanes ne sont fidèles qu'à eux-mêmes. Quiconque est suffisamment désespéré pour suivre de tels individus fourbes, le fait car ces paladins possèdent un grand pouvoir. Ceux qui les suivent sans tomber dans le piège de leur trahison espèrent pouvoir se livrer à des actes de violence gratuite et accumuler de grands trésors. Nombre de ces paladins rendent hommage aux seigneurs démons, tout particulièrement à [Grazz't](#) et [Orcus](#). Même les Seigneurs de l'enfer rechignent à s'allier avec ces champions du chaos, mais parfois Baalzebul et Glasya éprouvent un certain attrait pour ceux qui manient le double-jeu et la traîtrise.

Principes de Traîtrise

Un paladin qui choisit le serment de traîtrise ne prête allégeance à personne. Il n'y a aucun principe lié à ce serment car il n'a aucune substance. Ceux qui ont été malchanceux au point d'avoir côtoyés les chevaliers noirs ont pu observer que leurs uniques motivations sont le pouvoir et leur propre sécurité, en particulier s'ils peuvent être obtenus aux dépens des autres.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	<i>charme-personne, repli expéditif</i>
5	<i>image miroir, invisibilité</i>
9	<i>forme gazeuse, rapidité</i>
13	<i>confusion, invisibilité supérieure</i>
17	<i>domination d'humanoïde, passe-muraille</i>

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation d'énergie divine.

Invocation de double. Au prix d'une action, vous créez une illusion visuelle de vous-même qui dure 1 minute ou

jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme si vous vous concentriez sur un sort). L'illusion apparaît dans un endroit inoccupé de votre choix et que vous pouvez voir, à 9 mètres de vous maximum. L'illusion vous ressemble totalement. Elle est silencieuse, possède votre taille, est incorporelle et n'occupe pas son espace. Elle n'est pas affectée par les attaques et les dégâts. Au prix d'une action bonus durant votre tour, vous pouvez déplacer l'illusion de 9 mètres vers un endroit que vous pouvez voir, mais elle doit rester à 36 mètres de vous maximum. Pendant cette durée, vous pouvez lancer des sorts comme si vous étiez à la position de l'illusion, mais en utilisant vos propres sens. De plus, quand vous et l'illusion êtes tous deux à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, vous obtenez l'avantage à vos jets d'attaque contre cette créature tellement l'illusion est perturbante.

Frappe empoisonnée. Vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine afin de rendre vos armes encore plus mortelles. Au prix d'une action bonus, vous pouvez toucher une arme ou une munition et invoquer dessus un poison spécial. Le poison est présent durant 1 minute. La prochaine fois que vous toucherez une cible avec cette arme ou cette munition, la cible subira des dégâts de poison immédiatement après l'attaque. Les dégâts du poison sont de 2d10 + votre niveau de paladin, ou 20 + votre niveau de paladin si vous aviez l'avantage lors de votre jet d'attaque.

Aura de trahison

À partir du niveau 7, une aura de discorde émane de vous et vous procure les avantages suivants.

Abattre le troupeau. Vous obtenez l'avantage à vos jets d'attaque au corps à corps contre toute créature qui a au moins un de ses alliés dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Frappe du traître. Si une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous manque son jet d'attaque au corps à corps contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer l'attaquant à relancer son jet d'attaque contre une créature de votre choix située à 1,50 mètre maximum de l'attaquant. Cette capacité échoue mais est consommée si l'attaquant est immunisé à la condition charmé. Vous pouvez utiliser cette capacité trois fois. Vous regagnez les utilisations consommées lorsque vous terminez un repos court ou long.

Évasion du chevalier noir

À partir du niveau 15, vous obtenez la capacité d'échapper à vos ennemis. Immédiatement après avoir été touché par une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir invisible et vous téléporter à un endroit que vous pouvez voir situé à 18 mètres maximum. Vous restez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous attaquiez, fassiez des dégâts ou forciez une créature à faire un jet de sauvegarde. Une fois ce pouvoir utilisé, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir le réutiliser.

Icone de la tromperie

Au niveau 20, vous gagnez la capacité de faire émaner des sentiments de trahison. Au prix d'une action, vous devenez par magie un avatar de la tromperie et obtenez pour une minute les avantages suivants :

- Vous êtes invisible.
- Si une créature vous inflige des dégâts durant son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal au DD de sauvegarde de vos sorts) ou bien vous contrôlez sa prochaine action, mais uniquement si vous n'êtes pas incapable d'agir lorsqu'elle prendra son action. La créature réussit automatiquement son jet de sauvegarde si elle est immunisée aux charmes.
- Si vous avez l'avantage à votre jet d'attaque, vous obtenez un bonus aux dégâts égal à votre niveau de paladin.

Une fois ce pouvoir utilisé, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le réutiliser.

Serment de rédemption

Version officielle du **Xanathar's Guide to Everything** de cette sous-classe publiée initialement dans la rubrique Unearthed Arcana.

Le serment de rédemption place un paladin sur un chemin difficile, celui qui exige qu'un guerrier saint n'utilise la violence qu'en dernier recours. Les paladins qui se consacrent à ce serment croient que toute personne peut se racheter et que tout le monde peut emprunter le chemin de la bienveillance et de la justice. Ces paladins se dressent face à des créatures mauvaises dans l'espoir de les voir se tourner vers la lumière, et ils ne les tuent que lorsque cette action permet clairement de sauver d'autres vies. Les paladins qui suivent ce chemin sont connus comme les rédempteurs. Mais bien qu'idéalistes, ils ne sont pas stupides. Les rédempteurs savent que les morts-vivants, les démons, les diables et autres

menaces surnaturelles sont intrinsèquement mauvais. Contre de tels ennemis, ces paladins n'hésitent pas à utiliser leurs armes et leurs sorts. Pourtant, les rédempteurs continuent de prier pour que, un jour, même ces créatures pleines de haine puissent penser à leur rédemption.

Principe de Rédemption

Les principes du serment de rédemption porte un paladin à un haut niveau de paix et de justice.

Paix. La violence est l'arme du dernier recours. La diplomatie et la compréhension sont la voie pour une paix durable.

Innocence. Tout le monde débute dans la vie en étant innocent, et c'est l'environnement ou l'influence des forces obscures qui conduit vers le Mal. En montrant l'exemple, et en travaillant afin de guérir les plaies d'un monde profondément blessé, vous pouvez remettre n'importe qui sur le droit chemin.

Patience. Changer prend du temps. Ceux qui ont emprunté des chemins malfaisants doivent être rappelés à l'ordre pour redevenir honnêtes et bons. Une fois que la graine de la justice est semée dans une créature, vous devez travailler jour après jour pour lui permettre de survivre et ensuite de s'épanouir.

Sagesse. Votre cœur et votre esprit doivent rester éveillés, car il est possible que vous soyez obligé d'admettre la défaite. Si toute créature peut être réhabilitée, certaines sont allées si loin sur le chemin du mal que vous n'aurez d'autre choix que de mettre fin à leur vie. Une telle action doit être soigneusement pensée et ses conséquences bien comprises, mais une fois la décision prise, suivez la en sachant que votre chemin est juste.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	<i>sanctuaire, sommeil</i>
5	<i>apaisement des émotions, rayon affaiblissant</i>
9	<i>contresort, motif hypnotique</i>
13	<i>peau de pierre, sphère résiliente d'Otiluke</i>
17	<i>immobilisation de monstre, mur de force</i>

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation d'énergie divine.

Émissaire de paix. Vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour augmenter votre présence grâce à la puissance divine. Par une action bonus, vous vous accordez un bonus de +5 à votre prochain jet de Charisme (Persuasion) dans les prochaines 10 minutes.

Blâme du violent. Vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour réprimander ceux qui utilisent la violence. Par une réaction lorsqu'un ennemi dans un rayon de 9 mètres autour de vous inflige des dégâts avec une attaque au corps à corps à une créature autre que vous-même, vous forcez cet attaquant à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, l'attaquant subit un nombre de dégâts radiants égal aux dégâts qu'il vient d'infliger. En cas de sauvegarde réussie, il ne prend que la moitié des dommages.

Aura du gardien

À partir du niveau 7, vous pouvez protéger les autres des dommages au prix de votre propre santé. Par une réaction lorsqu'une créature dans un rayon de 3 mètres autour de vous subit des dégâts, vous pouvez prendre par magie ces dégâts à la place de la créature. Cette capacité ne transfère aucun autre effet qui pourrait accompagner les dégâts, et ces dégâts ne peuvent être réduits en aucune façon. Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 mètres.

Esprit protecteur

À partir du niveau 15, une présence sacrée soigne vos blessures au combat. Vous récupérez un nombre de points de vie égal à 1d6 + la moitié de votre niveau de paladin si vous terminez votre tour au combat avec moins de la moitié de vos points de vie et que vous n'êtes pas incapable d'agir.

Émissaire de la rédemption

Au niveau 20, vous devenez un avatar de la paix, ce qui vous donne deux avantages :

- Vous obtenez la résistance à tous les dégâts infligés par d'autres créatures (leurs attaques, leurs sorts et autres effets).
- Chaque fois qu'une créature vous touche, elle prend des dégâts radiants égaux à la moitié de la quantité qu'elle vous a infligée.

Si vous attaquez une créature, lui infligez des dégâts ou la forcez à faire un jet de sauvegarde, aucun de ces avantages ne fonctionne contre cette créature jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

Rôdeur

Forte présence : Fort, Northilùm, Hadar

Faible présence : Nulle part

Points de vie

DV : 1d10 par niveau de rôdeur

pv au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez trois compétences parmi Athlétisme, Discrétion, Dressage, Investigation, Nature, Perception, Perspicacité et Survie

Équipement

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

- (a) armure d'écailles ou (b) armure de cuir
- (a) deux épées courtes ou (b) deux armes courantes de corps à corps
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur
- Un arc long et un carquois avec 20 flèches

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Sorts connus	- Emplacements de sorts -				
				1	2	3	4	5
1	+2	Ennemi juré, Explorateur-né	-	-	-	-	-	-
2	+2	Style de combat, Incantations	2	2	-	-	-	-
3	+2	Archétype de rôdeur, Sens primitifs	3	3	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	3	-	-	-	-
5	+3	Attaque supplémentaire	4	4	2	-	-	-
6	+3	Amélioration de l'Ennemi juré et de l'Explorateur-né	4	4	2	-	-	-
7	+3	Capacité de l'archétype de rôdeur	5	4	3	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques, Traversée des terrains	5	4	3	-	-	-
9	+4	-	6	4	3	2	-	-

10	+4	Amélioration de l'Explorateur-né, Camouflage naturel	6	4	3	2	-	-
11	+4	Capacité de l'archétype de rôdeur	7	4	3	3	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	7	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	3	1	-
14	+5	Amélioration de l'Ennemi juré, Disparition	8	4	3	3	1	-
15	+5	Capacité de l'archétype de rôdeur	9	4	3	3	2	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	9	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sens sauvages	10	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	11	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur d'ennemis	11	4	3	3	3	2

Ennemi juré

À partir du niveau 1, vous avez des compétences significatives pour pister, chasser et même communiquer avec un certain type d'ennemi. Choisissez un type d'ennemi juré : aberrations, bêtes, célestes, créatures artificielles, créatures monstrueuses, dragons, élémentaires, fées, fiélons, géants, morts-vivants, plantes ou vases. Sinon, vous pouvez sélectionner deux races d'humanoïde (comme gnolls et orques) comme ennemis favoris. Vous avez l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister vos ennemis favoris, ainsi qu'aux jets d'Intelligence permettant de se rappeler des informations sur ceux-ci. Quand vous obtenez cette capacité, vous apprenez également une langue de votre choix qui est parlée par vos ennemis favoris, s'ils en parlent une.

Vous choisissez un ennemi juré supplémentaire, ainsi qu'un langage associé, aux niveaux 6 et 14. À ces niveaux, vos choix devraient refléter les types de monstres que vous avez rencontrés au cours de vos aventures.

Explorateur-né

Vous êtes particulièrement familier avec un type de milieu naturel et êtes apte à voyager et à survivre dans ces régions. Choisissez un type de terrain favori : arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, plaine ou Outreterre. Lorsque vous faites un jet d'Intelligence ou de Sagesse lié à votre terrain favori, votre bonus de maîtrise est doublé si vous utilisez une compétence que vous maîtrisez.

Lors d'un voyage d'une heure ou plus dans votre terrain favori, vous obtenez les avantages suivants :

- Le terrain difficile ne ralentit pas le voyage de votre groupe.
- Votre groupe ne peut pas se perdre, sauf par des moyens magiques.
- Même lorsque vous êtes engagé dans une autre activité tout en voyageant (comme la recherche de nourriture, la navigation ou le pistage), vous restez alerte face au danger.
- Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer furtivement à un rythme normal.
- Lorsque vous cherchez de la nourriture, vous en trouvez deux fois plus que normalement.
- Lorsque vous pistez d'autres créatures, vous découvrez aussi leur nombre exact, leurs tailles, et depuis combien de temps elles sont passées dans la zone.

Vous choisissez un terrain favori supplémentaire aux niveaux 6 et 10.

Style de combat

Au niveau 2, Vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de Style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

Archerie

Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque avec une arme à distance.

Combat à deux armes

Lorsque vous vous engagez dans un combat avec deux armes en mains, vous pouvez ajouter votre modificateur de

caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Défense

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

Incantations

Au moment où vous atteignez le niveau 2, vous avez appris à utiliser l'essence magique de la nature pour lancer des sorts, tout comme le fait un druide.

Emplacements de sorts

La table ci-dessus montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts de rôdeur de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long. Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *amitié avec les animaux* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez lancer ce sort avec n'importe lequel de ces deux emplacements.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez deux sorts de niveau 1, à choisir dans la liste des sorts de rôdeur. La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts de rôdeur de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort, comme indiqué dans la table. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 5 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2. En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de rôdeur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de rôdeur, celui devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort.

Caractéristique d'incantation

La Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de rôdeur, car le pouvoir de votre magie vient de votre lien avec la nature. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de rôdeur que vous lancez, ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Archétype de rôdeur

Au niveau 3, vous choisissez un archétype qui vous inspire : le chasseur ou le maître des bêtes, détaillé à la fin de la description de classe. Votre choix vous accorde des capacités aux niveaux 3, 7, 11 et niveau 15.

Sens primitifs

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre action et dépenser un emplacement de sort de rôdeur afin de concentrer votre attention sur la région autour de vous. Pour 1 minute par niveau d'emplacement de sort que vous dépensez, vous pouvez sentir si les types de créatures suivants sont présents à 1,5 kilomètre de vous (ou jusqu'à 9 kilomètres si vous êtes dans votre terrain favori) : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, démons et morts-vivants. Cette capacité ne révèle pas l'emplacement ou le nombre des créatures.

Amélioration de caractéristiques

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

Attaque supplémentaire

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

Traversée des terrains

À partir du niveau 8, se déplacer à travers un terrain difficile non magique ne vous coûte pas de mouvement supplémentaire. Vous pouvez également passer à travers des plantes non magiques sans être ralenti et sans subir de dégâts par leurs épines, ou un risque semblable. En outre, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui sont créés ou manipulés par magie afin d'entraver les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Camouflage naturel

À partir du niveau 10, vous pouvez passer 1 minute pour vous créer un camouflage. Vous devez avoir accès à de la boue fraîche, de la crasse, des plantes, de la suie et d'autres matériaux naturels avec lesquels vous pouvez créer votre camouflage. Une fois que vous êtes camouflé de cette façon, vous pouvez essayer de vous cacher en vous appuyant contre une surface solide, comme un arbre ou un mur, s'il est au moins aussi grand et aussi large que vous. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discrétion) aussi longtemps que vous restez sans bouger et sans effectuer d'actions. Une fois que vous vous déplacez ou prenez une action ou une réaction, vous devez vous camoufler à nouveau pour regagner cet avantage.

Disparition

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à votre tour. En outre, vous ne pouvez pas être suivi par des moyens non magiques, sauf si vous choisissez de laisser une trace.

Sens sauvages

Au niveau 18, vous gagnez un sens surnaturel qui vous aide à combattre les créatures que vous ne pouvez pas voir. Lorsque vous attaquez une créature que vous ne pouvez pas voir, votre incapacité à voir ne vous impose pas un désavantage à vos jets d'attaque contre elle. Vous êtes également au courant de l'emplacement d'une créature invisible dans un rayon de 9 mètres autour de vous, à condition que la créature ne se soit pas cachée vis-à-vis de vous et que vous ne soyez pas aveuglé ou assourdi.

Tueur d'ennemis

Au niveau 20, vous devenez un chasseur hors pair pour vos ennemis. Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque que vous effectuez contre l'un de vos ennemis favoris. Vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité avant ou après le jet, mais avant que les effets du jet ne soient appliqués.



Archétypes de rôdeur

L'idéal du rôdeur a deux principales expressions : le chasseur et le maître des bêtes.

Chasseur

Émuler l'archétype du chasseur signifie que vous acceptez votre rôle de rempart entre la civilisation et les terreurs de la nature sauvage. En prenant la voie du chasseur, vous apprenez des techniques spécialisées pour lutter contre les menaces que vous rencontrez, des ogres saccageurs et des hordes d'orques aux imposants géants et aux terrifiants

dragons.

Proie du chasseur

Au niveau 3, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Tueur de colosses. Votre ténacité peut user les ennemis les plus puissants. Quand vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Tueur de géants. Quand une créature, de taille G ou supérieure et située à 1,50 mètre ou moins de vous, vous touche ou vous manque lors d'une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour attaquer cette créature immédiatement après son attaque, à condition que vous puissiez voir la créature.

Briseur de horde. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous faites une attaque avec une arme, vous pouvez faire une autre attaque avec la même arme contre une créature différente qui se situe à 1,50 mètre ou moins de la cible initiale et à portée de votre arme.

Tactiques défensives

Au niveau 7, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Échapper à la horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre vous ont un désavantage.

Défense contre les attaques multiples. Quand une créature vous touche lors d'une attaque, vous gagnez un bonus de +4 à la CA contre toutes les attaques ultérieures effectuées par cette créature pour le reste du tour.

Moral d'acier. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Attaques multiples

Au niveau 11, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Salve. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point que vous pouvez voir et à portée de votre arme. Vous devez avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et devez faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Attaque tourbillonnante. Vous pouvez utiliser votre action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins de vous, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Défense du chasseur supérieure

Au niveau 15, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Dérobage. Vous pouvez vous retirer prestement de la trajectoire de certaines zones d'effet, comme celles du souffle ardent d'un dragon rouge ou d'un sort de *foudre*. Lorsque vous êtes soumis à un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, vous ne prenez à la place aucun dégât si vous réussissez le jet, et seulement la moitié des dégâts si vous échouez.

Retour de bâton. Quand une créature hostile vous manque lors d'une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer cette créature à répéter la même attaque contre une autre créature (autre qu'elle-même) de votre choix.

Esquive instinctive. Quand un attaquant que vous pouvez voir vous touche lors d'une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de l'attaque contre vous.

Maître des bêtes

L'archétype maître des bêtes incarne la relation entre les races civilisées et les animaux du monde. Unis dans un même but, la bête et le rôdeur agissent de concert pour combattre les ennemis monstrueux qui menacent la civilisation autant que les étendues sauvages. Choisir l'archétype maître des bêtes signifie que vous vous engagez vers cet idéal pour agir en association avec un animal qui sera pour vous un compagnon et un ami.

Compagnon du rôdeur

Au niveau 3, vous gagnez un compagnon animal qui vous accompagne lors de vos aventures et qui est entraîné pour combattre à vos côtés. Choisissez une bête de taille M maximum et dont le facteur de puissance est de 1/4 ou moins (le bestiaire présente les caractéristiques du [faucon](#), du [molosse](#) et de la [panthère](#) par exemple). Ajoutez votre bonus de maîtrise à la CA de la bête, à ses jets d'attaque et de dégâts, ainsi qu'aux jets de sauvegarde et de compétences qu'elle maîtrise. Son total de points de vie est égal à ses points de vie maximums normaux ou à quatre fois votre niveau de rôdeur (selon le plus haut des deux). Comme toute créature, le compagnon peut dépenser des dés de vie durant un repos court.

L'animal obéit à vos ordres du mieux qu'il peut. Son tour se déroule au même score d'initiative que vous. Lors de votre tour, vous pouvez ordonner verbalement à votre animal de se déplacer vers où vous le souhaitez (ceci ne nécessitant aucune action de votre part). Vous pouvez utiliser votre action pour lui ordonner verbalement de réaliser les actions Attaquer, Aider, Foncer ou Se désengager. Si vous ne lui ordonnez rien, par défaut il prend l'action Esquiver. Une fois acquise la capacité d'Attaque supplémentaire, vous pouvez réaliser une attaque avec une arme tout en commandant à votre animal de réaliser l'action Attaquer. Lorsque vous voyagez sur votre terrain favori avec votre bête pour unique compagnie, vous pouvez vous déplacer discrètement à votre rythme normal.

Si vous ne pouvez agir ou êtes absent, la bête agit d'elle-même, vous protégeant et se protégeant en priorité. Elle n'a pas besoin d'être commandée pour utiliser sa réaction, comme pour effectuer une attaque d'opportunité par exemple.

Comme toute créature, le compagnon animal peut dépenser des dés de vie durant un repos court. Si vous êtes incapable d'agir ou absent, votre compagnon animal agit de lui-même, en s'efforçant de vous protéger et de se protéger. Vous n'avez pas besoin de le commander pour qu'il utilise une réaction, comme pour réaliser une attaque d'opportunité. Si votre animal meurt, vous pouvez en obtenir un autre en passant 8 heures à vous lier par magie avec une autre bête qui n'est pas hostile envers vous, du même type que la précédente ou totalement différent.

Entraînement exceptionnel

À partir du niveau 7, lorsque lors de votre tour votre compagnon animal n'attaque pas, vous pouvez utiliser votre action bonus pour ordonner à votre animal de réaliser l'action Aider, Foncer ou Se désengager lors de son tour. De plus, l'attaque du compagnon compte dorénavant comme étant magique pour ce qui est de la résistance et de l'immunité aux attaques et aux dégâts non magiques.

Furie bestiale

À partir du niveau 11, lorsque vous ordonnez à votre compagnon animal d'effectuer l'action Attaquer, celui-ci peut attaquer deux fois ou prendre l'action Attaques multiples s'il la possède.

Partage des sorts

À partir du niveau 15, lorsque vous lancez un sort vous prenant pour cible, vous pouvez aussi affecter votre compagnon animal avec le même sort si la bête se trouve à 9 mètres ou moins de vous.

Gardien primitif

Les rôdeurs du conclave du gardien primitif suivent une ancienne tradition imprégnée de la puissante magie des druides. Ces rôdeurs apprennent à ne faire qu'un avec la nature, ce qui leur permet de tirer parti des aspects de différentes bêtes sauvages et plantes qui les entourent pour triompher de leurs ennemis. Ces rôdeurs demeurent dans les forêts ancestrales du monde. Ils se hasardent rarement en dehors, et considèrent la protection des bosquets druidiques et des arbres très anciens qui ont vu les premiers jours du monde comme leur devoir sacré.

Magie gardienne

À partir du niveau 3, vous apprenez un sort supplémentaire quand vous atteignez certains niveaux dans cette classe, comme indiqué dans la table ci-dessous. Les sorts sont considérés comme des sorts de rôdeur pour vous, et ne comptent pas dans la limite des sorts de rôdeur connus.

Niveau de rôdeur	Sorts
3	<i>enchevêtrement</i>

5	<i>amélioration de caractéristique</i>
9	<i>invocation d'animaux</i>
13	<i>insecte géant</i>
17	<i>fléau d'insectes</i>

Âme du gardien

Au niveau 3, vous gagnez la capacité de grandir temporairement et de prendre l'apparence d'une personne-arbre, couverte de feuilles et d'écorce. Par une action bonus, vous pouvez revêtir cette forme de gardien, qui dure jusqu'à ce que vous y mettiez fin grâce à une action bonus ou jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir. Les changements suivants s'appliquent lorsque vous êtes sous votre apparence de gardien.

- Votre taille devient G, à moins que vous ne soyez déjà plus grand.
- Votre vitesse passe à 1,50 mètre, à moins qu'elle ne soit déjà plus faible.
- Votre allonge augmente de 1,50 mètre
- Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires au début de chacun de vos tours. Ce nombre est égal à la moitié de votre niveau de rodeur. Lorsque la forme prend fin vous perdez immédiatement ces points de vie temporaires.

Épines pointues

Au niveau 3, votre capacité à commander la magie primaire vous permet d'améliorer vos attaques avec des épines. Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez infliger 1d6 dégâts perforants supplémentaires à une créature que vous touchez lors d'une attaque avec une arme.

Endurance primale

Au niveau 7, vous gagnez la résistance des anciennes forêts. Vos points de vie maximums et vos points de vie actuels sont augmentés de 2 par niveau de rodeur lorsque vous prenez votre forme de gardien. Cette augmentation dure jusqu'à ce que vous quittiez la forme de gardien. Lorsque vous quittez votre forme de gardien, vos points de vie maximums reviennent à la normale, mais vos points de vie temporaires ne diminuent pas, sauf s'ils excèdent vos points de vie maximums, auquel cas vous revenez à vos points de vie maximums.

Défense enracinée

Au niveau 11, vous gagnez la capacité de modifier le terrain qui vous entoure. Tant que vous êtes sous votre forme de gardien, le sol autour de vous dans un rayon de 6 mètres est considéré comme un terrain difficile pour vos ennemis.

Aura du gardien

Au niveau 15, de votre forme de gardien émane une aura magique qui renforce vos alliés blessés. Lorsqu'un allié commence son tour dans un rayon de 6 mètres autour de votre forme de gardien, il regagne un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau de rôdeur. Cette aura n'agit pas sur les créatures qui ont la moitié ou plus de leurs points de vie, et elle est sans effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Tueur de monstres

Vous passez votre vie à chasser des créatures nocturnes et des porteurs de magie noire. Un tueur de monstres cherche des vampires, des dragons, des fées maléfiques, des fiélons et autres puissantes menaces magiques. Formés à diverses techniques surnaturelles pour vaincre de tels monstres, ce sont des experts dans l'art de dénicher et vaincre de puissants ennemis.

Magie du tueur de monstres

À partir du niveau 3, vous apprenez un sort supplémentaire lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, comme le montre la table ci-dessous. Le sort compte comme un sort de rôdeur pour vous, mais il ne compte pas dans le nombre de sorts de rôdeur que vous connaissez.

Niveau

de rôdeur Sorts

3	<i>protection contre le mal et le bien</i>
5	<i>zone de vérité</i>
9	<i>cercle magique</i>
13	<i>bannissement</i>
17	<i>immobilisation de monstre</i>

Sens du chasseur

À partir du niveau 3, vous gagnez la capacité d'étudier une créature et de discerner magiquement comment la vaincre. Par une action bonus, choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Vous devinez immédiatement les vulnérabilités, les immunités et les résistances de la cible. Si la créature est insensible aux divinations magiques, vous sentez qu'elle n'a aucune immunité, résistance ou vulnérabilité. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum une fois). Vous récupérez toutes les utilisations lorsque vous terminez un repos long.

Proie du tueur

À partir du niveau 3, vous pouvez concentrer votre ire sur un ennemi, augmentant ainsi les dégâts que vous lui infligez. Par une action bonus, vous désignez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous comme la cible de cette capacité. La première fois que vous touchez cette cible lors d'une attaque avec une arme, elle subit 1d6 dégâts supplémentaires de l'arme. Cet avantage dure jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long. Il se termine plus tôt si vous désignez une autre créature.

Défense surnaturelle

Au niveau 7, vous gagnez une résilience supplémentaire contre les attaques de votre proie sur votre esprit et votre corps. Chaque fois que la cible de votre Proie du tueur vous oblige à faire un jet de sauvegarde ou que vous effectuez un jet de caractéristique pour échapper d'une lutte avec cette cible, ajoutez 1d6 à votre jet.

Némésis d'utilisateur de la magie

Au niveau 11, vous gagnez la capacité de contrer la magie de quelqu'un d'autre. Lorsque vous voyez une créature lancer un sort ou se téléporter à 18 mètres ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour essayer de contrer sa magie. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde contre les sorts, ou son sort ou sa téléportation échoue et est perdue. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau avant de terminer un repos court ou long.

Contre-attaque du tueur

Au niveau 15, vous avez la possibilité de contre-attaquer lorsque votre proie tente de vous nuire. Si la cible de votre Proie du tueur vous oblige à faire un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire une attaque avec une arme contre elle. Vous réalisez cette attaque immédiatement avant de faire le jet de sauvegarde. Si l'attaque touche, votre jet de sauvegarde réussit automatiquement, en plus des effets normaux de l'attaque.

Roublard

Forte présence: Roltis, Austalie, Hadar

Faible présence : Nulle part

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de roublard

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

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

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière

Outils : outils de voleur

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence

Compétences : choisissez quatre compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Investigation, Perception, Perspicacité, Persuasion, Représentation et Tromperie

Équipement

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

- (a) une rapière ou (b) une épée courte
- (a) un arc court et un carquois de 20 flèches ou (b) une épée courte
- (a) un sac de cambrioleur, (b) un sac d'exploration souterraine ou (c) un sac d'explorateur
- une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur

Niv	Bonus de maîtrise	Attaque sournoise	Capacités
1	+2	1d6	Expertise, Attaque sournoise, Jargon des voleurs
2	+2	1d6	Ruse
3	+2	2d6	Archétype de roublard
4	+2	2d6	Amélioration de caractéristiques
5	+3	3d6	Esquive instinctive
6	+3	3d6	Expertise
7	+3	4d6	Dérobade
8	+3	4d6	Amélioration de caractéristiques
9	+4	5d6	Capacité de l'archétype de roublard
10	+4	5d6	Amélioration de caractéristiques
11	+4	6d6	Talent
12	+4	6d6	Amélioration de caractéristiques
13	+5	7d6	Capacité de l'archétype de roublard
14	+5	7d6	Ouïe fine
15	+5	8d6	Esprit impénétrable
16	+5	8d6	Amélioration de caractéristiques
17	+6	9d6	Capacité de l'archétype de roublard
18	+6	9d6	Insaisissable
19	+6	10d6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	10d6	Coup de chance

Expertise

Au niveau 1, choisissez deux des compétences que vous maîtrisez, ou l'une d'elles et votre maîtrise des outils de voleur. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous réalisez et qui utilise l'une des compétences choisies.

Au niveau 6, vous pouvez choisir deux maîtrises supplémentaires (compétences ou outils de voleur) et obtenir le même avantage.

Attaque sournoise

À partir du niveau 1, vous savez comment trouver et exploiter subtilement la distraction d'un ennemi. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires à une créature que vous réussissez à toucher si vous avez l'avantage au jet d'attaque. L'attaque doit utiliser une arme de finesse ou une arme à distance. Vous n'avez pas besoin d'avoir l'avantage au jet d'attaque si un autre ennemi de la cible est à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, que cet ennemi n'est pas incapable d'agir, et que vous n'avez pas un désavantage au jet d'attaque. Le nombre de dégâts supplémentaires

augmente à mesure que vous gagnez des niveaux dans cette classe, comme indiqué dans la colonne Attaque sournoise de la table ci-dessus.

Jargon des voleurs

Au cours de votre formation de roublard, vous avez appris le jargon des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes, qui vous permet de cacher des messages dans une conversation apparemment normale. Seule une autre créature qui connaît le jargon des voleurs comprend ces messages. Il faut quatre fois plus de temps pour transmettre un tel message qu'il ne le faudrait pour transmettre la même idée clairement.

En outre, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles secrets utilisés pour transmettre des messages courts et simples, comme pour indiquer qu'une zone est dangereuse ou qu'elle fait partie du territoire d'une guilde des voleurs, qu'un butin est à proximité, ou que les gens d'une région sont des proies faciles ou qu'ils fourniront une maison sûre pour des voleurs en fuite.

Ruse

À partir du niveau 2, votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez effectuer une action bonus à chacun de vos tours en combat. Cette action ne peut être utilisée que pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Archétype de roublard

Au niveau 3, choisissez un archétype que vous émulez dans l'exercice de vos capacités de roublard. Votre archétype vous accorde des capacités spéciales au niveau 3 puis de nouvelles aux niveaux 9, 13 et 17. Voir Archétypes de roublard ci-dessous.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 10, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Esquive instinctive

À partir du niveau 5, quand un attaquant que vous pouvez voir vous touche avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de l'attaque contre vous.

Dérobade

À partir du niveau 7, vous pouvez esquiver certains effets de zone, tels le souffle ardent d'un dragon rouge ou un sort de *tempête de glace*. Lorsque vous êtes sujet à un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, vous ne prenez aucun dégât si vous réussissez le jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si vous échouez.

Talent

À partir du niveau 11, les compétences que vous avez choisies sont si affinées qu'elles approchent la perfection. Chaque fois que vous faites un jet de caractéristique qui vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise, vous pouvez traiter un résultat au dé de 9 ou moins comme un 10.

Ouïe fine

À partir du niveau 14, si vous êtes capable d'entendre, vous pouvez assumer l'emplacement de n'importe quelle créature cachée ou invisible à 3 mètres ou moins de vous.

Esprit impénétrable

À partir du niveau 15, vous avez acquis une plus grande force mentale. Vous gagnez la maîtrise aux jets de sauvegarde

de Sagesse.

Insaisissable

À partir du niveau 18, les attaquants gagnent rarement le dessus sur vous. Aucun jet d'attaque n'a l'avantage contre vous tant que vous n'êtes pas incapable d'agir.

Coup de chance

Au niveau 20, vous avez un talent surnaturel pour réussir quand vous en avez besoin. Si votre attaque échoue contre une cible à portée, vous pouvez transformer l'échec en succès. Ou bien si vous échouez à un jet de caractéristique, vous pouvez traiter le résultat du d20 comme un 20. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.



Archétypes de roublard

Tous les roublards ont de nombreuses caractéristiques en commun, comme l'accent qu'ils mettent sur le fait de perfectionner leurs compétences, leur approche précise et mortelle du combat et leurs réflexes toujours plus rapides. Mais des roublards différents orientent ces talents dans diverses directions, lesquelles sont incarnées par les archétypes de roublard. Votre choix de l'archétype est le reflet de votre attention. Ce n'est pas nécessairement une indication de votre profession, mais plutôt une description de vos techniques préférées.

Voleur

Vous perfectionnez vos compétences dans les arts du larcin. Cambrioleurs, bandits, coupe-bourses et autres criminels suivent généralement cet archétype, de même que les roublards qui se considèrent eux-mêmes comme des chercheurs de trésors professionnels, des explorateurs ou des investigateurs. En plus d'améliorer votre agilité et votre furtivité, vous apprenez des compétences utiles pour pénétrer dans des ruines antiques, lire des langues inconnues ou utiliser des objets magiques que vous ne pourriez normalement pas employer.

Mains lestes

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action bonus accordée par votre Ruse pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air

À partir du niveau 3, vous gagnez la possibilité d'escalader plus vite que la normale ; escalader ne vous coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Dextérité x 30 cm.

Discrétion suprême

À partir du niveau 9, vous avez l'avantage à tous vos jets de Dextérité (Discrétion) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse durant le même tour.

Utilisation des objets magiques

À partir du niveau 13, vous en savez assez sur le fonctionnement de la magie pour pouvoir utiliser des objets même s'ils ne vous sont pas destinés. Ignorez toutes les exigences de classe, de race et de niveau pour l'utilisation d'objets magiques.

Réflexes de voleur

À partir du niveau 17, vous pouvez jouer deux tours lors du premier round d'un combat. Vous prenez votre premier tour suivant votre initiative normale et votre deuxième tour à votre initiative moins 10. Vous ne pouvez pas utiliser cette

capacité si vous êtes surpris.

Assassin

Vous focalisez votre entraînement sur l'art de l'assassinat. Divers personnages choisissent cet archétype : tueurs sous contrat, espions, chasseurs de primes, et même certains religieux entraînés à cela pour exterminer les ennemis de leur divinité. Discrétion, poisons et déguisements vous aident à éliminer vos cibles avec une efficacité meurtrière.

Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise du kit de déguisement et du kit d'empoisonneur.

Assassinat

À partir du niveau 3, vous êtes au summum de votre art lorsque vous prenez votre adversaire au dépourvu. Vous avez l'avantage à vos jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, si vous attaquez et touchez une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

Expert en infiltration

À partir du niveau 9, vous pouvez créer de fausses identités pour vous-même. Vous devez passer une semaine et dépenser 25 po pour établir l'histoire, la profession et les affiliations d'une identité. Cependant, vous ne pouvez pas établir une identité qui appartient déjà à une personne existante. Par exemple, vous devriez vous procurer les vêtements adéquats, des lettres d'introduction et une certification paraissant officielle pour vous faire passer pour le membre d'une guilde d'une ville lointaine et ainsi vous infiltrer dans un cercle de marchands. Par la suite, si vous adoptez une nouvelle identité avec un déguisement, les autres créatures croiront que vous êtes cette personne jusqu'à ce qu'elles aient une bonne raison pour penser le contraire.

Imposteur

À partir du niveau 13, vous gagnez la capacité d'imiter le discours, l'écriture et le comportement d'une autre personne avec une précision extraordinaire. Vous devez étudier pendant au moins trois heures ces trois aspects (écouter parler la personne, examiner son écriture ou observer ses manières). Votre ruse est indiscernable pour un observateur occasionnel. Si une créature suspecte que quelque chose ne va pas, vous avez l'avantage pour tout jet de Charisme (Tromperie) que vous réalisez pour éviter d'être détecté.

Frappe mortelle

À partir du niveau 17, vous êtes un maître de la mort instantanée. Quand vous attaquez et touchez une créature qui est surprise, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise. En cas d'échec, doublez les dégâts de l'attaque contre cette créature.

Escroc arcanique

Quelques roublards améliorent leurs compétences aiguisées en furtivité et agilité avec la magie, apprenant des tours d'enchantement et d'illusion. On trouve parmi eux des voleurs à la tire et des cambrioleurs, mais aussi des farceurs, des fauteurs de troubles et un nombre important d'aventuriers.

Incantations

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous gagnez la possibilité de lancer des sorts.

Sorts mineurs. Vous apprenez trois sorts mineurs : *main de mage* et deux autres sorts mineurs de votre choix dans la liste de sorts de magicien. Vous apprenez un autre sort mineur de votre choix au niveau 10.

Emplacements de sorts. La table ci-dessous montre de combien d'emplacements de sorts vous disposez pour lancer vos sorts de magicien de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos

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

Sorts connus du niveau 1 et supérieur. Vous connaissez trois sorts de magicien de niveau 1 de votre choix, dont deux que vous devez choisir dans les écoles d'enchantement ou d'illusion. La colonne Sorts connus indique à quel niveau vous apprenez plus de sorts de magicien de niveau 1 ou plus élevé. Chacun de ces sorts doit être de l'école d'enchantement ou d'illusion, au choix, et doit être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 7 dans cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2. Les sorts que vous apprenez aux niveaux 8, 14 et 20 peuvent appartenir à n'importe école de magie. Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de magicien que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de magicien. Le nouveau sort doit être également d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements de sorts, et appartenir à l'école d'enchantement ou d'illusion, à moins que vous ne remplaciez le sort que vous avez acquis au niveau 8, 14 ou 20.

Caractéristique d'incantation. L'Intelligence est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez, ou pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Niv	Sorts mineurs	Sorts connus	- Emplacements de sorts -			
	connus		1	2	3	4
3	3	3	2	-	-	-
4	3	4	3	-	-	-
5	3	4	3	-	-	-
6	3	4	3	-	-	-
7	3	5	4	2	-	-
8	3	6	4	2	-	-
9	3	6	4	2	-	-
10	4	7	4	3	-	-
11	4	8	4	3	-	-
12	4	8	4	3	-	-
13	4	9	4	3	2	-
14	4	10	4	3	2	-
15	4	10	4	3	2	-
16	4	11	4	3	3	-
17	4	11	4	3	3	-
18	4	11	4	3	3	-
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

Escamotage et *main de mage*

À partir du niveau 3, lorsque vous lancez *main de mage*, vous pouvez rendre la main spectrale invisible, et vous pouvez effectuer les tâches supplémentaires suivantes avec celle-ci :

- Vous pouvez ranger un objet que la main tient dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature.
- Vous pouvez récupérer un objet dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature.
- Vous pouvez utiliser des outils de voleur pour crocheter les serrures et pour désarmer les pièges à distance.

Vous pouvez effectuer une de ces tâches sans vous faire remarquer par une créature si vous réussissez un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, vous pouvez utiliser l'action

bonus accordé par votre Ruse pour contrôler la main.

Embuscade magique

À partir du niveau 9, si vous êtes caché d'une créature quand vous lui lancez un sort, la créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre ce sort pendant ce tour.

Escroc polyvalent

Au niveau 13, vous obtenez la possibilité de distraire les cibles avec la main de *main de mage*. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez désigner une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de la main spectrale créé par le sort. Le faire vous donne l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature jusqu'à la fin du tour.

Voleur de sorts

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de voler magiquement à un lanceur de sorts sa connaissance pour lancer un sort. Immédiatement après qu'une créature jette un sort qui vous cible ou vous inclut dans sa zone d'effet, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer la créature à faire un jet de sauvegarde avec le modificateur de sa caractéristique d'incantation. Le DD est égal à votre sort DD de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, vous niez l'effet du sort contre vous, et vous volez la connaissance du sort s'il est au moins de niveau 1 et d'un niveau que vous pouvez lancer (le sort ne doit pas forcément être un sort de magicien). Pour les prochaines 8 heures, vous connaissez le sort et pouvez le lancer à l'aide de vos emplacements de sorts. La créature ne peut plus lancer ce sort jusqu'à ce que les 8 heures soient passées. Une fois que vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un repos long.

Conspirateur

Version officielle du **Xanathar's Guide to Everything** de cette sous-classe mise en ligne par WotC lors de l'Extra Life 2015.

Vous mettez l'accent sur les personnes et sur l'influence et les secrets qu'ils ont. Beaucoup d'espions, de courtisans et de conspirateurs suivent cet archétype, menant une vie d'intrigues. Les mots sont aussi souvent vos armes que les poignards ou le poison, et les secrets et les faveurs sont parmi vos trésors préférés.

Maître de l'intrigue

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise du kit de déguisement, du kit de contrefaçon et d'un type de jeu de votre choix. Vous apprenez également deux langues de votre choix. En outre, vous pouvez infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature que vous entendez parler pendant au moins 1 minute, vous permettant de vous faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsque vous utilisez l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de vous, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut vous voir ou vous entendre.

Manipulateur perspicace

À partir du niveau 9, si vous passez au moins 1 minute à observer ou interagir avec une autre créature en dehors d'une situation de combat, vous pouvez apprendre certaines informations sur ses capacités par rapport aux vôtres. Le MD vous indique si la créature est votre égal, supérieur ou inférieur par rapport à deux des caractéristiques suivantes de votre choix :

- Valeur d'Intelligence
- Valeur de Sagesse
- Valeur de Charisme
- Niveau de classe (le cas échéant)

À la discrétion du MD, vous pouvez aussi réaliser que vous connaissez une part de l'histoire de la créature ou l'un de ses

traits de personnalité, si elle en possède.

Détournement

À partir du niveau 13, vous pouvez parfois faire qu'une créature finisse par être la cible d'une attaque qui vous visait. Lorsque vous êtes ciblé par une attaque alors qu'une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous offre un abri contre cette attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour que la cible de l'attaque soit cette créature, à votre place.

Âme de tromperie

À partir du niveau 17, vos pensées ne peuvent être lues par télépathie ou par d'autres moyens, sauf si vous le permettez. Vous pouvez présenter de fausses pensées en faisant un jet de Charisme (Tromperie) opposé à un jet de Sagesse (Perspicacité) du lecteur de votre esprit. En outre, peu importe ce que vous dites, la magie qui permettrait de déterminer si vous dites la vérité indique que vous ne mentez pas, si vous le souhaitez, et vous ne pouvez pas être obligé de dire la vérité par magie.

Éclaireur

Vous êtes doués pour la discrétion et la vie en forêt, ce qui vous permet de partir en reconnaissance au-devant de vos compagnons lors de vos expéditions. Les roublards qui adoptent cet archétype se sentent à leur aise en nature ainsi qu'en présence de barbares et de guerriers, servant souvent comme les yeux et les oreilles des bandes armées de ce monde. Comparativement aux autres roublards, vous êtes outillé pour survivre en milieux sauvages.

Survivaliste

Lorsque vous optez pour cet archétype au niveau 3, vous bénéficiez de la maîtrise des compétences Nature et Survie. Votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous tentez un jet de caractéristique qui implique l'une ou l'autre de ces maîtrises.

Escarmouche

À partir du niveau 3, il est difficile de vous coincer lors d'un combat. Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour vous déplacer de la moitié de votre vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Mobilité supérieure

Au niveau 9, votre vitesse de marche augmente de 3 mètres. Si vous possédez une vitesse d'escalade ou de nage, elles bénéficient également de cette augmentation.

Maître de l'embuscade

À partir du niveau 13, vous menez les embuscades avec brio. Si un de vos ennemis est surpris lors du premier round du combat, vous pouvez utiliser une action bonus à votre tour pour conférer à vos alliées qui vous voient un bonus de +5 à l'initiative. Ce bonus dure jusqu'à la fin du combat. Si le bonus à l'initiative augmente l'initiative d'un allié au-dessus de la vôtre, l'initiative de cet allié est alors égale à la vôtre. De plus, chacun de vos alliés voit sa vitesse augmentée de 3 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.

Frappe soudaine

À partir du niveau 17, vous frappez à une vitesse fulgurante. Si vous utilisez l'action Attaquer à votre tour, vous pouvez tenter une attaque supplémentaire au prix d'une action bonus. Cette attaque peut bénéficier de votre attaque sournoise même si vous l'avez déjà utilisée ce tour-ci, mais seulement si cette attaque est la seule que vous tentez contre cette cible lors de ce tour.

Sorcier

Forte présence : Northilùm, Hadar

Faible présence : Partout ailleurs

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de sorcier

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

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

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Tromperie

Équipement

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

- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) n'importe quelle arme courante
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'exploration souterraine
- une armure de cuir, n'importe quelle arme courante, et deux dagues

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sorts	Niveau d'emplacement	Invocations connues
1	+2	Patron d'Outremonde, Magie de pacte	2	2	1	1	-
2	+2	Invocations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Faveur de pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	5	2	2	2
5	+3	-	3	6	2	3	3
6	+3	Capacité de patron d'Outremonde	3	7	2	3	3
7	+3	-	3	8	2	4	4
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	9	2	4	4
9	+4	-	3	10	2	5	5
10	+4	Capacité de patron d'Outremonde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (niveau 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (niveau 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Capacité de patron d'Outremonde	4	12	3	5	6

15	+5	Arcanum mystique (niveau 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (niveau 9)	4	14	4	5	7
18	+6	-	4	14	4	5	8
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8

Patron d'Outremonde

Au niveau 1, vous avez conclu un marché avec un être d'Outremonde de votre choix : l'archifée, le fiélon ou le Grand Ancien. Celui-ci vous accorde des faveurs au niveau 1 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Magie de pacte

Vos recherches arcaniques et la magie qui vous est conférée par votre patron vous ont donné des facilités avec les sorts.

Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs de sorcier de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Emplacements de sorts

La table du sorcier montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts de sorcier de niveau 1 à 5. Elle montre aussi quel est le niveau de ces emplacements. Tous vos emplacements sont du même niveau. Pour lancer un sort de sorcier de niveau 1 ou supérieur, vous devez dépenser un emplacement. Vous regagnez tous vos emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long.

Par exemple, au niveau 5 vous avez deux emplacements de sorts de niveau 3. Pour lancer le sort de niveau 1 *éclair de sorcière*, vous devez dépenser un de ces emplacements, et le sort est lancé comme un sort de niveau 3.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts de sorcier de niveau 1 de votre choix. La colonne Sorts connus de la table indique à quels niveaux vous apprendrez plus de sorts de niveau 1 et supérieur. Un sort choisi ne peut être supérieur au niveau indiqué dans la colonne Niveau d'emplacement correspondant à votre niveau. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 6, vous apprenez un nouveau sort de sorcier, qui pourra être de niveau 1, 2 ou 3.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir de remplacer un sort que vous connaissez par un autre de la liste de sorts de sorcier, lequel doit toutefois être aussi d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements.

Caractéristique d'incantation

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de sorcier. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de sorcier que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

$$\text{DD de sauvegarde des sorts} = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Charisme}$$

$$\text{Modificateur aux attaques avec un sort} = \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Charisme}$$

Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur de sort pour vos sorts de sorcier.

Invocations occultes

Durant vos recherches, vous avez exhumé des invocations occultes, fragments d'un savoir interdit qui vous confère une capacité magique permanente.

Au niveau 2, vous gagnez deux invocations occultes de votre choix. Les [invocations](#) sont présentées à la fin de la description de cette classe. Lorsque vous gagnez certains niveaux de sorcier, vous gagnez d'autres invocations de votre choix, comme indiqué dans la table ci-dessus. En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir de remplacer une invocation déjà connue par une autre que vous pouvez apprendre à ce niveau.

Faveur de pacte

Au niveau 3, votre patron vous gratifie d'une aptitude pour votre loyauté. Vous gagnez une des capacités suivantes de votre choix.

Pacte de la Chaîne

BÉNÉFICE DU PACTE

Chaque Faveur de pacte produit une créature spéciale ou un objet qui reflète la nature de votre patron.

Pacte de la Chaîne. Votre familier est plus rusé qu'un familier typique. Son apparence peut être le reflet de votre patron, les esprits-follets et les pseudos dragons étant liés à l'archifée, et les diabolins et les quasits étant liés au fiélon. De par la nature inimaginable du Grand Ancien, les familiers qui lui sont liés peuvent être de toutes les formes.

Pacte de la Lame. Si votre patron est l'archifée, votre arme pourrait être une fine lame enveloppée de feuille de vigne. Si vous servez le fiélon, votre arme peut être une hache de métal noir ornée de flammes. Si votre patron est le Grand Ancien, votre arme pourrait être une lance d'ancienne facture avec une pierre précieuse enchâssée à son extrémité, sculptée pour représenter un œil écarquillé terrifiant.

Pacte du Grimoire. Votre Livre des Ombres pourrait être un bel ouvrage enluminé comportant de nombreux enchantements et sorts d'illusions octroyés par votre archifée. Ce pourrait être un lourd grimoire relié de cuir démoniaque clouté de fer, contenant des sorts d'invocation ainsi qu'une mine sur les us et les coutumes interdites relatifs à de sinistres régions du cosmos, présent d'un fiélon. Ou ce pourrait être le journal en lambeaux d'un lunatique rendu fou par le contact avec le Grand Ancien, renfermant des fragments de sorts que seule votre folie naissante vous permet de comprendre et de lancer.

Vous apprenez le sort [appel de familier](#) et pouvez le lancer sous forme de rituel. Ce sort n'est pas comptabilisé comme un sort connu. Lorsque vous lancez le sort, vous pouvez choisir une forme normale pour votre familier (voir le sort) ou bien une des formes spéciales suivantes : [esprit follet](#), [diablotin](#), [pseudodragon](#) ou [quasit](#).

En outre, quand vous choisissez l'action Attaquer, vous pouvez renoncer à une de vos attaques pour permettre à votre familier d'attaquer. Lorsque vous laissez votre familier attaquer, il le fait avec sa réaction.

Pacte de la Lame

Vous pouvez utiliser une action pour créer une arme de pacte dans votre main libre. Vous pouvez choisir la forme que prend cette arme de corps à corps à chaque fois que vous la créez. Vous maîtrisez cette arme tant que vous la tenez en main. Cette arme est considérée comme magique au regard des résistances et des immunités aux attaques et aux dégâts non magiques.

Votre arme de pacte disparaît si elle se trouve à plus de 1,50 mètre de vous pendant une minute ou plus. Elle disparaît également si vous utilisez à nouveau cette aptitude, si vous congédiez l'arme ou si vous mourrez.

Vous pouvez transformer une arme magique pour en faire votre arme de pacte en effectuant un rituel spécial si vous tenez l'arme en main. Vous réalisez le rituel en 1 heure, ce qui peut être fait durant un repos court. Vous pouvez alors congédier l'arme, la déplaçant dans un espace extra dimensionnel, pour la faire réapparaître à chaque fois que vous créez votre arme de pacte par la suite. Vous ne pouvez affecter un artefact ou une arme intelligente par ce procédé. Cette arme cesse d'être votre arme de pacte si vous mourrez, si vous vous liez avec une arme différente ou si vous réalisez le rituel de 1 heure pour briser le lien vous unissant à elle. L'arme apparaît alors à vos pieds si elle se trouve dans l'espace extra dimensionnel quand le lien est brisé.

Pacte du Grimoire

Votre patron vous offre un grimoire appelé un Livre des Ombres. Dès lors que vous bénéficiez de cette capacité, choisissez trois sorts mineurs dans la liste de sorts de n'importe quelles classes. Tant que vous portez le grimoire sur vous, vous pouvez lancer ces sorts mineurs à volonté. Ils ne comptent pas dans votre nombre de sorts mineurs connus. Même s'ils ne sont pas sur la liste de sorts de sorcier, vous pouvez les considérer comme des sorts de sorcier.

Si vous perdez votre Livre des Ombres, vous pouvez réaliser une cérémonie de 1 heure pour en recevoir un nouveau de la part de votre patron. Cette cérémonie détruit le grimoire précédent et peut être réalisée durant un repos court ou long. Le grimoire se transforme en cendre quand vous mourrez.

Amélioration de caractéristiques

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

Arcanum mystique

Au niveau 11, votre patron vous gratifie d'un secret magique appelé Arcanum. Choisissez un sort de niveau 6 dans la liste du sorcier, lequel sera votre Arcanum. Vous pouvez lancer votre Arcanum une fois sans utiliser un emplacement de sort. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Aux niveaux supérieurs, vous bénéficiez d'autres sorts de sorcier de votre choix qui peuvent être utilisés de cette façon : un sort de niveau 7 au niveau 13, un sort de niveau 8 au niveau 15 et un sort de niveau 9 au niveau 17. Vous regagnez l'usage de tous vos Arcanums après un repos long.

Maître de l'occulte

Au niveau 20, vous pouvez puiser dans vos réserves mystiques internes pour supplier votre patron afin de récupérer vos emplacements de sorts dépensés. Vous pouvez passer 1 minute à supplier votre patron pour regagner tous vos emplacements de sorts dépensés de votre Magie de pacte. Une fois que vous avez récupéré les emplacements de sorts par ce biais, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le refaire.



Patrons d'Outremonde

Les êtres qui servent de patrons aux sorciers sont de puissants habitants d'autres plans d'existence. Ce ne sont pas des dieux, mais presque, si l'on se réfère à leurs pouvoirs. Divers patrons donnent à leurs sorciers accès à différents pouvoirs et invocations, et en attendent en retour d'importantes faveurs. Certains collectionnent les sorciers, distillant relativement librement des connaissances mystiques ou se vantant de leur capacité à lier les mortels à leur volonté. Et d'autres n'accordent leur pouvoir qu'à contrecœur, ne faisant de pacte qu'avec un seul sorcier. Des sorciers qui servent le même patron peuvent se considérer comme des alliés, des frères et sœurs, mais aussi comme des rivaux.

L'archifée

Votre patron est un seigneur ou une dame fée, une créature de légende qui détient des secrets oubliés d'une époque où les races mortelles n'étaient pas encore nées. Les motivations de cet être sont souvent impénétrables, parfois fantasques, et peuvent impliquer une envie d'acquérir plus de puissance magique ou la décantation de rancunes séculaires. Des exemples d'êtres de ce genre sont le Prince du givre ; la Reine de l'air et des ténèbres, souveraine de la Cour du Crépuscule ; Titania, de la Cour d'été ; son époux Obéron, le Seigneur vert ; Hyrsam le Prince des fous ; et d'anciennes guenaudes.

Liste de sorts étendue

L'archifée vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

Niveau
de sort Sorts

- 1 [*lueurs féeriques, sommeil*](#)
- 2 [*apaisement des émotions, force fantasmagorique*](#)
- 3 [*clignotement, croissance végétale*](#)
- 4 [*domination de bête, invisibilité supérieure*](#)
- 5 [*apparence trompeuse, domination d'humanoïde*](#)

Présence féerique

À partir du niveau 1, votre patron vous donne la capacité de projeter la séduisante et redoutable présence des fées. Par une action, vous pouvez obliger toute créature dans un cube de 3 mètres prenant origine à partir de vous-même à réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de vos sorts de sorcier. Vous charmez ou effrayez (selon votre choix) les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

Échappatoire brumeuse

À partir du niveau 6, vous pouvez disparaître dans un nuage de brume en réponse à un préjudice. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir invisible et vous téléporter jusqu'à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir. Vous restez invisible jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous attaquiez ou lanciez un sort. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

Défenses séduisantes

À partir du niveau 10, votre patron vous enseigne à retourner contre eux la magie de vos ennemis qui affecte l'esprit. Vous êtes immunisé aux charmes, et lorsqu'une créature tente de vous charmer, vous pouvez utiliser votre réaction pour tenter de retourner son charme contre elle. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de vos sorts de sorcier, ou vous la charmez pendant 1 minute ou jusqu'à ce que la créature subisse des dégâts.

Sombre délire

À partir du niveau 14, vous pouvez plonger une créature dans un univers illusoire. Par une action, choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Celle-ci doit réaliser un jet de protection de Sagesse contre le DD de vos sorts de sorcier. En cas d'échec, vous la charmez ou l'effrayez (selon votre choix) pendant 1 minute ou jusqu'à ce que votre concentration soit brisée (comme si vous vous concentriez sur un sort). Cet effet se termine plus tôt si la créature subit des dégâts. Jusqu'à ce que cette illusion se termine, la créature pense qu'elle est perdue dans un royaume brumeux dont vous choisissez l'apparence. La créature ne peut voir et entendre qu'elle-même, vous, et l'illusion. Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

Le fiélon

Vous avez conclu un pacte avec un démon des plans inférieurs de l'existence, un être aux objectifs maléfiques, même si vous luttez contre ces objectifs. Ces êtres désirent la corruption ou la destruction de toutes choses, de vous y compris. Des fiélons assez puissants pour forger un pacte comprennent les seigneurs démons (CM) tels que [Démogorgon](#), [Orcus](#), [Fraz'Urb-Luu](#) et [Baphomet](#) ; des archidiabls (LM) tels qu'[Asmodée](#), [Dispater](#), [Méphistophélès](#) et [Béliat](#) ; des [diantrefosses](#) et des [balors](#) particulièrement puissants ; et des [ultroloths](#) et autres seigneurs yugoloths.

Liste de sorts étendue

Le fiélon vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

Niveau

de sort Sorts

- 1 [*injonction, mains brûlantes*](#)
- 2 [*cécité/surdité, rayon ardent*](#)
- 3 [*boule de feu, nuage puant*](#)

- 4 [*bouclier de feu, mur de feu*](#)
- 5 [*colonne de flamme, sanctification*](#)

Bénédition du ténébreux

À partir du niveau 1, lorsque vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau de sorcier (minimum 1).

Chance du ténébreux

À partir du niveau 6, vous pouvez appeler votre patron afin qu'il modifie le sort en votre faveur. Lorsque vous effectuez un jet de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser cette capacité pour ajouter un d10 à votre jet. Vous pouvez décider de le faire après avoir lancé le dé initial, mais la décision doit être prise avant que l'effet ne se produise. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

Résistance fiélonne

À partir du niveau 10, vous pouvez choisir un type de dégâts lorsque vous terminez un repos court ou long. Vous gagnez alors la résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous en choisissiez un autre grâce à cette capacité. Les dégâts causés par des armes magiques ou des armes en argent ignorent cette résistance.

Traversée des enfers

À partir du niveau 14, lorsque vous touchez une créature avec une attaque, vous pouvez utiliser cette capacité pour transporter instantanément la cible vers les plans inférieurs. La créature disparaît et passe par un paysage de cauchemar. À la fin de votre prochain tour, la cible revient dans l'espace qu'elle occupait précédemment, ou dans l'espace libre le plus proche. Si la cible n'est pas un fiélon, elle prend 10d10 dégâts psychiques lorsqu'elle revient de son horrible expérience. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

Le Grand Ancien

Votre patron est une entité mystérieuse dont la nature est tout à fait étrangère au tissu de la réalité. Il peut venir du [Royaume lointain](#), l'espace au-delà de la réalité, ou peut être l'un des anciens dieux dont parlent les légendes. Ses motivations sont incompréhensibles au commun des mortels, et sa connaissance si ancienne et immense que même les plus grandes bibliothèques font pâles figures en comparaison avec les vastes secrets qu'il détient. Le Grand Ancien peut ne pas être au courant de votre existence ou vous être totalement indifférent, mais les secrets que vous avez appris vous permettent d'en tirer votre magie. Des entités de ce type comprennent Ghaunadar, Celui qui est tapis ; Tharizdun, le Dieu enchaîné ; Dendar, le Serpent de nuit ; Zargon, le Revenant ; le grand Cthulhu ; et d'autres êtres insondables.

Liste de sorts étendue

Le Grand Ancien vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

Niveau

de sort Sorts

- 1 [*fou rire de Tasha, murmures dissonants*](#)
- 2 [*détection des pensées, force fantasmagorique*](#)
- 3 [*clairvoyance, communication à distance*](#)
- 4 [*domination de bête, tentacules noirs d'Evard*](#)
- 5 [*domination d'humanoïde, télékinésie*](#)

Esprit éveillé

À partir du niveau 1, votre connaissance extraterrestre vous donne la possibilité de toucher les esprits d'autres créatures. Vous pouvez parler télépathiquement à toute créature que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous.

Vous n'avez pas besoin de partager une langue avec la créature pour qu'elle comprenne vos paroles télépathiques, mais la créature doit être capable de comprendre au moins une langue.

Protection entropique

À partir du niveau 6, vous apprenez à vous protéger magiquement contre les attaques et à retourner en votre faveur l'échec d'un ennemi. Lorsqu'une créature fait un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui imposer un désavantage à ce jet. Si l'attaque échoue, votre prochain jet d'attaque contre cette créature a l'avantage si vous l'attaquez avant la fin de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

Bouclier mental

À partir du niveau 10, vos pensées ne peuvent pas être lues par télépathie ou par d'autres moyens, sauf si vous le permettez. Vous avez également la résistance aux dégâts psychiques, et chaque fois qu'une créature vous inflige des dégâts psychiques, elle prend la même quantité de dégâts que vous.

Asservissement

Au niveau 14, vous gagnez la capacité d'infecter l'esprit d'un humanoïde par la magie extraterrestre de votre patron. Vous pouvez utiliser votre action pour toucher un humanoïde incapable d'agir. Vous charmez alors cette créature jusqu'à ce qu'un sort de *délivrance des malédictions* lui soit lancé, que la condition charmé lui soit retirée, ou que vous utilisiez cette capacité à nouveau. Vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature charmée aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence.

Invocations occultes

Si une invocation possède des conditions, vous devez les remplir pour l'apprendre. Vous pouvez apprendre l'invocation dès le moment où vous remplissez ses conditions. Une condition de niveau pour une invocation réfère au niveau de sorcier, pas au niveau total du personnage.

Armure des ombres

Vous pouvez lancer *armure de mage* sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Buveuse de vie

Condition : niveau 12, Pacte de la Lame

Quand vous touchez une créature avec votre arme de pacte, elle subit des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme (minimum 1).

Chaînes des Carcères

Condition : niveau 15, Pacte de la Chaîne

Vous pouvez lancer *immobilisation de monstre* à volonté (en ciblant un céleste, un démon ou un élémentaire) sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes. Vous devez avoir terminé un repos long avant de pouvoir réutiliser cette invocation sur la même créature.

Décharge répulsive

Condition : sort mineur *décharge occulte*

Quand vous touchez une créature avec *décharge occulte*, vous pouvez la repousser de 3 mètres en ligne droite.

Explosion insoutenable

Condition : sort mineur *décharge occulte*

Lorsque vous lancez *décharge occulte*, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts.

Lame assoiffée

Condition : niveau 5, Pacte de la Lame

Vous pouvez attaquer deux fois avec votre arme de pacte, au lieu d'une seule, chaque fois que vous choisissez l'action Attaquer durant votre tour.

Lance occulte

Condition : sort mineur *décharge occulte*

Lorsque vous lancez *décharge occulte*, sa portée passe à 90 mètres.

Langage animal

Vous pouvez lancer *communication avec les animaux* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Lenteur de l'esprit

Condition : niveau 5

Vous pouvez lancer *lenteur* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Livre des secrets anciens

Condition : Pacte du Grimoire

Vous pouvez maintenant inscrire des rituels dans votre Livre des Ombres. Choisissez deux sorts de niveau 1 qui sont marqués comme rituel dans la liste de sorts de n'importe quelles classes. Les sorts apparaissent dans le livre et ne comptent pas dans le nombre de sorts connus. Si vous tenez votre Livre des Ombres en main, vous pouvez lancer ces sorts comme des rituels. Vous pouvez lancer ces sorts uniquement comme rituels, à moins que vous ne les appreniez par d'autres moyens. Vous pouvez aussi lancer un sort connu de sorcier comme rituel s'il est marqué de cette manière. Durant vos aventures vous pouvez copier d'autres rituels dans votre Livre des Ombres. Lorsque vous trouvez ce genre de sorts, vous pouvez les ajouter dans votre livre du moment qu'ils sont d'un niveau égal ou inférieur à la moitié de votre niveau de sorcier (arrondi au supérieur) et si vous avez le temps de faire la transcription. Pour chaque niveau de sort, celle-ci prend 2 heures et coûte 50 po d'encre rares nécessaires à sa transposition.

Maître des mille formes

Condition : niveau 15

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

Maître des ombres

Condition : niveau 5

Lorsque vous êtes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez utiliser une action pour devenir invisible jusqu'à ce que vous bougiez ou que vous utilisiez une action ou une réaction.

Masque aux mille visages

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

Mauvais présage

Condition : niveau 5

Vous pouvez lancer *malédiction* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Mot d'effroi

Condition : niveau 7

Vous pouvez lancer *confusion* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de

nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Murmures de la tombe

Condition : niveau 9

Vous pouvez lancer [*communication avec les morts*](#) à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Murmures ensorcelants

Condition : niveau 7

Vous pouvez lancer [*compulsion*](#) une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Oeil du gardien des runes

Vous pouvez lire toutes les formes d'écritures.

Pas aérien

Condition : niveau 9

Vous pouvez lancer [*lévitation*](#) sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Regard de deux esprits

Vous pouvez utiliser une action pour toucher un humanoïde consentant, afin de voir et de ressentir au travers de ses sens, jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aussi longtemps que la créature est sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez utiliser une action durant les tours suivants pour maintenir la connexion, étendant sa durée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que vous discernez les choses par le biais des sens de la créature, vous bénéficiez de tous les sens spéciaux de celle-ci, en revanche vous êtes complètement aveugle et sourd à votre environnement immédiat.

Saut d'Outremonde

Condition: niveau 9

Vous pouvez lancer [*saut*](#) sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Sbires du chaos

Condition : niveau 9

Vous pouvez lancer [*invocation d'élémentaire*](#) une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Sculpteur de chair

Condition : niveau 7

Vous pouvez lancer [*métamorphose*](#) une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Séduction

Vous acquérez la maîtrise des compétences Persuasion et Tromperie.

Vigueur fiélonne

Vous pouvez lancer [*simulacre de vie*](#) sur vous-même à volonté comme un sort de niveau 1, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Vision de sorcier

Condition : niveau 15

Vous pouvez voir la forme véritable de chaque métamorphe ou créature dissimulée par la magie des illusions ou de la transmutation, si la créature est dans un rayon de 9 mètres autour de vous et dans votre ligne de mire.

Vision de royaumes lointains

Condition : niveau 15

Vous pouvez lancer [*oeil magique*](#) à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Vision du diable

Vous voyez normalement dans les ténèbres, qu'elles soient magiques ou non, jusqu'à une distance de 36 mètres.

Vision occulte

Vous pouvez lancer [*détection de la magie*](#) à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Visions embrumées

Vous pouvez lancer [*image silencieuse*](#) à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Voix du maître des Chaînes

Condition : Pacte de la Chaîne

Vous pouvez communiquer avec votre familier par télépathie et percevoir les choses par le biais de ses sens, aussi longtemps que vous êtes sur le même plan d'existence. En outre, pendant que vous voyez au travers des sens de votre familier, vous pouvez le faire parler, avec votre voix, même si celui-ci est normalement incapable de discourir.

Voleur des cinq destinées

Vous pouvez lancer [*fléau*](#) une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

La lame maudite

Vous avez noué votre pacte avec une mystérieuse entité de la Gisombre, une force qui se manifeste dans des armes magiques intelligentes sculptées dans les ombres. La puissante épée [*Rasoir noir*](#) est la plus notable de ces armes, dont plusieurs ont été disséminées à travers le multivers au fil des siècles. La force de la Gisombre qui se cache derrière ces armes peut offrir des pouvoirs aux sorciers qui scellent un pacte avec elles. De nombreux sorciers de la lame maudite créent des armes qui imitent celles formées dans la Gisombre. D'autres y renoncent, se contentant d'incorporer la magie noire de ce plan dans leurs sorts.

La Reine corneille ayant forgé la première de ces armes, de nombreux sages pensent qu'elle ne fait qu'un avec cette force et que ces armes, au même titre que les sorciers de la lame maudite, ne sont que des outils dont elle se sert pour manipuler les événements dans le plan matériel afin d'atteindre ses desseins impénétrables.

Liste de sorts étendue

La lame maudite vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

Niveau

de sort Sorts

- 1 [*bouclier*](#), *châtiment colérique*
- 2 [*arme magique*](#), *châtiment lumineux*
- 3 [*arme élémentaire*](#), *clignotement*
- 4 [*assassin imaginaire*](#), *châtiment assommant*

Guerrier maudit

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires, des boucliers et des armes de guerre. L'influence de votre patron vous permet également de canaliser mystiquement votre volonté à travers une arme particulière. Lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez toucher une arme que vous maîtrisez et qui ne possède pas la propriété à deux mains. Lorsque vous attaquez avec cette arme, vous pouvez utiliser votre modificateur de Charisme, au lieu de celui de Force ou de Dextérité, pour les jets d'attaque et de dégâts. Cet avantage dure jusqu'à la fin d'un repos long. Si vous bénéficiez plus tard de la capacité Pacte de la lame, cet avantage s'applique à toutes les armes de pacte que vous invoquez avec cette capacité, quel que soit le type d'arme.

Malédiction de la lame maudite

À partir du niveau 1, vous gagnez la capacité de placer une malédiction funeste sur un ennemi. Par une action bonus, vous choisissez une créature dans un rayon de 9 mètres autour de vous. La cible est maudite pour 1 minute. La malédiction prend fin avant si la cible meurt, si vous mourez, ou si vous êtes incapable d'agir. Tant que la cible est maudite, vous gagnez les avantages suivants :

- Vous gagnez un bonus égal à votre bonus de maîtrise aux jets de dégâts contre la cible maudite.
- Tout jet d'attaque que vous faites contre la cible maudite est un critique pour un résultat de 19 ou 20 sur le d20.
- Si la cible maudite meurt, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre niveau de sorcier + votre modificateur de Charisme (minimum 1 pv).

Vous ne pouvez utiliser cette capacité à nouveau avant de finir un repos court ou long.

Sceptre maudit

À partir du niveau 6, vous pouvez maudire l'âme d'une personne que vous tuez, la liant temporairement à votre service. Lorsque vous tuez un humanoïde, vous pouvez faire en sorte que son esprit sorte de son cadavre sous la forme d'un [spectre](#). Quand le spectre apparaît, il gagne des points de vie temporaires égaux à la moitié de votre niveau de sorcier. Lancer l'initiative pour le spectre, qui joue à son propre tour. Il obéit à vos ordres verbaux et possède un bonus spécial aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Charisme (minimum +0).

Le spectre reste à votre service jusqu'à la fin de votre prochain repos long, puis il disparaît dans l'au-delà. Une fois que vous vous êtes lié avec un spectre grâce à cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant la fin d'un long long.

Armure de malédictions

Au niveau 10, votre malédiction devient plus puissante. Si la cible de votre Malédiction de la lame maudite vous touche avec un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour lancer un d6. Pour un résultat de 4 ou plus, l'attaque vous rate.

Maître des malédictions

Au niveau 14, vous pouvez propager la malédiction de votre Malédiction de la lame maudite sur une autre créature. Lorsque la créature maudite par votre Malédiction de la lame maudite meurt, vous pouvez appliquer la malédiction à une autre créature que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous, à condition que vous ne soyez pas incapable d'agir. Lorsque vous appliquez la malédiction de cette manière, vous ne récupérez pas les points de vie de la créature maudite précédemment.

La Reine corneille

Votre patron est la Reine corneille, un être mystérieux qui gouverne la Gisombre depuis un palais de glace situé dans les profondeurs de ce royaume effrayant. La Reine corneille surveille le monde, anticipant la mort de chaque créature et s'assurant qu'elle finisse sa vie au moment précis qui était prévu. En tant que dirigeante de Gisombre, elle demeure dans un reflet sombre et pervers du monde. Sa capacité à atteindre le monde est limitée, c'est la raison pour laquelle elle se tourne vers des sorciers mortels pour servir ses dessins. Les sorciers jurent allégeance à la Reine corneille et reçoivent des visions et des murmures de sa part dans leurs rêves, les envoyant en quêtes et les avertissant des dangers imminents. La Reine corneille s'attend à ce que ses serviteurs servent sa volonté à travers le monde. Elle veille à ce que ceux dont le

destin est de mourir, passent l'arme à gauche comme prévu, et demande à ses agents de vaincre ceux qui cherchent à tromper la mort en devenant des morts-vivants ou autres imitations de l'immortalité. Elle déteste les morts-vivants intelligents et attend de ses serviteurs qu'ils les abattent, alors que les morts-vivants sans esprit comme les squelettes et les zombies sont à peine plus que des automates trébuchant au hasard à ses yeux.

Liste de sorts étendue

La Reine corneille vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

Niveau

de sort Sorts

- 1 [*sanctuaire, simulacre de vie*](#)
- 2 [*arme spirituelle, silence*](#)
- 3 [*communication avec les morts, mort simulée*](#)
- 4 [*localisation de créature, tempête de grêle*](#)
- 5 [*communion, cône de froid*](#)

Corbeau sentinelle

À partir du niveau 1, vous gagnez le service d'un esprit envoyé par la Reine corneille pour vous protéger. L'esprit prend la forme et les caractéristiques d'un [corbeau](#) qui obéit toujours à vos ordres, donnés par télépathie tant qu'il est à 30 mètres ou moins de vous. Tant que le corbeau est perché sur votre épaule, vous gagnez la capacité de voir dans le noir jusqu'à 9 mètres ainsi qu'un bonus à votre valeur de Sagesse (Perception) passive et à vos jets de Sagesse (Perception). Ce bonus est égal à votre modificateur de Charisme. Tant qu'il est perché sur votre épaule, le corbeau ne peut être la cible d'aucune attaque ou effet nocif, vous seul pouvez lancer des sorts le prenant pour cible et il ne peut prendre de dégâts. Il est incapable d'agir. Vous pouvez voir à travers les yeux du corbeau et entendre ce qu'il entend, tant qu'il est situé à 30 mètres ou moins de vous. En combat, vous lancez l'initiative pour lui et contrôlez ses actes. S'il est tué par une créature, vous gagnez l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature durant les prochaines 24 heures.

Le corbeau n'a pas besoin de dormir. Tant qu'il est à 30 mètres ou moins de vous, il peut vous réveiller par une simple action bonus. Le corbeau disparaît s'il meurt, si vous mourrez, ou si vous êtes séparés de plus de 7,5 kilomètres. À la fin d'un repos court ou long, vous pouvez rappeler le corbeau à vous, peu importe où il se trouvait ou s'il était mort, et il réapparaît dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous.

Âme du corbeau

Au niveau 6, vous obtenez la possibilité de fusionner avec l'esprit du corbeau. Par une action bonus lorsque votre corbeau est perché sur votre épaule, votre corps épouse la forme de votre corbeau. Dans ce cas, votre taille devient TP, votre vitesse est celle du corbeau, et vous ne pouvez utiliser votre action que pour **Foncer**, **Se désengager**, **Esquiver**, **Aider** ou **Se cacher**. Pendant ce temps, vous bénéficiez des avantages de votre corbeau lorsqu'il est perché sur votre épaule. Par une action, vous et le corbeau revenez à la normalité.

Protection du corbeau

Au niveau 10, la Reine corneille vous accorde une bénédiction de protection. Vous gagnez l'avantage aux jets de sauvegarde contre la mort, l'immunité contre l'état effrayé et la résistance aux dommages nécrotiques.

Main droite de la Reine

À partir du niveau 14, vous pouvez canaliser le pouvoir de la Reine corneille pour tuer une créature. Vous pouvez jeter [*doigt de mort*](#). Après avoir jeté le sort par cette capacité, vous ne pouvez plus le faire à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.



Invocations occultes (v2)

Au niveau 2, un sorcier gagne la capacité [Invocations occultes](#), dont voici de nouvelles options en plus de celles

proposées dans le *Manuel des Joueurs*. Si une invocation indique une condition préalable, vous devez la remplir pour pouvoir apprendre l'invocation. Vous pouvez apprendre l'invocation en même temps que vous remplissez ses conditions préalables. Une condition préalable de niveau se réfère à votre niveau dans cette classe.

Arme de pacte améliorée

Condition : Pacte de la Lame

Vous pouvez utiliser n'importe quelle arme que vous invoquez avec votre capacité Pacte de la Lame comme un focaliseur pour vos sorts de sorcier. De plus, l'arme compte comme une arme magique +1 à l'attaque et aux dégâts, sauf si l'arme que vous avez transformée pour en faire votre arme de pacte est déjà magique.

Aspect de la lune

Condition : Pacte du Tome

Vous n'avez plus besoin de dormir et on ne peut pas vous forcer à dormir par quelque moyen que ce soit. Pour profiter des avantages d'un repos long, vous pouvez passer les 8 heures à effectuer une activité légère, comme lire votre Livre des Ombres ou monter la garde.

Baiser de Méphistophélès

Condition : niveau 5, sort mineur *décharge occulte*

Lorsque vous touchez une créature avec votre sort mineur *décharge occulte*, vous pouvez lancer *boule de feu* par une action bonus en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Le sort doit être centré sur la créature que vous avez touchée avec *décharge occulte*.

Châtiment occulte

Condition : niveau 5, 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 sorcier pour infliger 1d8 dégâts de force supplémentaires à la cible, plus 1d8 par niveau d'emplacement de sort. Si la cible subit ces dégâts, vous pouvez la faire tomber à terre si sa taille est TG ou inférieure.

Don des immortels

Condition : Pacte de la Chaîne

Chaque fois que vous récupérez des points de vie alors que votre familier est dans un rayon de 30 mètres autour de vous, traitez tous les dés jetés pour déterminer les points de vie que vous récupérez comme s'ils avaient donné leur valeur maximale.

Don des profondeurs

Condition : niveau 5

Vous pouvez respirer sous l'eau, et vous gagnez une vitesse de natation égale à votre vitesse de marche. Vous pouvez également lancer *respiration aquatique* sans utiliser d'emplacement de sort. Si vous lancez ce sort en utilisant cette invocation, vous ne pouvez plus le faire de nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

Évasion du filou

Condition : niveau 7

Vous pouvez lancer *liberté de mouvement* une fois sur vous sans dépenser d'emplacement de sort. Vous retrouvez la capacité de le faire lorsque vous terminez un repos long.

Lance de givre

Condition : sort mineur *décharge occulte*

Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec votre sort mineur *décharge occulte*, vous pouvez réduire la vitesse de cette créature de 3 mètres jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Malédiction exaspérante

Condition : niveau 5

Par une action bonus, vous causez une perturbation psychique autour de la cible maudite par votre sort *maléfice* ou par une capacité de sorcier comme Malédiction de la lame maudite ou Mauvais présage. Dans ce cas, vous infligez des dégâts psychiques à la cible et à chaque créature de votre choix dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. Les dégâts psychiques sont égaux à votre modificateur de Charisme (minimum 0).

Malédiction implacable

Condition : niveau 7

La malédiction de votre lame maudite crée un lien temporaire entre vous et votre cible. Par une action bonus, vous pouvez magiquement vous téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé à un endroit que vous pouvez voir situé à 1,50 mètre ou moins de la cible maudite par votre sort *maléfice* ou par une capacité de sorcier comme Malédiction de la lame maudite ou Mauvais présage. Pour ce faire, vous devez être en mesure de voir la cible maudite.

Manteau de mouches

Condition : niveau 5

Par une action bonus, vous pouvez vous entourer d'une aura magique qui ressemble à un essaim de mouches bourdonnantes. L'aura entoure votre espace et 1,50 mètre de plus dans toutes les directions, et est bloqué par un abri total. Il dure tant que vous n'êtes pas incapable d'agir ou jusqu'à ce que vous le renvoyiez en utilisant une action bonus. L'aura vous donne l'avantage aux jets de Charisme (Intimidation) mais un désavantage à tous les autres jets de Charisme. En outre, une créature qui commence son tour dans l'aura prend des dégâts de poison égaux à votre modificateur de Charisme (minimum 0). Une fois que vous avez utilisé cette invocation, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir la réutiliser.

Poigne de Hadar

Condition : sort mineur *décharge occulte*

Une fois au cours de votre tour, lorsque vous touchez une créature avec votre sort mineur *décharge occulte*, vous pouvez la déplacer en ligne droite de 3 mètres dans votre direction.

Regard fantomatique

Condition : niveau 7

Par une action, vous pouvez voir à travers les objets solides à une portée de 9 mètres. Dans cette portée, vous avez vision dans le noir si vous ne l'aviez pas déjà. Cette vue spéciale dure jusqu'à la fin du tour actuel. Pendant ce temps, vous percevez les objets comme des images fantomatiques et transparentes.

Une fois que vous avez utilisé cette invocation, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir la réutiliser.

Tombe de Levistus

Condition : niveau 5

Par une réaction lorsque vous prenez des dégâts, vous pouvez vous enterrer dans de la glace, laquelle fond à la fin de votre prochain tour. Vous gagnez 10 points de vie temporaires par niveau de sorcier, qui prennent autant de points de dégâts que vous venez de recevoir que possible. Vous gagnez également la vulnérabilité aux dégâts de feu, votre vitesse tombe à 0 et vous êtes incapable d'agir. Tous ces effets prennent fin lorsque la glace fond. Une fois que vous utilisez cette invocation, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos court ou long.

Suaire des ombres

Condition : niveau 15

Vous pouvez lancer *invisibilité* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

le chercheur

Votre patron est un être impénétrable qui parcourt le plan astral à la recherche de connaissances et de secrets. En retour

pour les cadeaux de votre patron, vous parcourez le monde à la recherche de savoir que vous pouvez partager avec le chercheur. Votre patron peut être une divinité ou autre entité puissante dédiée à la connaissance ou aux savoirs oubliés. Celestian est un patron idéal pour une campagne dans Greyhawk, et a été l'inspiration de ce concept. Dans les Royaumes Oubliés, votre patron pourrait être Azouth ou Oghma. Aureon fait un excellent patron pour Eberron, tandis que dans Krynn et le cadre de campagne Dragonlance, Gilean est un bon choix pour le rôle du chercheur.

Liste de sorts étendue

Le chercheur permet de choisir parmi une liste de sorts étendue quand vous apprenez un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés à la liste de sorts de sorcier pour vous.

Niveau

de sort Sorts

- 1 *feuille morte, saut*
- 2 *lévitation, localisation d'objet*
- 3 *clairvoyance, communication à distance*
- 4 *oeil magique, localisation de créature*
- 5 *légende, passe-muraille*

Aurore protectrice

À partir du niveau 1, vous pouvez invoquer le pouvoir du chercheur pour vous protéger contre les dommages. Par une action bonus, vous créez une aurore d'énergie brillante qui tourbillonne autour de vous. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez une résistance à tous les dégâts, et si une créature hostile termine son tour dans un rayon de 3 mètres autour de vous, elle subit des dégâts radiants égaux à votre niveau de sorcier + votre modificateur de Charisme. Une fois que vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos court ou long.

Faveur de pacte : Pacte de la chaîne étoilée

Au niveau 3, un personnage dédié au chercheur peut choisir cette option au lieu de celles des Faveurs de pacte du sorcier existantes. Le chercheur vous accorde une chaîne forgée à partir de lueurs d'étoiles, décoré de sept graines étincelantes de lumière. Tant que vous portez la chaîne sur vous, vous connaissez le sort *augures* et pouvez le jeter en tant que rituel. Le sort ne compte pas dans votre nombre de sorts connus. De plus, vous pouvez invoquer le pouvoir du chercheur pour obtenir un avantage sur un jet d'Intelligence lorsque vous portez cet objet. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos court ou long.

Si vous perdez votre chaîne étoilée, vous pouvez effectuer une cérémonie d'une heure pour en recevoir une autre du chercheur en remplacement. La cérémonie peut être effectuée pendant un repos court ou long, et elle détruit la chaîne précédente. La chaîne disparaît dans un éclair de lumière quand vous mourrez. La forme exacte de cet objet peut être différente en fonction de votre patron. La chaîne étoilée est inspirée par la divinité Celestian de Greyhawk.

Refuge astral

Au niveau 6, vous gagnez la possibilité d'entrer dans un refuge astral. Par une action, vous disparaissiez du monde pendant un bref instant et entrez dans le plan astral, profitant de son caractère intemporel. Tant que vous êtes dans votre refuge astral, vous pouvez utiliser deux actions pour lancer des sorts qui ne ciblent que vous. Après avoir utilisé ces deux actions, vous revenez à l'endroit que vous occupiez et votre tour se termine.

Voyageur lointain

Au niveau 10, vous n'avez plus besoin de respirer, et vous gagnez la résistance aux dégâts de froid et de feu.

Isolement astral

À partir de niveau 14, vous gagnez la possibilité de vous isoler avec vos alliés sur le plan astral. En effectuant un rituel spécial durant 5 minutes, vous vous transportez avec jusqu'à dix autres créatures consentantes que vous pouvez voir dans le plan astral. Vous et ces créatures obtenez les avantages d'un repos court tout en étant isolés sur le plan astral. Vous revenez ensuite à l'endroit que vous occupiez lorsque vous avez utilisé cette capacité, sans que le temps ne se soit

écoulé dans le monde.

Pendant ce repos court, vous et les créatures isolées pouvez faire usage de toutes les options disponibles au cours d'un repos, tant qu'elles n'affectent que vous et les créatures isolées. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.