Informations juridiques

Le Document de Référence du Système 5.1 vous est fourni à titre gratuit en vertu de la licence Creative Commons Attribution 4.0 International (« CC-BY-4.0 »). Vous êtes libre d'utiliser ce contenu par tout moyen autorisé en vertu de cette licence dans la mesure où la déclaration d'attribution suivante figure dans votre propre travail :

Ce travail comprend la documentation tirée du Document de Référence du Système 5.1 (« SRD 5.1 ») par Wizards of the Coast LLC et disponible à l'adresse https://dnd.wizards.com/fr/resources/systems-reference-document. Le SRD 5.1 est distribué en vertu de la licence Creative Commons Attribution 4.0 International disponible à l'adresse https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.fr.

Veuillez n'inclure aucune attribution concernant Wizards autre que celle fournie ci-dessus. Cependant, vous pouvez inclure dans votre travail une déclaration « compatible avec la cinquième édition » ou « compatible avec la 5E »

La section 5 du CC-BY-4.0 comprend une clause de non-responsabilité et de limitation des garanties qui limite notre responsabilité envers vous.

Document de Référence du Système 5.1

Si vous constatez des erreurs dans ce document, veuillez nous en informer par e-mail à l'adresse askdnd@wizards.com.

Races

Traits raciaux

La description de chaque race comprend des traits raciaux communs aux membres de ce peuple. Les entrées ci-après figurent parmi les traits de la plupart des races.

Âge

L'entrée « Âge » indique l'âge auquel un membre de la race est considéré comme adulte, ainsi que l'espérance de vie moyenne propre à ce peuple. Cette information est prévue pour vous aider à déterminer l'âge initial de votre personnage en début d'aventure. Vous êtes cependant libre de décider de l'âge de votre personnage, ce qui peut expliquer telle ou telle valeur de caractéristique. Si, par exemple, vous incarnez un personnage jeune ou très âgé, cet âge peut expliquer une valeur de Force ou de Constitution particulièrement faible, tandis qu'un âge avancé peut justifier une Intelligence ou une Sagesse élevée.

Alignement

La plupart des races s'orientent vers l'un ou l'autre alignement, comme exposé dans cette entrée. Les personnages joueurs ne sont pas tenus de respecter cette tendance, mais réfléchir aux raisons qui font que votre nain est chaotique, par exemple, à rebours d'une société naine très majoritairement loyale, permet de mieux définir votre personnage.

Augmentation de caractéristique

Chaque race augmente une ou plusieurs valeurs de caractéristique du personnage.

Catégorie de taille

Les personnages de la plupart des races sont de taille M, une catégorie de taille qui comprend les créatures mesurant entre 1,20 m et 2,40 m environ. Les membres de quelques races sont de taille P (entre 60 cm et 1,20 m de haut), ce qui signifie que certaines règles du jeu les affectent différemment. La plus importante de ces règles est que les personnages de taille P sont mal à l'aise dans le maniement des armes lourdes, comme expliqué à la section « Équipement ».

Vitesse

La vitesse d'un personnage détermine la distance qu'il peut parcourir en voyageant (« Aventure ») et en combattant (« Combat »).

Langues

Selon sa race, un personnage parle, lit et écrit certaines langues.

Variantes raciales

Certaines races proposent des variantes raciales. Les membres d'une telle variante raciale ont accès aux traits de la race parente en plus des traits spécifiés dans la variante raciale. Les relations entre les diverses variantes raciales sont très variables d'un peuple et d'un monde à l'autre.

Elfe

Traits des elfes

Votre personnage elfe possède un ensemble d'aptitudes naturelles, fruit de millénaires de raffinement elfique.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

Âge. Bien que les elfes atteignent leur maturité corporelle au même âge que les humains, ils considèrent qu'un adulte n'est pas juste physiquement développé, mais aussi un être d'expérience. Les elfes se déclarent généralement adultes et adoptent leur nom définitif aux alentours de leurs 100 ans. Ils peuvent vivre jusqu'à 750 ans.

Alignement. Les elfes prisent la liberté, la variété et l'expression de chacun, si bien qu'ils sont enclins au chaos sous ses formes les plus douces. La liberté d'autrui mérite autant d'être protégée que la leur, c'est pourquoi le bien a tendance à obtenir leur adhésion.

Catégorie de taille. Les elfes mesurent entre 1,50 m et 1,80 m, avec une carrure plutôt fine. Vous êtes de taille M.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 m.

Vision ans le noir. Habitué aux forêts vespérales et au ciel nocturne, vous disposez d'une vision

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

supérieure dans l'obscurité et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Vous ne discernez pas les couleurs dans les ténèbres, mais percevez des nuances de gris.

Sens aiguisés. Vous avez la maîtrise de la compétence Perception.

Ascendance féerique. Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas vous endormir.

Transe. Les elfes n'ont pas besoin de dormir. En lieu et place de sommeil, ils méditent profondément dans un état de conscience partielle, pendant 4 heures par jour. (Cette méditation est communément appelée « transe »). Elle peut s'accompagner de songes personnalisés qui sont en vérité des exercices mentaux, devenus au fil des ans une seconde nature. Une fois que vous terminez un tel repos, vous recevez les mêmes bénéfices qu'un humain émergeant de 8 heures de sommeil.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et l'elfique. Cette langue fluide mêle intonations subtiles et grammaire complexe. La littérature elfique, riche et variée, a produit de nombreux chants et poèmes célèbres chez d'autres cultures. De nombreux bardes apprennent cette langue pour pouvoir ajouter des ballades elfiques à leur répertoire.

Haut-elfe

Les hauts-elfes, très vifs d'esprit, connaissent chacun les rudiments de la magie. Au sein de nombreux univers de fantasy, on rencontre deux types de hauts-elfes. Les premiers se montrent hautains, distants et s'estiment supérieurs à tous, y compris les autres cultures elfiques. Les seconds, plus courants et cordiaux, se mêlent volontiers aux humains et aux autres races.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

Entraînement martial elfique. Vous avez la maîtrise de l'épée longue, de l'épée courte, de l'arc court et de l'arc long.

Sort mineur. Vous connaissez un sort mineur de la liste de sorts du magicien (au choix). L'Intelligence est la caractéristique d'incantation correspondante.

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

Halfelin

Traits des halfelins

Votre personnage halfelin possède un ensemble de traits communs à tout le peuple halfelin.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

Âge. Les halfelins atteignent l'âge adulte à 20 ans et vivent généralement jusqu'à 150 ans.

Alignement. La plupart des halfelins sont loyaux bons. Ils ont le cœur sur la main, détestent voir souffrir autrui et ne tolèrent pas l'oppression. Ils affectionnent l'ordre et les traditions, comptant grandement sur le soutien de la communauté et le confort des coutumes.

Catégorie de taille. Les halfelins mesurent environ 90 cm pour un poids avoisinant les 20 kg. Vous êtes de taille P.

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

Chanceux. Lorsque vous obtenez un 1 sur le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristique ou d'un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer ce dé, auquel cas c'est le second résultat qui s'applique.

Brave. Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé.

Agilité halfeline. Vous pouvez vous déplacer à travers l'espace de toute créature dont la catégorie de taille est supérieure à la vôtre.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le halfelin. Cette langue n'a rien de secret, mais les halfelins n'aiment guère la partager. Leur littérature est plutôt pauvre, car ils écrivent finalement très peu. Leur tradition orale s'avère en revanche très riche. Tous les halfelins ou presque recourent au commun pour converser avec la population des contrées qu'ils habitent ou qu'ils traversent.

Pied-léger

Comme tout halfelin pied-léger, vous maîtrisez l'art de vous soustraire à l'attention d'autrui et n'hésitez pas à vous cacher derrière plus grand que vous pour ce faire. De nature affable, vous vous entendez bien avec tout le monde.

Les pied-léger sont plus enclins aux voyages que les autres halfelins et vivent souvent aux côtés d'autres races ou sont adeptes du nomadisme.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Charisme augmente de 1.

Discrétion naturelle. Il vous suffit d'être derrière une créature dont la catégorie de taille est d'au moins un cran supérieure à la vôtre pour pouvoir tenter de vous cacher.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Humain

Traits des humains

S'il est difficile de faire entrer tous les humains dans le même moule, votre personnage humain possède les traits suivants.

Augmentation de caractéristique. Chacune de vos valeurs de caractéristique augmente de 1.

Âge. Les humains atteignent l'âge adulte à l'approche de la vingtaine et vivent moins d'un siècle.

Alignement. Les humains ne sont pas plus enclins à un alignement qu'à un autre. Ils sont capables du meilleur comme du pire.

Catégorie de taille. Les humains affichent des mensurations très variées, leur taille allant du mètre cinquante à bien plus d'un mètre quatre-vingts. Où que vous vous situiez dans cet intervalle, vous êtes de taille M.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 m.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et une langue supplémentaire de votre choix. Les humains apprennent généralement la langue des peuples qu'ils côtoient le plus, qui peut être un dialecte obscur. Ils adorent émailler leur discours de mots empruntés à d'autres langues : jurons orcs, termes musicaux elfiques, formules militaires naines, etc.

Nain

Traits des nains

Votre personnage nain possède diverses capacités innées qui sont le reflet de la nature profonde du peuple nain.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Constitution augmente de 2.

Âge. Les nains, qui se développent au même rythme que les humains, sont considérés comme jeunes jusqu'à l'âge de 50 ans. Ils vivent en moyenne 350 ans.

Alignement. La plupart des nains sont loyaux, convaincus des bienfaits d'une société structurée. Ils sont également enclins au bien et croient à l'équité comme au droit de chacun à profiter des bénéfices d'un ordre juste.

Catégorie de taille. Les nains mesurent entre 1,20 m et 1,50 m, pour un poids moyen d'environ 70 kg. Vous êtes de taille M.

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

Vision dans le noir. Habitué à vivre sous terre, vous disposez d'une vision supérieure dans l'obscurité et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Vous ne discernez pas les couleurs dans les ténèbres, mais percevez des nuances de gris.

Résistance naine. Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre le poison et bénéficiez de la résistance aux dégâts de poison.

Entraînement martial nain. Vous avez la maîtrise de la hache d'armes, de la hachette, du marteau léger et du marteau de guerre.

Maîtrise d'outils. Vous recevez la maîtrise des outils d'artisan de votre choix parmi : outils de forgeron, matériel de brasseur, outils de maçon.

Connaissance de la pierre. Chaque fois que vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) lié aux origines d'un travail de maçonnerie, on considère que vous avez la maîtrise de la compétence Histoire et vous appliquez le double de votre bonus de maîtrise au test, au lieu du simple bonus.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le nain. Le nain est une langue gutturale et percussive, ce qui se retrouve dans l'accent des nains, quel que soit l'idiome parlé.

Nain des collines

Nain des collines, vous êtes doté de sens aiguisés, d'une grande sagacité et d'une robustesse remarquable.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Sagesse augmente de 1.

Ténacité naine. Votre maximum de points de vie augmente de 1, et augmente encore de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau.

Demi-elfe

Traits des demi-elfes

Votre personnage demi-elfe possède certaines qualités en commun avec les elfes et d'autres qui sont propres aux demi-elfes.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Charisme augmente de 2. La valeur de deux autres caractéristiques de votre choix augmente de 1.

Âge. Les demi-elfes grandissent au même rythme que les humains et atteignent l'âge adulte vers 20 ans.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Ils vivent toutefois bien plus longtemps que les humains, dépassant souvent les 180 ans.

Alignement. Les demi-elfes partagent le penchant chaotique de leur ascendance elfique. Plaçant très haut la liberté individuelle et la créativité, ils n'ont nulle envie d'obéir à un chef ou d'en devenir un. Ils n'apprécient guère qu'on veuille leur imposer des règles, qu'on attende quelque chose d'eux, et se montrent parfois peu dignes de confiance, ou à tout le moins imprévisibles.

Catégorie de taille. Les demi-elfes sont d'un gabarit comparable aux humains. Leur taille varie entre 1,50 m et 1,80 m. Vous êtes de taille M.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 m.

Vision dans le noir. Grâce à votre ascendance elfique, vous possédez une excellente vision dans le noir et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Vous ne discernez pas les couleurs dans les ténèbres, mais percevez des nuances de gris.

Ascendance féerique. Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas vous endormir.

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

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun, l'elfique et une langue supplémentaire de votre choix.

Demi-orc

Traits des demi-orcs

Votre personnage demi-orc a hérité de certains traits de votre ascendance orque.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Constitution augmente de 1.

Âge. Les demi-orcs mûrissent un peu plus vite que les humains, atteignant l'âge adulte vers 14 ans. Ils vieillissent sensiblement plus vite, dépassant rarement les 75 ans.

Alignement. Les demi-orcs héritent d'une tendance au chaos de leur ascendance orque et ne sont guère enclins au bien. Un demi-orc élevé parmi les orcs et souhaitant continuer à vivre parmi eux est généralement mauvais.

Catégorie de taille. Les demi-orcs sont en moyenne plus grands et massifs que les humains. Les plus petits mesurent 1,50 m tandis que les plus grands dépassent allègrement 1,80 m. Vous êtes de taille M.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 m.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vision dans le noir. Grâce à votre ascendance orque, vous possédez une excellente vision dans le noir et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Vous ne discernez pas les couleurs dans les ténèbres, mais percevez des nuances de gris.

Menaçant. Vous recevez la maîtrise de la compétence Intimidation.

Acharnement. Si vous tombez à 0 point de vie sans être tué sur le coup, vous pouvez en fait vous retrouver à 1 point de vie. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Sauvagerie. Quand vous obtenez un coup critique avec une attaque d'arme au corps à corps, vous pouvez lancer l'un des dés de dégâts de l'arme une fois de plus et en ajouter le résultat aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et l'orc. La langue orque est gutturale, certains sons se rapprochent du grincement. N'ayant pas d'alphabet propre, elle reprend celui des nains.

Drakéide

Traits des drakéides

Votre héritage draconique se traduit par une panoplie de traits que vous partagez avec l'ensemble du peuple drakéide.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Charisme augmente de 1.

Âge. Les drakéides connaissent une croissance rapide. Ils marchent quelques heures après l'éclosion, atteignent la taille et le développement d'un enfant humain de 10 ans à seulement 3 ans et sont adultes à 15. Ils vivent jusqu'à environ 80 ans.

Alignement. Les drakéides tendent vers les extrêmes et choisissent en conscience un camp ou l'autre dans la guerre à l'échelle cosmique qui oppose le bien et le mal. La plupart des drakéides sont bons, mais ceux qui se rangent dans le camp du mal font de redoutables adversaires.

Catégorie de taille. Plus grands et plus lourds que les humains, les drakéides dépassent facilement 1,80 m et pèsent en moyenne 120 kg. Vous êtes de taille M.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 m.

Ascendance draconique

Dragon	Type de dégâts	Souffle
Airain	Feu	Ligne de 1,50 sur 9 mètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Argent	Froid	Cône de 4,50 m (jet de sauvegarde de Con.)
Blanc	Froid	Cône de 4,50 m (jet de sauvegarde de Con.)
Bleu	Foudre	Ligne de 1,50 sur 9 mètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Bronze	Foudre	Ligne de 1,50 sur 9 mètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Cuivre	Acide	Ligne de 1,50 sur 9 mètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Noir	Acide	Ligne de 1,50 sur 9 mètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Or	Feu	Cône de 4,50 m (jet de sauvegarde de Dex.)
Rouge	Feu	Cône de 4,50 m (jet de sauvegarde de Dex.)
Vert	Poison	Cône de 4,50 m (jet de sauvegarde de Con.)

Ascendance draconique. Vous avez des ancêtres draconiques. Choisissez un type de dragon dans la table Ascendance draconique. Ce choix détermine votre souffle et votre résistance aux dégâts, comme indiqué dans la table.

Souffle. Vous pouvez consacrer votre action à exhaler une vague d'énergie destructrice. Votre ascendance draconique détermine la taille, la forme et le type de dégâts de ce souffle.

Quand vous utilisez votre souffle, chaque créature dans la zone d'effet effectue un jet de sauvegarde dont le type est déterminé par votre ascendance draconique. Le DD du jet de sauvegarde contre ce souffle est égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise. Une créature subit 2d6 dégâts en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. La quantité de dégâts passe à 3d6 au niveau 6, à 4d6 au niveau 11 et à 5d6 au niveau 16.

Une fois votre souffle utilisé, vous ne pouvez plus y recourir avant d'avoir terminé un repos court ou long.

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

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le draconique. Le draconique, considéré comme l'une des langues les plus anciennes, est souvent utilisé pour étudier la magie. Comprenant de nombreuses consonnes dures et autres sifflements, cette langue heurte les tympans de nombre des créatures qui ne la parlent pas.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Gnome

Traits des gnomes

Votre personnage gnome possède divers traits communs à tous ceux de son peuple.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence augmente de 2.

Âge. Si les gnomes croissent au même rythme que les humains, ils n'atteignent l'âge adulte qu'aux alentours des 40 ans. Ils peuvent vivre de 350 à presque 500 ans.

Alignement. Les gnomes sont très majoritairement bons. Ceux qui tendent vers la loi s'orientent vers la carrière de sage, d'ingénieur, de chercheur, d'érudit, d'enquêteur ou d'inventeur. Ceux qui penchent davantage vers le chaos deviennent ménestrels, escrocs, vagabonds ou joailliers spécialisés en bijoux fantaisie. Les gnomes ont si bon cœur que même leurs arnaqueurs sont plus facétieux que mal intentionnés.

Catégorie de taille. Les gnomes mesurent entre 90 cm et 1,20 m et pèsent environ 20 kg. Vous êtes de taille P.

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

Vision dans le noir. Habitué à vivre sous terre, vous disposez d'une vision supérieure dans l'obscurité et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Vous ne discernez pas les couleurs dans les ténèbres, mais percevez des nuances de gris.

Ruse gnome. Vous êtes avantagé à tous les 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 recourt à l'alphabet nain, est réputée pour ses traités techniques et ses encyclopédies consacrées au monde naturel.

Gnome des roches

En tant que gnome des roches, vous faites preuve d'une inventivité et d'une robustesse supérieures à celles des autres gnomes.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Constitution augmente de 1.

Connaissances en ingénierie. Chaque fois que vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) relatif aux objets magiques, alchimiques ou technologiques, vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au lieu du bonus de maîtrise habituel.

Bricoleur. Vous avez la maîtrise des outils d'artisan (outils de bricoleur). Au moyen de ces outils et pour peu que vous passiez 1 heure et dépensiez 10 po de matériaux, vous construisez un mécanisme de taille TP (CA 5, 1 pv). Ce mécanisme cesse de fonctionner au bout de 24 heures (sauf si vous consacrez 1 heure à le réparer pour le maintenir en état de marche) ou si vous consacrez votre action à le démanteler. Vous pouvez alors récupérer les matériaux qui ont servi à sa création. Vous pouvez avoir jusqu'à trois mécanismes de ce type fonctionnant en même temps.

Quand vous créez un appareil, choisissez l'une des options suivantes :

Boîte à musique. Quand elle est ouverte, cette boîte à musique joue une mélodie à un volume sonore modéré. La boîte à musique cesse de jouer lorsqu'elle atteint la fin de la chanson ou si elle est refermée.

Boutefeu. L'appareil produit une petite flamme qui permet d'allumer une bougie, une torche ou un feu de camp. Utiliser cet appareil nécessite que vous y consacriez votre action.

Jouet mécanique. Ce jouet est un animal, un monstre ou une personne mécanique : une grenouille, une souris, un oiseau, un dragon ou un soldat, par exemple. Placé au sol, le jouet se déplace de 1,50 m à chacun de vos tours dans une direction aléatoire. Il émet un bruit en rapport avec la créature qu'il représente.

Tieffelin

Traits des tieffelins

Les tieffelins ont hérité de certains traits raciaux liés à leur ascendance infernale.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence augmente de 1 et votre valeur de Charisme augmente de 2.

Âge. Les tieffelins mûrissent au même rythme que les humains, mais vivent quelques années de plus.

Alignement. Les tieffelins ont beau ne pas être naturellement attirés par le mal, beaucoup sont cependant d'alignement mauvais. Qu'ils soient mauvais ou non, leur nature indépendante les pousse le plus souvent vers un alignement chaotique.

Catégorie de taille. Les tieffelins sont d'un gabarit proche des humains. Vous êtes de taille M.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 m.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vision dans le noir. Grâce à votre ascendance infernale, vous possédez une excellente vision dans le noir et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Vous ne discernez pas les couleurs dans les ténèbres, mais percevez des nuances de gris.

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

Ascendance infernale. Vous connaissez le sort mineur *thaumaturgie*. Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer une fois le sort *représailles infernales* en tant que sort de 2e niveau par l'intermédiaire de ce trait et vous récupérez cette faculté en terminant un repos long. Lorsque vous atteignez le niveau 5, vous pouvez lancer le sort *ténèbres* une fois par l'intermédiaire de ce trait et récupérez cette faculté en terminant un repos long. Le Charisme est la caractéristique d'incantation pour ces sorts.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et l'infernal.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Barbare

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que barbare.

Points de vie

Dés de vie : 1d12 par niveau de barbare
Points de vie au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution par niveau de barbare au-delà du premier

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Force, Constitution
Compétences : deux au choix parmi : Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) une hache à deux mains ou (*b*) une arme de guerre de corps à corps au choix
- (*a*) deux hachettes ou (*b*) une arme courante au choix
- Un paquetage d'explorateur et quatre javelines

Le barbare

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

Rage

Au combat, vous êtes animé par une férocité bestiale. À votre tour, vous pouvez entrer en rage par une action bonus.

Sous l'effet de la rage et à la condition de ne pas porter d'armure lourde, vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous êtes avantagé aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Quand vous effectuez une attaque d'arme de corps à corps basée sur la Force, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts qui augmente avec votre niveau de barbare, comme indiqué à la colonne « Dégâts de rage » de la table « Le barbare ».
- Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Si vous êtes capable de lancer des sorts, vous ne pouvez pas en lancer ni rester concentré sur un sort tant que vous êtes en rage.

Votre rage dure 1 minute. Elle prend fin prématurément si vous subissez l'état inconscient ou si votre tour se termine sans que vous ayez attaqué une créature hostile ni subi de dégâts depuis

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

votre tour précédent. À votre tour, vous pouvez en outre mettre fin à votre rage par une action bonus.

Une fois que vous êtes entré en rage autant de fois qu'indiqué pour votre niveau de barbare à la colonne « Rages » de la table « Le barbare », vous devez terminer un repos long avant de pouvoir à nouveau entrer en rage.

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 conservez ce bénéfice si vous vous servez d'un bouclier.

Témérité

À partir du niveau 2, vous pouvez renoncer à toute velléité de vous défendre au profit d'une attaque à outrance. Lors de votre tour, quand vous effectuez votre première attaque, vous pouvez décider d'attaquer avec témérité. Vous êtes alors avantagé aux jets d'attaque d'arme de corps à corps basés sur la Force pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre vous sont avantagés jusqu'à votre tour suivant.

Sens du danger

En atteignant le niveau 2, vous acquérez un don surnaturel qui vous permet d'esquiver plus aisément les dangers qu'un autre que vous remarquerait trop tard.

Vous avez l'avantage à vos jets de sauvegarde de Dextérité contre tout effet que vous voyez, comme les pièges et certains sorts. Pour pouvoir bénéficier de cette aptitude, vous ne devez pas être aveuglé, assourdi ou neutralisé.

Voie primitive

Au niveau 3, vous choisissez une voie qui va façonner la façon dont s'exprime votre rage. La voie du berserker est proposée ici, détaillée à la fin de la section consacrée à cette classe. Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 3, puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour.

Déplacement rapide

À partir du niveau 5, votre vitesse augmente de 3 m tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

Instinct sauvage

À compter du niveau 7, votre instinct s'est affûté au point que vous êtes avantagé aux jets d'initiative.

En outre, si vous êtes surpris au début du combat et n'êtes pas neutralisé, vous pouvez agir normalement lors de votre premier tour, mais uniquement si vous entrez en rage avant toute chose lors de ce tour.

Critique brutal

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts d'arme supplémentaire pour déterminer les dégâts supplémentaires causés par le coup critique d'une attaque de corps à corps.

Ce bonus passe à deux dés supplémentaires au niveau 13, puis à trois dés supplémentaires au niveau 17.

Rage implacable

À partir du niveau 11, votre rage vous permet de continuer à combattre même en étant grièvement blessé. Si vous tombez à 0 point de vie alors que vous êtes en rage, et que vous ne mourez pas sur le coup, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas de réussite, vous conservez 1 point de vie.

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

Rage persistante

À partir du niveau 15, la rage qui vous habite est si féroce qu'elle ne se termine que si vous subissez l'état inconscient ou décidez d'y mettre fin.

Puissance indomptable

À partir du niveau 18, si le total obtenu lors d'un test de Force est inférieur à votre valeur de Force, vous pouvez utiliser celle-ci à la place du total obtenu.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Champion primitif

Au niveau 20, vous devenez l'incarnation de la puissance du monde sauvage. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4. Votre maximum pour ces deux valeurs est désormais de 24.

Voie du berserker

Pour certains barbares, la rage est un moyen de parvenir à une fin… et cette fin est la violence. La voie du berserker est un chemin pavé de fureur débridée et poisseux de sang. Quand vous entrez dans la rage du berserker, tout à l'ivresse de la bataille, vous faites fi de votre santé comme de votre bien-être.

Frénésie

À partir du moment où vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez entrer en frénésie lors de vos rages. Ce faisant, pendant toute la durée de la rage, vous pouvez effectuer une unique attaque d'arme de corps à corps par une action bonus à chacun de vos tours suivants. Lorsque votre rage prend fin, vous subissez un niveau d'épuisement (comme décrit en annexe MdJ-A).

Rage aveugle

À partir du niveau 6, vous ne pouvez plus être ni charmé ni effrayé quand vous êtes en rage. Si vous étiez charmé ou effrayé au moment d'entrer en rage, l'effet est suspendu pendant toute la durée de la rage.

Présence intimidante

À partir du niveau 10, vous pouvez consacrer votre action à effrayer quelqu'un grâce à votre présence intimidante. Ce faisant, choisissez une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m. Si cette créature vous voit ou vous entend, 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 tour suivant. Lors des tours qui suivent, vous pouvez consacrer votre action à prolonger la durée de cet effet sur la créature effrayée jusqu'à la fin de votre tour suivant. Cet effet prend fin si la créature termine son tour sans vous avoir en champ de vision ou en étant à plus de 18 m de vous.

Si cette créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude sur elle pendant 24 heures.

Représailles

À partir du niveau 14, quand vous subissez des dégâts d'une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour effectuer une attaque d'arme de corps à corps contre cette créature.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Barde

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que barde.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de barde
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de barde au-delà du premier

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière
Outils : trois instruments de musique de votre choix
Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme
Compétences : trois au choix

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) une rapière (*b*) une épée longue ou (*c*) une arme courante au choix
- (*a*) un paquetage de diplomate ou (*b*) un paquetage d'artiste
- (*a*) un luth ou (*b*) tout autre instrument de musique
- Une armure de cuir et une dague

Le barde

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	—Emplacements par niveau de sort—								
					1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Inspiration bardique (d6), Sorts	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Chant reposant (d6), Touche-à-tout	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Collège bardique, Expertise	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Inspiration bardique (d8), Source d'inspiration	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de Collège bardique, Contre-charme	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Chant reposant (d8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Inspiration bardique (d10), Expertise, Secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	Chant reposant (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de Collège bardique, Secrets magiques	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Chant reposant (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sorts

Vous avez appris à détisser et remodeler la trame de la réalité en harmonie avec vos désirs et vos mélodies. Vos sorts s'ajoutent à votre vaste répertoire : une magie que vous pouvez accorder à la situation.

Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts de barde. Vous en apprenez d'autres que vous choisissez à plus haut niveau, comme le montre la colonne « Sorts mineurs connus » de la table « Le barde ».

Emplacements de sort

La table « Le barde » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et plus. Pour lancer un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Si, par exemple, vous connaissez le sort du 1er niveau *soins* alors qu'il vous reste un emplacement de sort du 1er niveau et un autre du 2e niveau, vous pouvez le lancer en dépensant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus du 1er niveau et plus

Vous connaissez quatre sorts du 1er niveau, que vous choisissez dans la liste des sorts de barde.

La colonne « Sorts connus » de la table « Le barde » indique à quel rythme vous apprenez de nouveaux sorts de barde de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements, comme le montre la table. Lorsque vous atteignez par exemple le niveau 3 dans cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1er ou du 2e niveau.

Par ailleurs, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir l'un des sorts de barde que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort de la liste des sorts de barde, qui doit lui aussi être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements.

Caractéristique d'incantation

Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts de barde. La magie que vous maniez est issue de votre cœur et de votre âme, de tout ce que vous insufflez dans votre musique ou vos oraisons.

Vous recourez au Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour calculer le DD de sauvegarde des sorts de barde que vous lancez, ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de votre part.

DD de sauvegarde des sorts =
8 + votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque des sorts =
votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Charisme

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer comme rituel un sort de barde que vous connaissez si ce sort porte la mention « rituel ».

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez vous servir d'un instrument de musique (cf. « Équipement ») comme focaliseur d'incantation de vos sorts de barde.

Inspiration bardique

Vous savez galvaniser autrui par la parole ou la musique. Pour ce faire, par une action bonus à votre tour vous désignez une créature autre que vous dans un rayon de 18 m. Si la créature vous entend, elle reçoit un dé d'Inspiration bardique (d6).

Dans les 10 prochaines minutes, la créature peut lancer le dé pour en ajouter le résultat à un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde qu'elle effectue. La créature peut attendre d'avoir lancé le d20 avant de décider d'utiliser le dé d'Inspiration bardique, à condition de ne pas attendre sciemment que le MJ annonce la réussite ou l'échec du jet. Une fois le dé d'Inspiration bardique lancé, il est perdu. Une même créature ne peut pas disposer de plus d'un dé d'Inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Charisme (minimum une fois). Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Votre dé d'Inspiration bardique évolue lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe. Ce dé devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10 et un d12 au niveau 15.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Touche-à-tout

À partir du niveau 2, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'inférieur) à tous vos tests de caractéristique auxquels vous n'appliquez pas déjà votre bonus de maîtrise.

Chant reposant

À partir du niveau 2, vos mélodies apaisantes ou votre éloquence peuvent redonner vigueur à vos alliés blessés dans le cadre d'un repos court.
Si vous ou toute créature amicale qui entend votre interprétation récupérez des points de vie en dépensant un ou plusieurs DV à la fin du repos court, chacune des créatures concernées récupère 1d6 points de vie supplémentaires.

La quantité de points de vie supplémentaires augmente quand vous atteignez certains niveaux dans cette classe : le dé passe à 1d8 au niveau 9, 1d10 au niveau 13 et 1d12 au niveau 17.

Collège bardique

Au niveau 3, vous puisez dans les techniques avancées du collège bardique de votre choix, comme le Collège du Savoir. Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 3, puis aux niveaux 6 et 14.

Expertise

Au niveau 3, choisissez deux de vos maîtrises de compétence. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tous vos tests de caractéristique associés à l'une ou l'autre des maîtrises choisies.

Au niveau 10, cette aptitude bénéficie à deux maîtrises de compétence supplémentaires.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Source d'inspiration

À partir du niveau 5, vous récupérez votre quota d'Inspiration bardique lorsque vous terminez un repos court ou long.

Contre-charme

Au niveau 6, vous acquérez la capacité de perturber les effets mentaux par le biais de notes de musique ou de paroles de pouvoir. Au prix d'une action, vous pouvez entamer une représentation qui dure jusqu'à la fin de votre tour suivant. Durant cet intervalle, vous et toutes les créatures amicales dans un rayon de 9 m de vous êtes avantagés aux jets de sauvegarde contre les états effrayé et charmé. Une créature ne peut profiter de ce bénéfice que si elle vous entend. Votre représentation prend fin prématurément si vous êtes neutralisé ou réduit au silence, ou si vous y mettez volontairement un terme (aucune action requise).

Secrets magiques

Au niveau 10, vous avez pioché du savoir magique dans un vaste éventail de disciplines. Choisissez deux sorts de n'importe quelle classe, y compris celle de barde. Chaque sort choisi doit être d'un niveau que vous pouvez lancer comme indiqué sur la table « Le barde » ou un sort mineur.

Les sorts choisis sont considérés dans votre cas comme des sorts de barde, mais ne sont pas décomptés de vos sorts connus comme indiqué dans la colonne « Sorts connus » de la table « Le barde ».

Vous apprenez deux sorts supplémentaires de n'importe quelle classe au niveau 14 et deux autres au niveau 18.

Inspiration supérieure

Au niveau 20, quand vous jouez l'initiative alors qu'il ne vous reste plus aucune Inspiration bardique, vous en regagnez une.

Collège du Savoir

Les connaissances des bardes du Collège du Savoir portent sur presque tous les sujets, les bribes de savoir qu'ils détiennent allant des manuscrits les plus savants aux contes ruraux. Qu'ils entonnent une ballade populaire dans une taverne ou interprètent une composition complexe à la cour d'un roi, ces bardes usent de leurs talents pour captiver l'auditoire. Et quand les applaudissements cessent, l'auditoire se surprend parfois à remettre en question certaines évidences, comme sa foi dans le clergé local ou sa loyauté envers le souverain du cru.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

La loyauté de ces bardes est tout entière vouée à la quête de la beauté et de la vérité, nullement à l'obéissance aveugle envers un monarque ou un dogme religieux. Un noble qui emploie un tel barde comme héraut ou conseiller sait que ce dernier adoptera toujours une posture plus honnête que politique.

Les membres de ce collège se réunissent dans des bibliothèques et parfois dans de véritables universités, avec salles de classe et dortoirs, afin de confronter leurs connaissances. Ils se rencontrent aussi à l'occasion de festivals ou lors d'une réunion entre gens de pouvoir, où il leur est loisible de dénoncer la corruption, de démêler les mensonges et de railler ces figures d'autorité gonflées d'importance.

Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous intégrez le Collège du Savoir au niveau 3, vous recevez la maîtrise de trois compétences de votre choix.

Mots cinglants

Également au niveau 3, vous apprenez à déconcentrer, perturber et miner la confiance d'autrui par votre sens de la répartie. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m effectue un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de dégâts, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser l'une de vos Inspirations bardiques, lancer le dé correspondant et en soustraire le résultat au jet de la créature. Vous pouvez attendre que la créature ait effectué son jet avant de décider d'utiliser cette aptitude, à condition de ne pas attendre sciemment que le MJ annonce la réussite ou l'échec du jet d'attaque ou du test de caractéristique ni que la créature ait infligé ses dégâts. Une créature qui ne vous entend pas ou qui est immunisée contre l'état charmé n'est pas soumise à cet effet.

Secrets magiques supplémentaires

Au niveau 6, vous apprenez deux sorts de votre choix, issus de la liste de n'importe quelle classe. Chaque sort choisi doit être d'un niveau que vous pouvez lancer comme indiqué sur la table « Le barde » ou un sort mineur. Les sorts en question sont considérés dans votre cas comme des sorts de barde, mais ne sont pas décomptés de vos sorts connus.

Compétence hors pair

À partir du niveau 14, quand vous effectuez un test de caractéristique, vous pouvez dépenser une utilisation d'Inspiration bardique. Lancez le dé d'Inspiration bardique et ajoutez le résultat à celui de votre test de caractéristique. Vous pouvez choisir de le faire après avoir lancé le dé du test de caractéristique, à condition de ne pas attendre sciemment que le MJ vous annonce si vous avez réussi ou échoué.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Clerc

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que clerc.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de clerc
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de clerc au-delà du premier

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : deux au choix parmi : Histoire, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) une masse d'armes ou (*b*) un marteau de guerre (si maîtrise)
- (*a*) une armure d'écailles ou (*b*) une armure de cuir ou (*c*) une cotte de mailles (si maîtrise)
- (*a*) une arbalète légère et 20 carreaux ou (*b*) une arme courante au choix
- (*a*) un paquetage d'ecclésiastique ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- Un bouclier et un symbole sacré

Le clerc

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	—Emplacements par niveau de sort— 1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Domaine divin, Sorts	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Aptitude de Domaine divin, Conduit divin (1/repos)	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Destruction des morts-vivants (FP 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de Domaine divin, Conduit divin (2/repos)	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique, aptitude de Domaine divin, Destruction des morts-vivants (FP 1)	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 caractéristique	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 caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Aptitude de Domaine divin, Destruction des morts-vivants (FP 4)	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Conduit divin (3/repos)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervention divine supérieure	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sorts

Porteur de puissance divine, vous pouvez lancer des sorts de clerc.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts de clerc. Vous en apprenez d'autres que vous choisissez à plus haut niveau, comme le montre la colonne « Sorts mineurs connus » de la table « Le clerc ».

Préparation et incantation des sorts

La table « Le clerc » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts de clerc du 1er niveau et plus. Pour lancer un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de clerc disponibles à l'incantation en les sélectionnant dans la liste des sorts de clerc. Ce faisant, choisissez autant de sorts de clerc que votre modificateur de Sagesse + votre niveau de clerc (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements.

Si, par exemple, vous êtes clerc de niveau 3, vous disposez de quatre emplacements de sort du 1er niveau et de deux emplacements du 2e niveau. Avec une Sagesse de 16, vous pouvez préparer une liste contenant six sorts du 1er ou 2e niveau, selon la répartition de votre choix. Si vous préparez le sort du 1er niveau *soins*, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1er ou du 2e niveau. Cette incantation ne retire pas le sort 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 demande du temps de prière et de méditation : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort de la liste.

Caractéristique d'incantation

La Sagesse est la caractéristique d'incantation de vos sorts de clerc. Vos sorts tirent leur puissance de votre piété. Vous recourez à la Sagesse chaque fois qu'un sort de clerc se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour calculer le DD de sauvegarde des sorts de clerc que vous lancez, ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de votre part.

DD de sauvegarde des sorts =
8 + votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque des sorts =
votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Sagesse

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer comme rituel un sort de clerc que vous avez préparé si ce sort porte la mention « rituel ».

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré (cf. « Équipement ») comme focaliseur d'incantation de vos sorts de clerc.

Domaine divin

Choisissez un domaine lié à votre divinité, comme celui de la Vie. Ce domaine, détaillé en fin de la description de la classe, fournit des exemples de dieux qui lui sont associés. Ce choix vous octroie des sorts de domaine et autres aptitudes dès le niveau 1. Il vous octroie également d'autres applications de Conduit divin à l'acquisition de cette aptitude au niveau 2 et d'autres bénéfices aux niveaux 6, 8 et 17.

Sorts de domaine

Chaque domaine s'accompagne d'une liste de sorts, les sorts de domaine, que vous recevez aux niveaux de clerc indiqués dans la description du domaine. Une fois que vous avez acquis un sort de domaine, il est toujours préparé en ce qui vous concerne et n'est pas décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer quotidiennement.

Si vous disposez d'un sort de domaine qui ne figure pas sur la liste de sorts du clerc, il n'en est pas moins considéré comme un sort de clerc pour vous.

Conduit divin

Au niveau 2, vous recevez la capacité de canaliser directement l'énergie de votre divinité et de transformer ce flux en effets magiques. Vous débutez avec deux effets de ce type : Renvoi des morts-vivants et un autre effet déterminé par votre domaine. Certains domaines vous octroient des effets supplémentaires au fil de votre progression en niveaux, comme indiqué dans leur description.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Lorsque vous recourez à votre Conduit divin, vous choisissez quel effet produire. Vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir réutiliser votre Conduit divin.

Certains effets de Conduit divin entraînent des jets de sauvegarde. Lorsque vous recourez à un tel effet par cette classe, le DD correspondant est égal à votre DD de sauvegarde des sorts de clerc.

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser deux fois votre Conduit divin entre deux repos (trois fois entre deux repos à partir du niveau 18). Lorsque vous terminez un repos court ou long, vous récupérez ce quota.

Conduit divin : Renvoi des morts-vivants

Au prix d'une action, vous arborez votre symbole sacré en prononçant une prière condamnant les morts-vivants. Tout mort-vivant qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m de vous effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Une créature renvoyée doit consacrer ses tours de jeu à s'éloigner le plus possible de vous et ne peut volontairement se déplacer vers un espace situé à 9 m ou moins de vous. Elle ne peut en outre pas jouer de réaction. Comme action, elle ne peut entreprendre que Foncer ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut entreprendre l'action Esquiver.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Destruction des morts-vivants

À partir du niveau 5, lorsqu'un mort-vivant rate son jet de sauvegarde contre votre aptitude de Renvoi des morts-vivants, il est aussitôt détruit si son facteur de puissance est inférieur ou égal à un certain seuil, comme indiqué dans la table « Destruction des morts-vivants ».

Destruction des morts-vivants

Niveau de clerc	Détruit les morts-vivants jusqu'à un FP de…
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 et en cas de besoin impérieux, vous pouvez faire appel à votre divinité afin qu'elle intercède en votre faveur.

Implorer l'aide de votre divinité nécessite que vous y consacriez votre action. Décrivez le type d'assistance demandé et lancez un dé de pourcentage. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre niveau de clerc, votre divinité intervient. Le MJ détermine alors la nature de cette intervention ; les effets d'un sort de clerc ou d'un sort de domaine, par exemple, s'inscrivent bien dans cette logique.

Si votre divinité intervient, vous ne pouvez plus recourir à cette aptitude pendant 7 jours. Si elle n'est pas intervenue, vous pourrez y recourir de nouveau après avoir terminé un repos long.

Au niveau 20, la divinité répond automatiquement à votre appel, sans qu'il soit besoin de procéder à un jet.

Domaine de la Vie

Le domaine de la Vie est centré sur l'énergie positive, l'une des forces fondamentales de l'univers, à l'origine de toute forme de vie. Les dieux de la Vie favorisent la vitalité et la santé en soignant les malades et les blessés, en veillant sur les indigents et en détruisant les forces de la non-vie. La grande majorité des divinités non mauvaises exercent une influence sur ce domaine, notamment les dieux et déesses agricoles (comme Chauntéa, Arawai et Déméter), les dieux du soleil (comme Lathandre, Pélor et Rê-Horakhty), les dieux de la guérison et de l'endurance (comme Ilmater, Mishakal, Apollon et Diancecht) et les dieux du foyer et de la communauté (comme Hestia, Hathor et Boldrei).

Sorts du domaine de la Vie

Niveau de clerc	Sorts
1	*bénédiction, soins*
3	*arme spirituelle, restauration partielle*
5	*lueur d'espoir, retour à la vie*
7	*gardien de la foi, protection contre la mort*
9	*rappel à la vie, soins de groupe*

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Maîtrise supplémentaire

Lorsque vous optez pour ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des armures lourdes.

Disciple de la Vie

Dès le niveau 1 également, vos sorts de guérison s'avèrent plus efficaces. Chaque fois que vous utilisez un sort du 1er niveau ou supérieur pour rendre des points de vie à une créature, celle-ci récupère un nombre de points de vie supplémentaires égal à 2 + le niveau du sort.

Conduit divin : Survivance

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser Conduit divin pour soigner les plus mal en point.

Au prix d'une action, vous brandissez votre symbole sacré pour libérer des énergies curatives qui peuvent restaurer un nombre de points de vie égal au quintuple de votre niveau de clerc. Choisissez toutes les créatures que vous souhaitez dans un rayon de 9 m de vous et répartissez ces points de vie entre elles. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude sur un mort-vivant ou un artificiel.

Guérisseur béni

À partir du niveau 6, les sorts de guérison que vous lancez sur autrui vous soignent également. Lorsque vous lancez un sort du 1er niveau ou supérieur qui rend des points de vie à une créature autre que vous, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

Impact divin

Au niveau 8, vous devenez apte à insuffler de l'énergie divine dans vos frappes. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez faire en sorte que l'arme inflige 1d8 dégâts radiants supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Guérison suprême

À partir du niveau 17, quand vous êtes censé lancer un ou plusieurs dés pour faire regagner des points de vie par le biais d'un sort, la ou les cibles récupèrent le maximum possible pour chaque dé. Au lieu de rendre 2d6 points de vie à une créature, par exemple, vous lui en faites récupérer 12.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Druide

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que druide.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de druide
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de druide au-delà du premier

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides ne portent ni armure ni bouclier faits de métal)
Armes : bâton de combat, cimeterre, dague, faucille, fléchettes, fronde, gourdin, javeline, lance, masse d'armes
Outils : matériel d'herboriste
Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse
Compétences : deux au choix parmi : Arcanes, Dressage, Intuition, Médecine, Nature, Perception, Religion et Survie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) un bouclier en bois ou (*b*) une arme courante au choix
- (*a*) un cimeterre ou (*b*) une arme courante de corps à corps au choix
- Armure de cuir, paquetage d'explorateur et focaliseur druidique

Le druide

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	—Emplacements par niveau de sort— 1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Druidique, Sorts	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Cercle druidique, Forme sauvage	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique, Forme sauvage améliorée	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de Cercle druidique	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique, Forme sauvage améliorée	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Aptitude de Cercle druidique	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude 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 caractéristique	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Incantation animale, Jeunesse éternelle	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Druidique

Vous connaissez le druidique, la langue secrète des druides. Vous pouvez parler cette langue et l'utiliser pour laisser des messages cachés. Vous-même et tous ceux qui connaissent cette langue repérez automatiquement de tels messages. D'autres peuvent aussi détecter la présence d'un tel message en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15, mais sont incapables d'en déchiffrer la signification.

Sorts

Vos pouvoirs découlant de l'essence divine de la nature elle-même, les sorts que vous lancez vous permettent de façonner cette essence à votre gré.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts de druide. Vous en apprenez d'autres que vous choisissez à plus haut niveau, comme le montre la colonne « Sorts mineurs connus » de la table « Le druide ».

Préparation et incantation des sorts

La table « Le druide » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et plus. Pour lancer un tel sort de druide, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de druide disponibles à l'incantation en les sélectionnant dans la liste des sorts de druide. Ce faisant, choisissez autant de sorts de druide que votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Si, par exemple, vous êtes druide de niveau 3, vous disposez de quatre emplacements de sort du 1er niveau et de deux emplacements du 2e niveau. Avec une Sagesse de 16, vous pouvez préparer une liste contenant six sorts du 1er ou 2e niveau, selon la répartition de votre choix. Si vous préparez le sort du 1er niveau *soins*, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort du 1er ou du 2e niveau. Cette incantation ne retire pas le sort 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 demande du temps de prière et de méditation : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort de la liste.

Caractéristique d'incantation

La Sagesse est la caractéristique d'incantation de vos sorts de druide, cette magie provenant de votre dévotion et du lien étroit que vous entretenez avec la nature. Vous recourez à la Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour calculer le DD de sauvegarde des sorts de druide que vous lancez, ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de votre part.

DD de sauvegarde des sorts =
8 + votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque des sorts =
votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Sagesse

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer comme rituel un sort de druide que vous avez préparé si ce sort porte la mention « rituel ».

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur druidique (cf. « Équipement ») comme focaliseur d'incantation de vos sorts de druide.

Forme sauvage

À partir du niveau 2, vous pouvez consacrer votre action à prendre magiquement la forme d'une bête que vous avez déjà vue. Vous pouvez recourir à cette aptitude deux fois. Lorsque vous terminez un repos court ou long, vous récupérez ce quota.

Votre niveau de druide détermine les bêtes dont vous pouvez assumer la forme, comme indiqué dans la table « Formes sauvages ». Au niveau 2, par exemple, vous pouvez vous transformer en n'importe quelle bête dont le facteur de puissance est inférieur ou égal à 1/4 et qui ne possède ni vitesse de vol ni vitesse de nage.

Formes sauvages

Niveau	FP max.	Limites	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

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous pouvez rester sous forme sauvage un nombre d'heures égal à la moitié de votre niveau de druide, arrondi à l'inférieur. Vous reprenez alors votre forme normale, à moins que vous ne dépensiez une autre utilisation de cette aptitude. Vous pouvez revenir à votre forme normale plus tôt par une action bonus à votre tour. Vous retrouvez automatiquement votre forme normale si vous vous retrouvez inconscient, tombez à 0 point de vie ou si vous mourez.

Tant que vous êtes transformé, les règles suivantes s'appliquent :

- Votre profil de jeu est remplacé par celui de la bête dont vous assumez la forme, mais vous conservez votre alignement, votre personnalité et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous conservez également toutes vos maîtrises de compétence et de jets de sauvegarde, en plus de recevoir celles de la créature. Si la créature possède une maîtrise identique à l'une des vôtres, mais avec un bonus supérieur au vôtre dans son profil, son bonus s'applique à la place du vôtre. Si cette créature possède des actions légendaires ou d'antre, vous ne pouvez en revanche pas y recourir.
- Sous forme sauvage, vous adoptez aussi les points de vie et dés de vie de la bête. Lorsque vous retrouvez votre forme normale, vous revenez au nombre de points de vie que vous aviez avant la métamorphose. Si, en revanche, ce retour est dû au fait que vous êtes tombé à 0 point de vie, tous les dégâts excédentaires sont répercutés sur votre forme normale. Si, par exemple, vous subissez 10 dégâts sous forme animale et qu'il ne vous reste plus que 1 point de vie, vous subissez 9 dégâts en retrouvant votre forme normale. Tant que ces dégâts excédentaires ne réduisent pas votre forme normale à 0 point de vie, vous ne subissez pas l'état inconscient.
- Vous ne pouvez pas lancer de sorts, et votre capacité à parler ou à effectuer toute action nécessitant des mains se limite aux possibilités offertes par votre forme animale. Cependant, cette métamorphose ne brise pas votre concentration sur un sort que vous aviez lancé auparavant et ne vous empêche pas d'effectuer les actions faisant partie d'un sort, comme *appel de la foudre*, que vous auriez déjà lancé.
- Vous conservez l'usage de toutes les aptitudes de votre classe, race ou autre source et pouvez les utiliser si la nouvelle forme est physiquement apte à le faire. Cependant, vous ne pouvez recourir à aucun de vos sens spéciaux, tels que la vision dans le noir, sauf si votre nouvelle forme en dispose aussi.
- Vous décidez si votre équipement tombe au sol dans votre espace, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par elle. L'équipement porté fonctionne normalement, mais c'est au MJ de décider si une pièce d'équipement donnée peut être portée par la créature, en fonction de la forme et de la taille de celle-ci. Votre équipement ne change pas de taille ou de forme pour s'adapter à votre silhouette animale ; toute pièce d'équipement que la forme sauvage ne peut pas porter doit soit tomber au sol, soit fusionner avec elle. L'équipement qui fusionne avec vous sous votre forme animale n'a aucun effet jusqu'à ce que vous retrouviez votre forme normale.

Cercle druidique

Parvenu au niveau 2, vous décidez d'adopter les valeurs d'un cercle de druides, comme le Cercle de la Terre. Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 2, puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Jeunesse éternelle

À partir du niveau 18, la magie primitive que vous maniez ralentit votre vieillissement. Pour chaque décennie qui passe, votre corps ne vieillit que d'un an.

Incantation animale

À partir du niveau 18, vous pouvez lancer la plupart de vos sorts de druide, quelle que soit la forme que vous adoptez via l'aptitude Forme sauvage. Vous pouvez accomplir les composantes somatiques et verbales d'un sort de druide sous forme de bête, mais n'êtes pas en mesure de fournir ses composantes matérielles.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Archidruide

Au niveau 20, vous pouvez désormais utiliser Forme sauvage à volonté.

En outre, vous ne tenez plus compte des composantes verbales et somatiques de vos sorts de druide, ainsi que des composantes matérielles qui n'ont pas de coût et ne sont pas détruites par le sort. Ce bénéfice s'applique sous toutes vos formes, normale comme animale par le biais de Forme sauvage.

Cercle de la Terre

Le Cercle de la Terre réunit des mystiques et des sages chargés de perpétuer d'antiques connaissances et rites au moyen d'une tradition orale considérable. Ces druides se rassemblent dans des cercles sacrés faits d'arbres ou de menhirs pour se murmurer des secrets primitifs en langue druidique. Les membres les plus sages du cercle font office de grands prêtres dans les communautés restées fidèles à la religion des temps anciens et conseillent leurs dirigeants. En tant que membre de ce cercle, votre magie est influencée par le type de terrain sur lequel vous avez subi l'initiation à ses mystères.

Sort mineur supplémentaire

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

Ressourcement

À partir du niveau 2, vous pouvez récupérer une partie de votre énergie magique en méditant assis et en communiant avec la nature. Pendant un repos court, choisissez quels emplacements de sort dépensés vous souhaitez récupérer. La somme des niveaux de ces emplacements de sort dépensés ne doit pas excéder la moitié de votre niveau de druide (arrondie au supérieur), et aucun de ces emplacements ne doit être du 6e niveau ou supérieur. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Exemple : en tant que druide de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacements de sort. Il peut s'agir d'un emplacement du 2e niveau ou de deux emplacements du 1er niveau.

Sorts de cercle

Le lien mystique étroit que vous entretenez avec la terre vous autorise à lancer certains sorts. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous accédez aux sorts de druide du type de terrain sur lequel vous êtes devenu druide. Choisissez ce terrain (arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne ou plaine) et consultez la liste de sorts associée.

Une fois que vous avez acquis un sort de cercle, celui-ci est toujours préparé en ce qui vous concerne et n'est pas décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer quotidiennement. Si vous disposez d'un sort de cercle qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de druide, il n'en est pas moins considéré comme un sort de druide dans votre cas.

Arctique

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

Désert

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

Forêt

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*pattes d'araignée, peau d'écorce*
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	*foulée brumeuse, image miroir*
5	*marche sur l'onde, respiration aquatique*
7	*contrôle de l'eau, liberté de mouvement*
9	*invocation d'élémentaire, scrutation*

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Marais

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*flèche acide, ténèbres*
5	*marche sur l'onde, nuage nauséabond*
7	*liberté de mouvement, localisation de créature*
9	*fléau d'insectes, scrutation*

Montagne

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*croissance d'épines, pattes d'araignée*
5	*éclair, fusion dans la pierre*
7	*façonnage de la pierre, peau de pierre*
9	*mur de pierre, passe-muraille*

Plaine

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*invisibilité, passage sans trace*
5	*hâte, lumière du jour*
7	*divination, liberté de mouvement*
9	*fléau d'insectes, songe*

Foulée tellurique

À partir du niveau 6, vous déplacer sur un terrain difficile non magique ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire. Vous pouvez également traverser la végétation non magique sans être ralenti par elle ni subir de dégâts si elle possède des épines, des aiguilles ou tout autre danger comparable.

Vous êtes en outre avantagé aux jets de sauvegarde contre les plantes créées ou manipulées magiquement afin d'empêcher le déplacement, comme celles que produit le sort *enchevêtrement*.

Protégé de dame Nature

Parvenu au niveau 10, vous ne pouvez plus être charmé ni effrayé par les élémentaires et les fées, et vous êtes immunisé contre le poison et les maladies.

Sanctuaire de dame Nature

Quand vous atteignez le niveau 14, les créatures du monde naturel perçoivent votre lien avec la nature et hésitent à vous attaquer. Quand une bête ou une plante vous attaque, cette créature effectue un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de vos sorts de druide. En cas d'échec, la créature doit choisir une autre cible, sans quoi l'attaque rate automatiquement. En cas de réussite, elle est immunisée contre cet effet pendant 24 heures.

La créature a conscience de cet effet avant de lancer son attaque contre vous.

Plantes et arbres sacrés

Un druide tient certains végétaux pour sacrés, en particulier l'aulne, le bouleau, le chêne, le frêne, le genévrier, le gui, le houx, l'if, le noisetier, le saule, le sorbier et le sureau. Il est fréquent qu'un druide emploie une ou plusieurs de ces essences pour son focaliseur d'incantation, y incorporant des branches de chêne, d'if ou des brins de gui.

De même, un druide utilisera ces essences pour fabriquer d'autres objets, comme ses armes ou son bouclier. L'if étant associé à la mort et à la réincarnation, il servira plutôt à confectionner la poignée d'un cimeterre ou d'une faucille. Le frêne est associé à la vie et le chêne, à la force. Ces essences font d'excellents manches ou des armes entières : gourdin, bâton de combat ou bouclier. L'aulne, associé à l'air, est plutôt employé pour les armes de jet, de type fléchette ou javeline.

Les druides issus d'une région où ce type de végétation fait défaut jettent leur dévolu sur d'autres plantes pour un usage comparable. Un druide originaire du désert, par exemple, choisira le yucca et les diverses variétés de cactus.

Les druides et les dieux

Si certains druides vénèrent les forces de la nature elles-mêmes, beaucoup prient l'une des nombreuses divinités de la nature que l'on retrouve dans le multivers (voir à ce sujet la liste des dieux dans l'annexe MdJ-B, qui comprend maintes divinités de ce type). Le culte de ces dieux est souvent vu comme une tradition archaïque et non comme une foi véritable par les clercs et les gens des villes.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Ensorceleur

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant qu'ensorceleur.

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau d'ensorceleur
Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau d'ensorceleur au-delà du premier

Maîtrises

Armures : aucune
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme
Compétences : deux au choix parmi : Arcanes, Intimidation, Intuition, Persuasion, Religion et Tromperie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) une arbalète légère et 20 carreaux ou (*b*) une arme courante au choix
- (*a*) une sacoche à composantes ou (*b*) un focaliseur arcanique
- (*a*) un paquetage d'exploration souterraine ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- Deux dagues

L'ensorceleur

						—Emplacements par niveau de sort—								
Niveau	Bonus de maîtrise	Points de sorcellerie	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	—	Sorts, Origine magique	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	2	Réserve arcanique	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	Amélioration de caractéristique	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	6	Aptitude d'origine magique	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	8	Amélioration de caractéristique	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	10	Métamagie	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	12	Amélioration de caractéristique	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	14	Aptitude d'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 caractéristique	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Aptitude d'origine magique	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Amélioration de caractéristique	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Restauration ensorcelée	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sorts

Un événement de votre passé, ou de celui d'un parent ou ancêtre, a laissé une marque indélébile sur vous et vous permet de piocher dans la magie profane. C'est cette source de magie, quelle que soit son origine, qui alimente vos sorts.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez quatre sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts d'ensorceleur. Vous en apprenez d'autres que vous choisissez à plus haut niveau, comme le montre la colonne « Sorts mineurs connus » de la table « L'ensorceleur ».

Emplacements de sort

La table « L'ensorceleur » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et plus. Pour lancer un tel sort d'ensorceleur, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Si, par exemple, vous connaissez le sort du 1er niveau *mains brûlantes* alors qu'il vous reste un emplacement de sort du 1er niveau et un autre du 2e niveau, vous pouvez le lancer en dépensant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus du 1er niveau et plus

Vous connaissez deux sorts du 1er niveau de votre choix tirés de la liste de sorts de l'ensorceleur.

La colonne « Sorts connus » de la table « L'ensorceleur » indique à quel rythme vous apprenez de nouveaux sorts d'ensorceleur de votre choix. Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements. Lorsque vous atteignez par exemple le niveau 3 dans cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1er ou du 2e niveau.

Par ailleurs, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir l'un des sorts d'ensorceleur que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort de la liste des sorts d'ensorceleur, qui doit lui aussi être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements.

Caractéristique d'incantation

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur, la puissance de votre magie reposant sur votre capacité à projeter votre volonté sur le monde environnant. Vous recourez au Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour calculer le DD de sauvegarde des sorts d'ensorceleur que vous lancez, ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de votre part.

DD de sauvegarde des sorts =
8 + votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque des sorts =
votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Charisme

Focaliseur d'incantation

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

Origine magique

Choisissez une origine magique, qui décrit la source de votre pouvoir magique inné, comme Lignée draconique.

Ce choix vous octroie des aptitudes dès le niveau 1 puis de nouveau aux niveaux 6, 14 et 18.

Réserve arcanique

Dès le niveau 2, vous savez puiser dans le puits sans fond de magie qui se cache en vous-même. Cette source est figurée par des points de sorcellerie, qui vous permettent de créer une variété d'effets magiques.

Points de sorcellerie

Vous disposez de 2 points de sorcellerie et en recevez davantage à mesure que vous atteignez des niveaux plus élevés, comme indiqué dans la colonne « Points de sorcellerie » de la table « L'ensorceleur ». Vous n'aurez jamais plus de points de sorcellerie que ce qui est indiqué sur la table à votre niveau. Vous récupérez tous les points de sorcellerie dépensés en terminant un repos long.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Magie modulable

Vous pouvez utiliser vos points de sorcellerie pour gagner des emplacements de sort supplémentaires, ou à l'inverse sacrifier des emplacements de sort pour recevoir des points de sorcellerie supplémentaires. Vous apprendrez d'autres façons d'utiliser vos points de sorcellerie au fil des niveaux supérieurs.

Création d'emplacements de sort. À votre tour, vous pouvez par une action bonus transformer des points de sorcellerie non dépensés en un emplacement de sort. La table « Création d'emplacements de sort » indique le coût de création d'un emplacement de sort selon son niveau. Vous ne pouvez pas créer d'emplacements de sort d'un niveau supérieur au 5e.

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

Création d'emplacements de sort

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

Convertir un emplacement de sort en points de sorcellerie. À votre tour, vous pouvez par une action bonus dépenser un emplacement de sort pour recevoir un nombre de points de sorcellerie égal au niveau de cet emplacement.

Métamagie

Au niveau 3, vous apprenez à façonner les sorts que vous lancez. Vous choisissez deux des options de métamagie ci-après. Vous en recevez une autre aux niveaux 10 et 17.

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

Sort accéléré

Lorsque vous lancez un sort dont le temps d'incantation est égal à 1 action, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie pour réduire son temps d'incantation à 1 action bonus pour la présente incantation.

Sort ample

Lorsque vous lancez un sort dont la portée est supérieure ou égale à 1,50 m, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler la portée du sort.

Si vous lancez un sort dont la portée est « contact » et dépensez 1 point de sorcellerie, sa portée devient 9 m.

Sort étendu

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

Sort intensifié

Lorsque vous lancez un sort qui contraint une créature à effectuer un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour imposer le désavantage à une cible du sort lors de son premier jet de sauvegarde contre ce sort.

Sort jumeau

Lorsque vous lancez un sort qui ne cible qu'une créature et dont la portée n'est pas « personnelle », vous pouvez dépenser un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort pour qu'il cible une deuxième créature à portée (1 point de sorcellerie si c'est un sort mineur).

Pour être éligible, un sort ne doit pas pouvoir cibler plus d'une créature au niveau auquel il est lancé. Les sorts *projectile magique* et *rayon ardent* ne sont par exemple pas éligibles, contrairement à *rayon de givre*.

Sort prévenant

Lorsque vous lancez un sort qui contraint d'autres créatures à effectuer un jet de sauvegarde, vous pouvez protéger certaines de ces créatures des pleins effets du sort. À cette fin, vous dépensez 1 point de sorcellerie et désignez des créatures dont le nombre n'excède pas votre modificateur de Charisme (minimum d'une créature). Toute créature ainsi désignée réussit automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort.

Sort renforcé

Quand vous déterminez aléatoirement les dégâts d'un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie afin de relancer un nombre de dés de dégâts égal à votre modificateur de Charisme (minimum d'un dé). Vous devez garder les nouveaux jets.

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

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sort subtil

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

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Restauration ensorcelée

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

Origines magiques

Différents ensorceleurs puisent leur magie innée de diverses origines, par exemple la Lignée draconique.

Lignée draconique

Votre magie innée provient de la magie draconique qui s'est mêlée à votre sang ou à celui de vos ancêtres. Le plus souvent, les ensorceleurs de cette origine peuvent remonter jusqu'à un puissant ensorceleur des temps anciens ayant conclu un pacte avec un dragon, à moins que cet ancêtre ait lui-même eu un parent dragon. Si certaines de ces lignées sont bien implantées, la plupart restent obscures. Tout ensorceleur peut fort bien être le premier d'une nouvelle lignée, à la suite d'un pacte ou de toute autre circonstance exceptionnelle.

Ancêtre draconique

Au niveau 1, vous choisissez un type de dragon comme ancêtre. Le type de dégâts associé à chaque dragon est utilisé par les aptitudes que vous recevrez par la suite.

Ascendance draconique

Dragon	Type de dégâts
Airain	Feu
Argent	Froid
Blanc	Froid
Bleu	Foudre
Bronze	Foudre
Cuivre	Acide
Noir	Acide
Or	Feu
Rouge	Feu
Vert	Poison

Vous parlez, lisez et écrivez le draconique. En outre, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme lorsque vous interagissez avec des dragons et que votre bonus de maîtrise est censé s'appliquer, ce bonus est doublé.

Résistance draconique

À mesure que la magie circule dans votre corps, elle fait émerger les traits physiques de vos ancêtres dragons. Au niveau 1, votre maximum de points de vie augmente de 1, et augmente encore de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe.

De plus, certaines parties de votre corps sont couvertes de fines écailles rappelant celles des dragons. Tant que 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 à un jet de dégâts de ce sort. En parallèle, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour recevoir la résistance à ce type de dégâts pendant 1 heure.

Ailes draconiques

Au niveau 14, vous recevez la capacité de faire pousser deux ailes de dragon dans votre dos, acquérant une vitesse de vol égale à votre vitesse actuelle. À votre tour, vous pouvez créer ces ailes par une action bonus. Elles persistent jusqu'à ce que vous les révoquiez à votre tour par une action bonus.

Vous ne pouvez pas faire pousser ces ailes en portant une armure à moins que celle-ci ait été conçue sur mesure, et les vêtements qui ne sont pas taillés pour accueillir vos ailes risquent d'être détruits lorsque vous les déployez.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Présence draconique

À partir du niveau 18, vous pouvez canaliser la présence redoutable de votre ancêtre dragon, suscitant l'émerveillement ou l'effroi chez ceux qui vous entourent. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 5 points de sorcellerie pour puiser dans ce pouvoir et dégager une aura d'émerveillement ou de terreur (au choix) dans un rayon de 18 m. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme pour un sort), chaque créature hostile qui commence son tour dans cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état charmé (si vous avez choisi l'émerveillement) ou effrayé (si vous avez choisi la terreur) jusqu'à ce que l'aura cesse. Une créature qui réussit ce jet de sauvegarde est immunisée contre votre aura pendant 24 heures.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Guerrier

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que guerrier.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de guerrier
Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de guerrier au-delà du premier

Maîtrises

Armures : toutes les armures, bouclier
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Force, Constitution
Compétences : deux au choix parmi : Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Intuition, Perception et Survie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) cotte de mailles ou (*b*) armure de cuir, 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 paquetage d'exploration souterraine ou (*b*) un paquetage d'explorateur

Le guerrier

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Style de combat, Second souffle
2	+2	Fougue (une utilisation)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Amélioration de caractéristique
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Amélioration de caractéristique
7	+3	Aptitude d'Archétype martial
8	+3	Amélioration de caractéristique
9	+4	Inflexible (une utilisation)
10	+4	Aptitude d'Archétype martial
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Amélioration de caractéristique
13	+5	Inflexible (deux utilisations)
14	+5	Amélioration de caractéristique
15	+5	Aptitude d'Archétype martial
16	+5	Amélioration de caractéristique
17	+6	Fougue (deux utilisations), Inflexible (trois utilisations)
18	+6	Aptitude d'Archétype martial
19	+6	Amélioration de caractéristique
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

Style de combat

Vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas opter plus d'une fois pour un même Style de combat, si vous avez de nouveau la possibilité d'en choisir un.

Archerie

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

Armes à deux mains

Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts d'une attaque effectuée avec une arme de corps à corps que vous tenez à deux mains, vous pouvez relancer ce dé, auquel cas c'est le nouveau jet qui s'applique, même si vous obtenez 1 ou 2. Pour que vous puissiez recevoir ce bénéfice, l'arme doit afficher la propriété « deux mains » ou « polyvalente ».

Combat à deux armes

Lorsque vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Défense

Tant que vous portez une armure, vous recevez un bonus de +1 en CA.

Duel

Lorsque vous maniez une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous recevez un bonus de +2 aux jets de dégâts de cette arme.

Protection

Lorsqu'une créature que vous voyez attaque une cible autre que vous située dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour lui

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

imposer le désavantage au jet d'attaque. Vous devez porter un bouclier.

Second souffle

Vous disposez d'une réserve limitée d'endurance dans laquelle vous pouvez puiser pour préserver votre intégrité. À votre tour, vous pouvez par une action bonus récupérer un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Fougue

À partir du niveau 2, vous pouvez vous dépasser pendant quelques instants. À votre tour, vous pouvez entreprendre une action supplémentaire en plus de votre action normale et d'une éventuelle action bonus.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez l'utiliser deux fois avant de devoir terminer un repos, mais dans la limite d'une seule fois lors d'un même tour.

Archétype martial

Au niveau 3, vous choisissez un archétype, sorte d'idéal martial que vous vous efforcez de reproduire par votre technique et votre style, comme Champion. L'archétype choisi vous octroie des aptitudes au niveau 3, puis aux niveaux 7, 10, 15 et 18.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 6, 8, 12, 14, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour.

Le nombre d'attaques dans le cadre de l'action Attaquer passe à trois quand vous atteignez le niveau 11, puis à quatre quand vous atteignez le niveau 20 dans cette classe.

Inflexible

À partir du niveau 9, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde en cas d'échec. Si vous faites ce choix, c'est forcément le nouveau jet qui s'applique et vous devez ensuite terminer un repos long avant de pouvoir recourir de nouveau à cette aptitude.

Vous pouvez recourir deux fois à cette aptitude entre deux repos longs au niveau 13 et trois fois entre deux repos longs à partir du niveau 17.

Archétypes martiaux

Chaque guerrier choisit son approche pour perfectionner son art du combat. L'archétype martial que vous choisissez reflète cette conception.

Champion

Le champion est l'incarnation du guerrier voué tout entier à devenir un instrument de mort en exploitant à la perfection sa puissance physique. Ceux qui suivent cet archétype allient entraînement rigoureux et excellence physique afin d'asséner des coups dévastateurs.

Critique amélioré

Dès que vous choisissez cet archétype au niveau 3, vos attaques d'arme infligent un coup critique si le résultat du dé est de 19 ou 20.

Athlète accompli

À partir du niveau 7, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur) à tous vos tests de Force, de Dextérité ou de Constitution auxquels vous n'appliquez pas déjà votre bonus de maîtrise.

Par ailleurs, lorsque vous effectuez un saut en longueur avec élan, la distance couverte augmente de 30 cm par point de modificateur de Force.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir un second style de combat dans la liste de cette aptitude de classe.

Critique supérieur

À partir du niveau 15, vos attaques d'arme obtiennent un coup critique sur un résultat du dé de 18 à 20.

Survivant

Au niveau 18, vous atteignez le summum de votre endurance au combat. Au début de chacun de vos tours et à la condition qu'il ne vous reste pas plus de la moitié de vos points de vie, vous regagnez

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution. Vous ne bénéficiez pas de cette aptitude si vous avez 0 point de vie.

Magicien

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que magicien.

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau de magicien
Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau de magicien au-delà du premier

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : arbalète légère, bâton de combat, dague, fléchettes, fronde
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse
Compétences : deux au choix parmi : Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine et Religion

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) un bâton de combat ou (*b*) une dague
- (*a*) une sacoche à composantes ou (*b*) un focaliseur arcanique
- (*a*) un paquetage d'érudit ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- Un grimoire

Le magicien

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	—Emplacements par niveau de sort— 1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+2	Restauration magique, Sorts	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Tradition arcanique	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de Tradition arcanique	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Aptitude de Tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de Tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sorts

Disciple de la magie arcanique, vous disposez d'un grimoire renfermant les sorts représentant les premières lueurs de votre véritable puissance.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts de magicien. Vous en apprenez d'autres que vous choisissez à plus haut niveau, comme le montre la colonne « Sorts mineurs connus » de la table « Le magicien ».

Grimoire

Au niveau 1, vous possédez un grimoire contenant six sorts de magicien du 1er niveau, de votre choix. Ce recueil renferme les sorts de magicien que vous connaissez en plus de vos sorts mineurs (gravés dans votre mémoire, quant à eux).

Préparation et incantation des sorts

La table « Le magicien » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et plus. Pour lancer un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de magicien disponibles à l'incantation. Ce faisant, choisissez autant de sorts de magicien de votre grimoire que votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Exemple : si vous êtes magicien de niveau 3, vous disposez de quatre emplacements de sort du 1er niveau et de deux emplacements du 2e niveau. Avec une Intelligence de 16, vous pouvez préparer une liste contenant six sorts du 1er ou 2e niveau tirés de votre grimoire, selon la répartition de votre choix. Si vous préparez le sort du 1er niveau *projectile magique*, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1er ou du 2e niveau. Cette incantation ne retire pas le sort 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 demande du temps d'étude de votre grimoire pendant lequel vous mémorisez les formules et gestes demandés par chaque incantation : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort de la liste.

Caractéristique d'incantation

L'Intelligence est la caractéristique d'incantation de vos sorts de magicien. Vous recourez à l'Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour calculer le DD de sauvegarde des sorts de magicien que vous lancez, ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de votre part.

DD de sauvegarde des sorts =
8 + votre bonus de maîtrise +
votre modificateur d'Intelligence

Modificateur d'attaque des sorts =
votre bonus de maîtrise +
votre modificateur d'Intelligence

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer comme rituel un sort de magicien si ce sort porte la mention « rituel » et figure dans votre grimoire. Vous pouvez le lancer même s'il n'est pas actuellement préparé.

Focaliseur d'incantation

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

Apprentissage des sorts du 1er niveau et supérieur

Chaque fois que vous gagnez un niveau de magicien, vous pouvez ajouter deux sorts de magicien de votre choix à votre grimoire, gratuitement. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements, comme indiqué sur la table « Le magicien ». Au fil de vos aventures, vous trouverez peut-être d'autres sorts que vous pourrez ajouter à votre grimoire (cf. l'encadré « Votre grimoire »).

Restauration magique

Vous avez appris à récupérer une partie de votre énergie magique en étudiant votre grimoire. Une fois par jour quand vous terminez un repos court, vous pouvez désigner des emplacements de sort dépensés que vous souhaitez récupérer. La somme des niveaux de ces emplacements ne doit pas excéder la moitié de votre niveau de magicien (arrondie au supérieur), et aucun de ces emplacements de sort ne doit être du 6e niveau ou supérieur.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Exemple : si vous êtes une magicienne de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacements de sort. Il peut s'agir d'un emplacement de sort du 2e niveau ou de deux emplacements du 1er niveau.

Tradition arcanique

Lorsque vous atteignez le niveau 2, vous choisissez une tradition arcanique qui façonne votre pratique de la magie parmi les huit écoles de magie, comme Évocation.

Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 2, puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Maîtrise des sorts

Au niveau 18, vous avez atteint une telle maîtrise de certains sorts que vous pouvez désormais les lancer à volonté. Choisissez un sort de magicien du 1er niveau et un sort de magicien du 2e niveau de votre grimoire. Quand ils sont préparés, vous pouvez lancer ces sorts à leur niveau le plus bas sans avoir à dépenser d'emplacement de sort. Si vous souhaitez les lancer à un niveau supérieur, vous devez toutefois dépenser un emplacement de sort.

Vous pouvez échanger l'un de ces sorts ou les deux contre des sorts du même niveau en y consacrant 8 heures d'étude.

Sorts de prédilection

Arrivé au niveau 20, vous recevez la maîtrise de deux sorts puissants que vous pouvez lancer sans réel effort. Choisissez deux sorts de magicien du 3e niveau de votre grimoire comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours considérés comme préparés, sans toutefois être décomptés des sorts que vous pouvez préparer. Vous pouvez lancer chacun d'eux une fois au 3e niveau sans avoir à dépenser d'emplacement de sort. Après cela, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir les relancer sans emplacement.

Si vous souhaitez les lancer à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort.

Traditions arcaniques

L'étude des arcanes est une pratique très ancienne, qui remonte à l'époque où les mortels furent pour la première fois confrontés à la magie. Elle est fermement ancrée dans les univers de jeu de fantasy, diverses traditions s'étant consacrées à l'étude de ce sujet complexe.

Les écoles de magie constituent le fondement des traditions arcaniques dans tout le multivers. Les magiciens qui se sont succédé au fil des âges ont répertorié des milliers de sorts, distribués en huit catégories appelées écoles. Dans certaines contrées, ces traditions constituent des établissements à part entière. En d'autres contextes, il s'agira de sections universitaires, chaque faculté rivalisant pour attirer le plus d'élèves et de financement. Même les magiciens reclus dans leur tour pour former des disciples recourent à cette division en écoles de magie comme base d'apprentissage, les sorts de chaque école nécessitant la maîtrise de techniques distinctes.

École de l'Évocation

Vos études magiques ont essentiellement porté sur les effets élémentaires les plus intenses, comme le gel le plus froid, les flammes les plus torrides, le tonnerre rugissant, les crépitements de la foudre et les corrosions de l'acide. Certains évocateurs œuvrent au service d'armées comme artilleurs spécialisés. D'autres mettent ces pouvoirs spectaculaires au service de la protection des opprimés tandis que certains, motivés par l'appât du gain, embrassent la carrière de bandit, d'aventurier ou d'apprenti tyran.

Évocateur érudit

Dès que vous sélectionnez cette école au niveau 2, vous réduisez de moitié les coûts en or et en temps de toute transcription de sort d'évocation dans votre grimoire.

Façonneur de sorts

À partir du niveau 2, vous pouvez créer des niches protectrices au sein des zones d'effet de vos sorts d'évocation. Lorsque vous lancez un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures que vous voyez, vous pouvez en désigner un nombre n'excédant pas 1 + le niveau du sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât si elles étaient censées les réduire de moitié en cas de sauvegarde réussie.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sort mineur appuyé

À partir du niveau 6, vos sorts mineurs restent redoutables pour les créatures qui pensent s'y soustraire. Lorsqu'une créature réussit son jet de sauvegarde contre l'un de vos sorts mineurs, elle subit quand même la moitié des dégâts du sort, le cas échéant, sans toutefois être soumise aux autres effets éventuels du sort.

Évocation améliorée

À partir du niveau 10, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence à un jet de dégâts de tout sort d'évocation de magicien que vous lancez.

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 du 1er au 5e niveau qui inflige des dégâts, vous pouvez décider d'infliger le maximum des dégâts de ce sort.

La première fois que vous procédez ainsi, vous ne subissez aucun effet indésirable. Si vous recourez de nouveau à cette aptitude avant d'avoir terminé un repos long, vous subissez 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau du sort, immédiatement après l'avoir lancé. Chaque fois que vous réutilisez cette aptitude avant de terminer un repos long, les dégâts nécrotiques par niveau de sort augmentent de 1d12. Ces dégâts passent outre à la résistance et à l'immunité.

Votre grimoire

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire au fil de votre progression en niveaux reflètent les recherches arcaniques que vous menez de votre côté, ainsi que vos percées intellectuelles concernant la nature du multivers. Il se peut que vous découvriez d'autres sorts au cours de vos aventures. Vous pourriez tomber sur un parchemin de sort dans le coffre d'une magicienne maléfique, par exemple, ou dans quelque volume poussiéreux au fond d'une vieille bibliothèque.

Recopier un sort. Lorsque vous trouvez un sort de magicien du 1er niveau ou supérieur, vous pouvez l'ajouter à votre grimoire s'il s'agit d'un niveau de sort que vous pouvez préparer et si vous pouvez consacrer du temps à le déchiffrer et à le recopier.

Cette retranscription vous demande de reproduire la forme de base du sort, puis de décrypter le système de notation propre au magicien qui l'a rédigé. Vous devez apprivoiser le sort par la pratique jusqu'à appréhender les sons et les gestes demandés, puis le retranscrire dans votre grimoire selon votre propre notation.

Cette opération nécessite 2 heures et 50 po par niveau du sort. Ce coût représente les composantes matérielles dépensées lors de vos expérimentations, ainsi que les encres de qualité demandées par la retranscription. Une fois ce temps et cet argent acquittés, vous pouvez préparer ce sort comme tous vos autres sorts.

Remplacer un grimoire. Vous pouvez recopier un sort de votre propre grimoire dans un autre ; si vous souhaitez vous confectionner un exemplaire de rechange, par exemple. La procédure est la même que pour recopier un nouveau sort dans votre grimoire mais elle s'avère plus simple et plus rapide, car vous maîtrisez votre propre notation et savez déjà lancer le sort. Il vous faut ainsi seulement consacrer 1 heure et 10 po par niveau du sort recopié.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez recourir à cette même opération pour retranscrire les sorts que vous avez préparés dans un nouveau grimoire. Pour le reste, il vous faudra trouver de nouveaux sorts (ou retrouver ceux que vous avez perdus), selon la règle normale. Cela explique pourquoi de nombreux magiciens conservent des grimoires de rechange en lieu sûr.

L'aspect du grimoire. Votre grimoire est un recueil unique de sorts présenté, annoté et orné selon vos goûts. Il peut s'agir d'un simple volume en cuir, offert par votre maître, d'un magnifique tome relié que vous avez déniché dans une bibliothèque ancienne, ou encore d'une liasse de notes rassemblées à la hâte si vous avez perdu votre précédent grimoire.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Moine

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que moine.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de moine
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de moine au-delà du premier

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : armes courantes, épée courte
Outils : un type d'outil d'artisan ou un instrument de musique au choix
Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : deux au choix parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Intuition et Religion

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) une épée courte ou (*b*) une arme courante au choix
- (*a*) un paquetage d'exploration souterraine ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- 10 fléchettes

Le moine

Niveau	Bonus de maîtrise	Arts martiaux	Points de ki	Déplacement sans armure	Aptitudes
1	+2	1d4	—	—	Arts martiaux, Défense sans armure
2	+2	1d4	2	+3 m	Déplacement sans armure, Ki
3	+2	1d4	3	+3 m	Parade de projectiles, Tradition monastique
4	+2	1d4	4	+3 m	Amélioration de caractéristique, Chute ralentie
5	+3	1d6	5	+3 m	Attaque supplémentaire, Frappe étourdissante
6	+3	1d6	6	+4,50 m	Aptitude de tradition monastique, Frappes de ki
7	+3	1d6	7	+4,50 m	Esquive totale, Sérénité
8	+3	1d6	8	+4,50 m	Amélioration de caractéristique
9	+4	1d6	9	+4,50 m	Déplacement sans armure amélioré
10	+4	1d6	10	+6 m	Pureté physique
11	+4	1d8	11	+6 m	Aptitude de tradition monastique
12	+4	1d8	12	+6 m	Amélioration de caractéristique
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 caractéristique
17	+6	1d10	17	+7,50 m	Aptitude de tradition monastique
18	+6	1d10	18	+9 m	Désertion de l'âme
19	+6	1d10	19	+9 m	Amélioration de caractéristique
20	+6	1d10	20	+9 m	Perfection de l'être

Défense sans armure

Dès le niveau 1, tant que vous ne portez ni armure ni 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 permet de maîtriser divers styles de combat à mains nues ou qui mettent en avant les armes de moine, à savoir l'épée courte et toutes les armes courantes de corps à corps qui n'ont pas la propriété à deux mains ni lourde.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

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

- Vous pouvez recourir à la Dextérité au lieu de la Force pour les jets d'attaque et de dégâts si vous attaquez à mains nues ou avec des armes de moine.
- Vous pouvez lancer un d4 à la place des dégâts normaux de votre attaque à mains nues ou de votre arme de moine. Ce dé évolue à mesure que vous gagnez des niveaux de moine, comme indiqué dans la colonne « Arts martiaux » de la table « Le moine ».
- Lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour en frappant à mains nues ou avec une arme de moine, vous pouvez par une action bonus effectuer une attaque à mains nues supplémentaire. Si, par exemple, vous effectuez l'action Attaquer et attaquez avec un bâton de combat, vous pouvez également effectuer une attaque à mains nues par une action bonus, à supposer bien sûr que vous n'ayez pas déjà effectué d'action bonus ce tour-ci.

Certains monastères utilisent des versions particulières des armes de moine. L'une d'elles est un bâton double articulé au moyen d'une courte chaîne, appelé nunchaku, une autre est une faucille à lame plus courte et plus droite, baptisée kama. Quel que soit le nom que vous donnez à une arme de moine, vous pouvez reprendre le profil de base de cette arme.

Le ki

À partir du niveau 2, votre entraînement vous permet de recourir à l'énergie mystique du ki. L'accès à ce type d'énergie est figuré par un certain nombre de points de ki. Votre niveau de moine détermine le nombre de points dont vous disposez, comme indiqué dans la colonne « Points de ki » de la table « Le moine ».

Vous pouvez dépenser ces points pour alimenter diverses aptitudes ki. Vous débutez en connaissant trois de ces aptitudes : Défense patiente, Déluge de coups et Porté par le vent. Vous apprenez davantage d'aptitudes ki à mesure que vous gagnez des niveaux dans cette classe.

Quand vous dépensez un point de ki, il n'est plus disponible tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long, au terme duquel vous regagnez tout le quota dépensé. Vous devez consacrer au moins 30 minutes de ce repos à méditer pour récupérer vos points de ki.

Certaines aptitudes ki contraignent votre cible à effectuer un jet de sauvegarde pour résister à un effet. Le DD des jets de sauvegarde est calculé comme suit :

DD de sauvegarde contre le ki =
8 + votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Sagesse

Défense patiente

Vous pouvez dépenser 1 point de ki pour entreprendre l'action Esquiver à votre tour par une action bonus.

Déluge de coups

Immédiatement après avoir entrepris l'action Attaquer à votre tour, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour effectuer deux frappes à mains nues par une action bonus.

Porté par le vent

Vous pouvez dépenser 1 point de ki pour entreprendre l'action Se désengager ou Foncer à votre tour par une action bonus, et votre distance de saut est doublée pendant ce tour.

Déplacement sans armure

À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 3 m tant que vous ne portez ni armure ni bouclier. Ce bonus évolue à mesure que vous gagnez des niveaux de moine, comme indiqué dans la table « Le moine ».

Au niveau 9, vous recevez la capacité de vous déplacer à votre tour le long de surfaces verticales et à travers des liquides sans tomber pendant ce déplacement.

Tradition monastique

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous vous engagez dans une tradition monastique, telle que la Voie de la Paume. Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 3, puis aux niveaux 6, 11 et 17.

Parade de projectiles

À partir du niveau 3, vous pouvez jouer votre réaction pour dévier ou attraper un projectile lorsque vous êtes touché par une attaque d'arme à distance. Ce faisant, les dégâts que vous subissez de l'attaque sont réduits de 1d10 + votre modificateur de Dextérité + votre niveau de moine.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si vous en réduisez les dégâts à 0, vous pouvez attraper le projectile à condition d'avoir une main libre et que ses dimensions vous permettent de le tenir. Si vous attrapez ainsi un projectile, vous pouvez dans le cadre de la même réaction dépenser 1 point de ki pour effectuer une attaque à distance avec l'arme ou l'objet que vous venez de saisir. Vous effectuez cette attaque avec la maîtrise, que vous maîtrisiez ou non l'arme adverse, et le projectile est considéré comme une arme de moine pour cette attaque, avec une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Chute ralentie

À partir du niveau 4, vous pouvez jouer votre réaction pour réduire les dégâts de chute que vous subissez 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 seule lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour.

Frappe étourdissante

À partir du niveau 5, vous pouvez interférer avec le flux du ki dans le corps d'un adversaire. Lorsque vous touchez une autre créature avec une attaque d'arme de corps à corps, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour tenter un coup étourdissant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Frappes de ki

À partir du niveau 6, vos frappes à mains nues sont considérées comme magiques pour ce qui est de surmonter la résistance et l'immunité contre les attaques et les dégâts non magiques.

Esquive totale

Au niveau 7, votre agilité instinctive vous permet d'esquiver certains effets de zone, comme le souffle de foudre d'un dragon bleu ou le sort *boule de feu*. Quand vous êtes soumis à un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec.

Sérénité

À partir du niveau 7, vous pouvez consacrer votre action à mettre fin à un effet qui vous inflige l'état charmé ou effrayé.

Pureté physique

Au niveau 10, la maîtrise du ki qui circule en vous est telle que vous devenez immunisé contre les maladies et les poisons.

Langage du soleil et de la lune

À partir du niveau 13, vous apprenez à entrer en contact avec le ki des autres esprits et comprenez toutes les langues parlées. De plus, toute créature qui comprend une langue saisit ce que vous dites.

Âme de diamant

À partir du niveau 14, votre parfaite maîtrise du ki vous octroie la maîtrise de tous les jets de sauvegarde.

En outre, chaque fois que vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour le rejouer et prendre en compte le second résultat.

Jeunesse éternelle

Au niveau 15, votre ki vous évite de souffrir des désagréments dus au grand âge, à tel point qu'aucune magie ne peut plus vous faire vieillir. Cela étant, vous pouvez toujours mourir de vieillesse. Enfin, vous pouvez vous passer de nourriture et d'eau.

Désertion de l'âme

À partir du niveau 18, vous pouvez consacrer votre action et dépenser 4 points de ki pour devenir invisible pendant 1 minute. Vous bénéficiez pendant ce temps de la résistance à tous les dégâts sauf les dégâts de force.

Vous pouvez en outre dépenser 8 points de ki pour lancer le sort projection astrale sans ses composantes matérielles. Ce faisant, vous ne pouvez pas emmener d'autre créature avec vous.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Perfection de l'être

Au niveau 20, quand vous jouez l'initiative alors qu'il ne vous reste plus aucun point de ki, vous en regagnez 4.

Traditions monastiques

Trois traditions monastiques distinctes se retrouvent communément çà et là dans les nombreux monastères du multivers. Si la plupart des monastères perpétuent une seule tradition, quelques-uns honorent les trois et enseignent à chaque jeune moine telle ou telle voie selon ses aptitudes et ses centres d'intérêt. Les trois traditions reposent sur les mêmes techniques de base, ne divergeant qu'une fois certaines étapes franchies dans l'enseignement. Ainsi un moine ne choisit-il sa voie qu'en atteignant le niveau 3.

Voie de la Paume

Les moines de la Voie de la Paume sont les maîtres incontestés des arts martiaux, qu'il s'agisse de combat armé ou non. Ils apprennent les techniques permettant de pousser et faire trébucher l'adversaire, emploient le ki à soigner les dégâts corporels et pratiquent une méditation avancée qui peut les protéger du mal.

Technique de la Paume

À partir du moment où vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous pouvez manipuler le ki de l'adversaire à l'aide du vôtre. Chaque fois que vous touchez une créature avec l'une des attaques octroyées par votre Déluge de coups, vous pouvez imposer l'un des effets suivants à cette cible :

- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de se retrouver à terre.
- Elle effectue un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue, vous pouvez la repousser jusqu'à 4,50 m de vous.
- Elle ne peut pas jouer de réaction jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Plénitude physique

Au niveau 6, vous apprenez à vous guérir. Au prix d'une action, vous pouvez regagner un total de points de vie égal à trois fois votre niveau de moine. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Ataraxie

À partir du niveau 11, vous pouvez entrer dans une méditation spéciale qui vous baigne d'une aura de paix. À la fin d'un repos long, vous bénéficiez de l'effet du sort *sanctuaire* qui dure jusqu'au début de votre prochain repos long (ce sort peut se terminer prématurément, comme de coutume). Le DD de sauvegarde contre ce sort est égal à 8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise.

Paume vibratoire

Au niveau 17, vous apprenez à produire des vibrations potentiellement mortelles dans le corps d'autrui. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 3 points de ki pour déclencher ces vibrations imperceptibles, qui durent un nombre de jours égal à votre niveau de moine. Ces vibrations sont inoffensives jusqu'à ce que vous consacriez votre action à y mettre fin. Pour ce faire, vous et la cible devez vous trouver sur le même plan d'existence. Quand vous accomplissez cette action, la créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle tombe à 0 point de vie. En cas de réussite, elle subit 10d10 dégâts nécrotiques.

Vous ne pouvez avoir qu'une créature à la fois sous l'effet de cette aptitude. Vous pouvez choisir de mettre fin aux vibrations de façon inoffensive sans dépenser d'action.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Occultiste

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant qu'occultiste.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau d'occultiste
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau d'occultiste au-delà du premier

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : deux au choix parmi : Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Tromperie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) une arbalète légère et 20 carreaux ou (*b*) une arme courante au choix
- (*a*) une sacoche à composantes ou (*b*) un focaliseur arcanique
- (*a*) un paquetage d'érudit ou (*b*) un paquetage d'exploration souterraine
- une armure de cuir, une arme courante au choix et deux dagues

L'occultiste

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sort	Niveau des emplacements	Manifestations connues
1	+2	Magie de pacte, Protecteur d'outre-monde	2	2	1	1	—
2	+2	Manifestations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	5	2	2	2
5	+3	—	3	6	2	3	3
6	+3	Aptitude de protecteur d'outre-monde	3	7	2	3	3
7	+3	—	3	8	2	4	4
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	9	2	4	4
9	+4	—	3	10	2	5	5
10	+4	Aptitude de protecteur d'outre-monde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (6e niveau)	4	11	3	5	5
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (7e niveau)	4	12	3	5	6
14	+5	Aptitude de protecteur d'outre-monde	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum mystique (8e niveau)	4	13	3	5	7
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (9e niveau)	4	14	4	5	7
18	+6	—	4	14	4	5	8
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Protecteur d'outre-monde

Au niveau 1, vous avez conclu un pacte avec une entité d'outre-monde de votre choix : l'Archifée, le Fiélon ou le Grand Ancien. Seul le Fiélon est détaillé à la fin de la description de cette classe. Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 1 puis de nouveau aux niveaux 6, 10 et 14.

Magie de pacte

Vos recherches ésotériques ainsi que la magie dont vous a fait don votre protecteur vous octroient la faculté de lancer des sorts.

Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez dans la liste de sorts d'occultiste. Vous en apprendrez d'autres que vous choisirez à plus haut niveau, comme le montre la colonne « Sorts mineurs connus » de la table « L'occultiste ».

Emplacements de sort

La table « L'occultiste » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez. Cette table vous indique également de quel niveau sont ces emplacements ; tous vos emplacements de sort sont du même niveau. Pour lancer l'un de vos sorts d'occultiste du 1er niveau ou plus, vous devez dépenser un emplacement de sort. Vous récupérez tous les emplacements de sort dépensés en terminant un repos court ou long.

Par exemple, lorsque vous êtes au niveau 5, vous disposez de deux emplacements de sort du 3e niveau. Pour lancer le sort du 1er niveau *vague tonnante*, vous devez dépenser l'un de ces emplacements et le lancez comme un sort du 3e niveau.

Sorts connus du 1er niveau et plus

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts du 1er niveau de votre choix tirés de la liste de sorts d'occultiste.

La colonne « Sorts connus » de la table « L'occultiste » indique quand vous apprenez de nouveaux sorts d'occultiste de votre choix du 1er niveau et plus. Un sort que vous choisissez ne doit pas être d'un niveau supérieur à ce qui figure dans la colonne « Niveau des emplacements » pour votre niveau. Au niveau 6, par exemple, vous apprenez un nouveau sort d'occultiste qui peut être du 1er, 2e ou 3e niveau.

Par ailleurs, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir l'un des sorts d'occultiste que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort de la liste des sorts d'occultiste, qui doit lui aussi être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements.

Caractéristique d'incantation

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation. Vous recourez au Charisme chaque fois qu'un sort d'occultiste se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour calculer le DD de sauvegarde des sorts d'occultiste que vous lancez, ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de votre part.

DD de sauvegarde des sorts =
8 + votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque des sorts =
votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Charisme

Focaliseur d'incantation

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

Manifestations occultes

Vos études sur la science de l'obscur vous ont permis d'exhumer des manifestations occultes, fragments de savoir interdit qui vous donnent accès à des pouvoirs magiques.

Au niveau 2, vous recevez deux manifestations occultes de votre choix. Les options disponibles sont détaillées en fin de description de la classe. Vous en apprendrez d'autres que vous choisirez à plus haut niveau, comme le montre la colonne « Manifestations connues » de la table « L'occultiste ».

Par ailleurs, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir l'une des manifestations occultes que vous connaissez pour la remplacer par une manifestation tirée de celles que vous pouvez recevoir à ce niveau.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Pacte

Au niveau 3, votre protecteur d'outre-monde vous octroie une faveur pour services rendus. Vous recevez l'une des aptitudes suivantes au choix.

Pacte de la chaîne

Vous apprenez le sort *appel de familier* que vous pouvez lancer comme rituel. Ce sort n'est pas décompté de vos sorts connus.

À l'incantation du sort, vous pouvez choisir l'une des formes normales pour votre familier ou l'une des formes spéciales suivantes : diablotin, esprit follet, pseudodragon ou quasit.

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

Pacte de la lame

Vous pouvez consacrer votre action à créer une arme de pacte dans votre main vide. Vous pouvez choisir la forme que prend cette arme de corps à corps chaque fois que vous la créez. Vous en avez la maîtrise tant que vous la portez. Cette arme est considérée comme magique pour ce qui est de surmonter la résistance et l'immunité contre les attaques et les dégâts non magiques.

Votre arme de pacte disparaît si elle se retrouve à plus de 1,50 m de vous pendant 1 minute ou plus. Elle disparaît également si vous recourez de nouveau à cette aptitude, si vous révoquez l'arme (pas d'action requise) ou si vous mourez.

Vous pouvez transformer une arme magique en votre arme de pacte en accomplissant un rituel spécial tout en tenant cette arme. Ce rituel dure 1 heure et peut être accompli pendant un repos court. Vous pouvez ensuite révoquer l'arme qui disparaît dans un espace extradimensionnel, pour réapparaître chaque fois que vous créez votre arme de pacte par la suite. Vous ne pouvez pas affecter un artefact ou une arme intelligente de cette manière. L'arme cesse d'être votre arme de pacte si vous mourez, si vous effectuez le même rituel d'une heure sur une arme différente ou si vous accomplissez un rituel d'une heure pour rompre votre lien avec elle. L'arme apparaît à vos pieds si elle se trouve dans l'espace extradimensionnel lorsque le lien se rompt.

Pacte du grimoire

Votre protecteur vous fait don d'un grimoire appelé Codex des Ombres. Quand vous recevez cette aptitude, choisissez trois sorts mineurs dans la liste de sorts de n'importe quelle classe (les trois n'appartiennent pas nécessairement à la même liste). Tant que vous portez ce codex sur vous, vous pouvez lancer ces sorts mineurs à volonté. Ils ne sont pas décomptés de vos sorts mineurs connus. S'ils n'apparaissent pas dans la liste des sorts d'occultiste, ce sont malgré tout des sorts d'occultiste en ce qui vous concerne.

Si vous perdez votre Codex des Ombres, vous pouvez accomplir une cérémonie d'une heure pour recevoir un nouvel exemplaire de la part de votre protecteur. La cérémonie peut s'accomplir pendant un repos court ou long et détruit le codex précédent. Le livre est réduit en cendres si vous mourez.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Arcanum mystique

Au niveau 11, votre protecteur vous octroie un secret magique appelé arcanum. Choisissez comme arcanum un sort du 6e niveau dans la liste des sorts d'occultiste.

Vous pouvez lancer votre sort d'arcanum une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous devez terminer un repos long pour pouvoir recourir de nouveau à cette aptitude.

Aux niveaux supérieurs, vous recevez d'autres sorts d'occultiste de votre choix qui peuvent être lancés de cette manière : un sort du 7e niveau au niveau 13, un sort du 8e niveau au niveau 15 et un sort du 9e niveau au niveau 17. Vous récupérez tous vos utilisations d'Arcanum mystique en terminant un repos long.

Maître de l'occulte

Au niveau 20, vous pouvez piocher dans votre réserve intérieure de puissance mystique en implorant votre protecteur de vous rendre des emplacements de sort dépensés. Vous pouvez passer 1 minute à prier votre protecteur de vous rendre tous vos emplacements dépensés de l'aptitude Magie de pacte. Une fois vos emplacements récupérés de cette manière, vous devez

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

terminer un repos long avant de pouvoir recourir à cette aptitude.

Manifestations occultes

Si une manifestation occulte a des prérequis, vous devez les remplir pour l'apprendre. Vous pouvez apprendre une manifestation dès l'instant où vous remplissez ses prérequis. Un prérequis de niveau fait référence à votre niveau dans cette classe.

Armure d'ombres

Vous pouvez lancer *armure du mage* sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni de composantes matérielles.

Avachissement

Prérequis : niveau 5

Vous pouvez lancer *lenteur* une fois en dépensant un emplacement de sort d'occultiste. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le relancer ainsi.

Buveuse de vie

Prérequis : niveau 12, aptitude Pacte de la lame

Lorsque vous touchez une créature avec votre arme de pacte, cette créature subit des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme (minimum 1).

Chaînes des Carcères

Prérequis : niveau 15, aptitude Pacte de la chaîne

Vous pouvez lancer *immobilisation de monstre* à volonté si la cible est un céleste, un fiélon ou un élémentaire, sans dépenser d'emplacement de sort ni de composantes matérielles. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir réutiliser cette manifestation sur une même créature.

Décharge déchirante

Prérequis : sort mineur décharge occulte

Quand vous lancez *décharge occulte*, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts qu'elle inflige quand elle touche.

Décharge répulsive

Prérequis : sort mineur décharge occulte

Quand vous touchez une créature avec *décharge occulte*, vous pouvez la repousser en ligne droite d'un maximum de 3 m.

Lame assoiffée

Prérequis : niveau 5, aptitude Pacte de la lame

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une avec votre arme de pacte lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour.

Lance occulte

Prérequis : sort mineur décharge occulte

Lorsque vous lancez *décharge occulte*, sa portée est de 90 m.

Langage animal

Vous pouvez lancer *communication avec les animaux* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Livre des secrets anciens

Prérequis : aptitude Pacte du grimoire

Vous pouvez désormais inscrire des rituels magiques dans votre Codex des Ombres. Choisissez deux sorts du 1er niveau portant la mention « rituel » dans la liste de sorts de n'importe quelle classe (les deux n'appartiennent pas nécessairement à la même liste). Les sorts qui figurent dans le codex ne sont pas décomptés de vos sorts connus. Votre Codex des Ombres en main, vous pouvez lancer les sorts choisis comme rituels. Vous ne pouvez lancer ces sorts que comme rituels, à moins que vous ne les ayez appris par d'autres biais. Vous pouvez aussi lancer comme rituel un sort d'occultiste que vous connaissez si ce sort porte la mention « rituel ».

Au fil de vos aventures, vous pouvez ajouter d'autres sorts de rituel à votre Codex des Ombres. Lorsque vous trouvez un tel sort, vous pouvez l'ajouter au livre à condition que le niveau du sort soit inférieur ou égal à la moitié de votre niveau d'occultiste (arrondi au supérieur) et que vous preniez le temps de retranscrire ce sort. Cette opération nécessite 2 heures et 50 po par niveau du sort en raison des encres rares nécessaires à sa recopie.

Maître des formes

Prérequis : niveau 15

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

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Maître des ombres
Prérequis : niveau 5

Quand vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez consacrer votre action à devenir invisible jusqu'à ce que vous vous déplaciez, entrepreniez une action ou jouiez votre réaction.

Mille visages
Vous pouvez lancer *déguisement* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Mot d'effroi
Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer *confusion* une fois en dépensant un emplacement de sort d'occultiste. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le relancer ainsi.

Murmures de la tombe
Prérequis : niveau 9

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

Murmures impérieux
Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer compulsion une fois sans dépenser d'emplacement de sort d'occultiste. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le relancer ainsi.

Œil du gardien des runes
Vous pouvez lire tous les écrits.

Pas aérien
Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *lévitation* sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni de composantes matérielles.

Perception transférée
Vous pouvez consacrer votre action à entrer en contact avec un humanoïde consentant afin de percevoir à travers ses sens jusqu'à la fin de votre tour suivant. Lors des tours suivants et tant que cette créature se trouve sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez consacrer votre action à maintenir cette connexion sensorielle, ce qui prolonge la durée de l'effet jusqu'à la fin de votre tour suivant. Tout en percevant à travers les sens de l'autre créature, vous bénéficiez de tous les sens spéciaux qu'elle possède et vous êtes aveuglé et assourdi vis-à-vis de votre propre environnement.

Présence captivante
Vous recevez la maîtrise des compétences Persuasion et Tromperie.

Royaumes lointains
Prérequis : niveau 15

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

Saut d'outre-monde
Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *saut* sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplaceme.

Sbires du chaos
Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *invocation d'élémentaire* une fois en dépensant un emplacement de sort d'occultiste. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le relancer ainsi.

Sculpteur de chair
Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer *métamorphose* une fois en dépensant un emplacement de sort d'occultiste. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le relancer ainsi.

Sombre présage
Prérequis : niveau 5

Vous pouvez lancer malédiction une fois en dépensant un emplacement de sort d'occultiste. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le relancer ainsi.

Vigueur fiélonne
Vous pouvez lancer *simulacre de vie* sur vous-même à volonté en tant que sort du 1er niveau, sans dépenser d'emplacement de sort ni de composantes matérielles.

Vision du diable
Vous voyez normalement dans les ténèbres magiques et ordinaires, dans un rayon de 36 m.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vision occulte

Vous pouvez lancer *détection de la magie* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Vision sorcière

Prérequis : niveau 15

Vous discernez la forme véritable des métamorphes ou des créatures dissimulées derrière une magie d'illusion ou de transmutation dans un rayon de 9 m, à condition qu'ils soient dans votre champ de vision.

Visions embrumées

Vous pouvez lancer *image silencieuse* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni de composantes matérielles.

Voix du maître des chaînes

Prérequis : aptitude Pacte de la chaîne

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre familier et percevoir à travers ses sens à condition de vous trouver sur le même plan d'existence. De plus, tout en percevant à travers les sens de votre familier, vous pouvez parler à voix haute par la bouche de celui-ci, même si votre familier est normalement incapable de parler.

Voleur des cinq destinées

Vous pouvez lancer *imprécation* une fois en dépensant un emplacement de sort d'occultiste. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le relancer ainsi.

Protecteurs d'outre-monde

Les entités qui servent de protecteurs aux occultistes sont de puissantes créatures habitant d'autres plans d'existence : sans être des dieux, elles disposent de pouvoirs quasi divins. Ces protecteurs accordent à leurs occultistes l'accès à une panoplie de pouvoirs et de manifestations, mais ils attendent des faveurs significatives en retour.

Certains collectionnent les occultistes en dispensant leurs connaissances mystiques assez librement, quand ce n'est pas juste pour s'enorgueillir de leur faculté à lier les simples mortels à leur volonté. D'autres se montrent si peu enclins à partager leur puissance qu'ils ne concluent de pacte qu'avec un seul occultiste. Des occultistes au service d'un même protecteur peuvent se voir comme des alliés, des frères ou des rivaux.

Le Fiélon

Vous avez conclu un pacte avec un fiélon des Plans Inférieurs, une entité tout entière vouée au mal, quand bien même vous auriez des objectifs radicalement opposés. De tels êtres sont mus par la soif de corrompre ou détruire toute forme de vie, vous y compris. Parmi les fiélons assez puissants pour conclure un tel pacte, citons des seigneurs démons tels Démogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu ou Baphomet ; des archidiables comme Asmodée, Dispater, Méphistophélès ou Bélial ; les plus puissants des diantrefosses et des balors ; les ultroloths et autres seigneurs des yugoloths.

Liste de sorts étendue

Le Fiélon vous permet de choisir dans une liste de sorts étendue lorsque vous apprenez un sort d'occultiste. Les sorts suivants s'ajoutent à la liste des sorts d'occultiste dans votre cas.

Sorts étendus du Fiélon

Niveau de sort	Sorts
1er	*injonction, mains brûlantes*
2e	*cécité/surdité, rayon ardent*
3e	*boule de feu, nuage nauséabond*
4e	*bouclier de feu, mur de feu*
5e	*colonne de flamme, sanctification*

Bénédiction du ténébreux

Dès le niveau 1, quand vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie, vous recevez autant de points de vie temporaires que votre modificateur de Charisme + votre niveau d'occultiste (minimum 1).

Chance du ténébreux

À partir du niveau 6, vous pouvez demander à votre protecteur qu'il modifie le destin en votre faveur. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez recourir à cette aptitude pour ajouter un d10 à ce jet. Vous pouvez le faire après avoir effectué le jet initial, mais avant qu'interviennent les effets du jet.

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

Résistance fiélonne

À partir du niveau 10, vous pouvez choisir un type de dégâts quand vous terminez un repos court ou long. Vous recevez la résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous en choisissiez un autre avec

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

cette aptitude. Les dégâts des armes magiques ou des armes en argent passent outre à cette résistance.

Traversée des enfers

À partir du niveau 14, lorsque vous touchez une créature avec une attaque, vous pouvez utiliser cette aptitude pour transporter instantanément la cible dans les Plans Inférieurs. La créature disparaît et traverse à vive allure un paysage de cauchemar.

À la fin de votre tour suivant, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche s'il n'est plus libre. Si la cible n'est pas un fiélon, elle subit 10d10 dégâts psychiques dus au traumatisme de cette horrible expérience.

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

Votre pacte

Chaque option de Pacte produit une créature spéciale ou un objet qui reflète la sombre nature de votre protecteur.

Pacte de la chaîne. Votre familier est plus rusé qu'un familier ordinaire. Sa forme par défaut peut être le reflet de votre protecteur, diablotin ou quasit selon le type de fiélon.

Pacte de la lame. Si vous servez le Fiélon, votre arme pourrait être une hache en métal noir ornée de flammes décoratives.

Pacte du grimoire. Votre Codex des Ombres pourrait être un livre pesant à reliure en peau de démon cloutée de fer, contenant des sorts d'invocation et une mine de savoir interdit sur les régions les plus sinistres du cosmos, cadeau du Fiélon.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Paladin

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que paladin.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de paladin
Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de paladin au-delà du premier

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : deux au choix parmi : Athlétisme, Intimidation, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie votre historique :

- (*a*) une arme de guerre et un bouclier ou (*b*) deux armes de guerre
- (*a*) cinq javelines ou (*b*) une arme courante de corps à corps au choix
- (*a*) un paquetage d'ecclésiastique ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- une cotte de mailles et un symbole sacré

Le paladin

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	—Emplacements par niveau de sort— 1er	2e	3e	4e	5e
1	+2	Imposition des mains, Perception divine	—	—	—	—	—
2	+2	Châtiment divin, Sorts, Style de combat	2	—	—	—	—
3	+2	Santé divine, Serment sacré	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de protection	4	2	—	—	—
7	+3	Aptitude de serment sacré	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	3	—	—	—
9	+4	—	4	3	2	—	—
10	+4	Aura de courage	4	3	2	—	—
11	+4	Châtiment divin amélioré	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	3	3	1	—
14	+5	Contact purificateur	4	3	3	1	—
15	+5	Aptitude de serment sacré	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	3	3	3	1
18	+6	Auras améliorées	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	3	3	3	2
20	+6	Aptitude de serment sacré	4	3	3	3	2

Perception divine

Vous ressentez la présence du mal comme une odeur nauséabonde, tandis qu'un bien puissant résonne à vos oreilles comme une musique céleste. Au prix d'une action, vous pouvez ouvrir votre conscience à de telles forces. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, vous connaissez la position de tout céleste, fiélon et mort-vivant qui ne bénéficie pas d'un abri total, dans un rayon de 18 m. Vous apprenez le type de toute créature ainsi perçue (céleste, fiélon, mort-vivant), mais pas son identité (celle du vampire et comte Strahd von Zarovich, par exemple). Dans le même rayon, vous détectez également la présence de tout lieu ou objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme. Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Imposition des mains

Votre contact béni peut soigner les blessures. Vous disposez d'une réserve de puissance curatrice qui se reconstitue lorsque vous prenez un repos long. Cette réserve vous permet de faire regagner un total de points de vie égal à votre niveau de paladin x 5.

Au prix d'une action, vous pouvez puiser tout ou partie de cette réserve et, d'un simple contact, faire récupérer autant de points de vie à une créature.

Au lieu de cela, vous pouvez dépenser 5 points de vie de la réserve pour soigner la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte. Vous pouvez soigner plusieurs maladies ou neutraliser plusieurs poisons d'une seule Imposition des mains, à condition d'acquitter les 5 points de vie pour chacun de ces maux.

Cette aptitude est sans effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Style de combat

Au niveau 2, vous décidez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas opter plus d'une fois pour un même Style de combat, si vous avez de nouveau la possibilité d'en choisir un.

Armes à deux mains

Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts d'une attaque effectuée avec une arme de corps à corps que vous tenez à deux mains, vous pouvez relancer ce dé, auquel cas c'est le nouveau jet qui s'applique. Pour que vous puissiez recevoir ce bénéfice, l'arme doit afficher la propriété « deux mains » ou « polyvalente ».

Défense

Tant que vous portez une armure, vous recevez un bonus de +1 en CA.

Duel

Lorsque vous maniez une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous recevez un bonus de +2 aux jets de dégâts de cette arme.

Protection

Lorsqu'une créature que vous voyez attaque une cible autre que vous située dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour lui imposer le désavantage au jet d'attaque. Vous devez porter un bouclier.

Sorts

Parvenu au niveau 2, vous avez appris à puiser dans la magie divine à force de méditation et de prières et lancez des sorts à la façon d'un clerc.

Préparation et incantation des sorts

La table « Le paladin » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts. Pour lancer l'un de vos sorts de paladin de 1er niveau ou plus, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de paladin disponibles à l'incantation en les sélectionnant dans la liste des sorts de paladin. Ce faisant, choisissez autant de sorts de paladin que votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau de paladin arrondi à l'inférieur (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Si, par exemple, vous êtes paladin de niveau 5, vous disposez de quatre emplacements de sort du 1er niveau et de deux emplacements du 2e niveau. Avec un Charisme de 14, vous pouvez préparer une liste contenant quatre sorts du 1er ou 2e niveau, selon la répartition de votre choix. Si vous préparez le sort du 1er niveau *soins*, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1er ou du 2e niveau. Cette incantation ne retire pas le sort 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 demande du temps de prière et de méditation : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort de la liste.

Caractéristique d'incantation

Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts de paladin, leur puissance étant en lien étroit avec la force de vos convictions. Vous recourez au Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour calculer le DD de sauvegarde des sorts de paladin que vous lancez,

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de votre part.

DD de sauvegarde des sorts =
8 + votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque des sorts =
votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Charisme

Focaliseur d'incantation

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

Châtiment divin

À partir du niveau 2, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme au corps à corps, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour infliger des dégâts radiants à la cible en plus des dégâts de l'arme. Les dégâts supplémentaires sont de 2d8 pour un emplacement de sort de 1er niveau, plus 1d8 pour chaque niveau au-delà du 1er, jusqu'à un maximum de 5d8. Ces dégâts supplémentaires augmentent de 1d8 si la cible est un mort-vivant ou un fiélon.

Santé divine

À partir du niveau 3, la magie divine qui vous parcourt vous immunise contre les maladies.

Serment sacré

Parvenu au niveau 3, vous prêtez le serment qui vous lie pour toujours en tant que paladin. Jusqu'à ce stade, vous étiez en phase préparatoire, engagé sur la voie, mais pas encore sous serment. Il vous faut à présent choisir une voie, par exemple le Serment de Dévotion.

Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 3 puis aux niveaux 7, 15 et 20. Ces aptitudes incluent les sorts de serment et l'aptitude Conduit divin.

Sorts de serment

Chaque serment est associé à une liste de sorts. Vous accédez à ces sorts aux niveaux spécifiés dans la description du serment. Une fois que vous avez accédé à un sort de serment, celui-ci est toujours préparé. Les sorts de serment ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer quotidiennement.

Si vous disposez d'un sort de serment qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de paladin, il n'en est pas moins considéré comme un sort de paladin dans votre cas.

Conduit divin

Votre serment vous permet de canaliser l'énergie divine afin de générer des effets magiques. Chaque option de Conduit divin fournie par votre serment détaille comment l'utiliser.

Lorsque vous recourez à votre Conduit divin, vous choisissez quelle option appliquer. Vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir réutiliser votre Conduit divin.

Certains effets de Conduit divin entraînent des jets de sauvegarde. Lorsque vous recourez à un tel effet par cette classe, le DD correspondant est égal à votre DD de sauvegarde des sorts de paladin.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour.

Aura de protection

À partir du niveau 6, chaque fois que vous-même ou une créature amicale dans un rayon de 3 m de vous effectuez un jet de sauvegarde, cette créature reçoit un bonus au jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme (bonus minimum de +1). Vous devez être conscient pour octroyer ce bonus.

Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 m.

Aura de courage

À partir du niveau 10, vous-même et les créatures amicales dans un rayon de 3 m de vous ne pouvez plus subir l'état effrayé tant que vous êtes conscient.

Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 m.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Châtiment divin amélioré

Au niveau 11, vous débordez d'une telle puissance vertueuse que toutes vos attaques d'arme de corps à corps sont imprégnées de puissance divine. Chaque fois que vous touchez une créature avec une arme de corps à corps, elle subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires. Si vous utilisez également votre Châtiment divin lors d'une attaque, ces dégâts s'ajoutent aux dégâts supplémentaires du Châtiment divin.

Contact purificateur

À partir du niveau 14, vous pouvez consacrer votre action à mettre fin à un sort sur vous-même ou sur une créature consentante que vous touchez.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Charisme (minimum une fois). Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Serments sacrés

Embrasser la carrière de paladin revient à prononcer un serment qui l'engage sur la voie de la droiture et à tout entreprendre pour combattre la malveillance. Le serment final, prononcé lorsqu'il atteint le niveau 3, est l'aboutissement de toute la formation du paladin. Certains personnages de cette classe ne se considèrent pas comme de vrais paladins tant qu'ils n'ont pas atteint le niveau 3 et prêté serment. Pour d'autres paladins, la prestation de serment proprement dite est une formalité, une façon d'officialiser ce qu'ils ont toujours ressenti au plus profond de leur être.

Serment de Dévotion

Le Serment de Dévotion lie un paladin aux idéaux les plus élevés de justice, de vertu et d'ordre. Parfois appelés cavaliers, chevaliers blancs ou guerriers saints, ces paladins sont l'incarnation du chevalier en armure étincelante, agissant avec honneur au nom de la justice et du bien commun. Ils respectent un code de conduite des plus rigoureux et certains, pour le meilleur ou le pire, imposent au reste du monde cette même rigueur. Beaucoup de ceux qui prêtent ce serment sont les fidèles serviteurs d'une divinité loyale bonne et mesurent leur propre dévotion à l'aune des préceptes de ce dieu. Considérant les anges, parfaits serviteurs du bien, comme un idéal vers lequel tendre, il n'est pas rare qu'ils parent leur heaume ou leurs armoiries d'ailes angéliques.

Préceptes de dévotion

Si les termes exacts et les restrictions varient d'un serment de dévotion à l'autre, tous les paladins ayant prononcé ce serment partagent les préceptes ci-dessous.

Honnêteté. Ne jamais mentir ni tricher. Que ma parole ait toujours valeur de promesse.

Courage. Ne jamais avoir peur d'agir, même s'il est sage de se montrer prudent.

Compassion. Aider son prochain, protéger les faibles et châtier ceux qui les menacent. Faire preuve de miséricorde envers l'ennemi si telle est la voie de la sagesse.

Honneur. Traiter autrui avec équité et faire en sorte que ses propres actes honorables soient un exemple. Faire le plus de bien possible en causant le moins de mal.

Devoir. Se tenir responsable de ses actes et de leurs conséquences, veiller sur mes subalternes et obéir à ceux qui exercent une juste autorité sur moi.

Sorts de serment

Vous recevez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Sorts du Serment de Dévotion

Niveau de paladin	Sorts
3	*protection contre le mal et le bien, sanctuaire*
5	*restauration partielle, zone de vérité*
9	*dissipation de la magie, lueur d'espoir*
13	*gardien de la foi, liberté de mouvement*
17	*colonne de flamme, communion*

Conduit divin

Quand vous prêtez ce serment au niveau 3, vous recevez les deux options de Conduit divin suivantes.

Arme sacrée. Au prix d'une action qui utilise votre Conduit divin, vous arborez votre symbole sacré pour imprégner d'énergie positive une arme que vous tenez. Pendant 1 minute, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque effectués avec cette arme (avec un bonus minimum de +1). L'arme émet également une lumière vive dans un rayon de 6 m, et une lumière faible sur 6 m de plus. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient jusqu'à la fin des effets.

Vous pouvez mettre un terme à ces effets à votre tour, dans le cadre de n'importe quelle autre action. Ils prennent également fin dès que l'arme n'est plus sur vous ou que vous devenez inconscient.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Renvoi des impies. Au prix d'une action qui utilise votre Conduit divin, vous arborez votre symbole sacré en prononçant une prière condamnant les fiélons et les morts-vivants. Tout fiélon ou mort-vivant qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m de vous effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Une créature qui échoue à ce jet de sauvegarde est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Une créature renvoyée doit consacrer ses tours de jeu à s'éloigner le plus possible de vous et ne peut volontairement se déplacer vers un espace situé à 9 m ou moins de vous. Elle ne peut en outre pas jouer de réaction. Comme action, elle ne peut entreprendre que Foncer ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut entreprendre l'action Esquiver.

Aura de dévotion

À partir du niveau 7, vous-même et les créatures amicales dans un rayon de 3 m de vous ne pouvez plus subir l'état charmé tant que vous-même êtes conscient.

Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 m.

Pureté de l'esprit

À partir du niveau 15, vous êtes toujours sous l'effet du sort *protection contre le mal et le bien*.

Nimbe sacré

Au niveau 20 et au prix d'une action, il émane de vous une aura de lumière solaire. Pendant 1 minute, une lumière vive brille dans un rayon de 9 m de vous, et une lumière faible sur 9 m de plus.

Chaque fois qu'une créature ennemie commence son tour dans la lumière vive, elle subit 10 dégâts radiants.

En outre et pour toute la durée de cette aptitude, vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts lancés par les fiélons et les morts-vivants.

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

Rompre votre serment

Les paladins ont beau s'efforcer de respecter une éthique très exigeante, même le plus vertueux d'entre eux reste un être faillible. Il arrive parfois que le droit chemin s'avère trop difficile à suivre, qu'une situation appelle à trancher entre deux maux et que dans le feu de l'action, un paladin en vienne à transgresser son serment.

La coutume veut qu'un paladin ayant rompu un vœu cherche l'absolution auprès d'un clerc partageant sa foi ou d'un autre paladin issu du même ordre. Il doit par exemple passer une nuit à prier. Dans d'autres cas, il devra jeûner ou accomplir quelque acte de pénitence. Après un tel rite de confession et de pardon, ce paladin prend un nouveau départ.

Dans le cas d'un paladin qui viole délibérément son serment et ne montre aucun signe de repentir, les conséquences peuvent être plus sévères. À la discrétion du MJ, un paladin impénitent peut être contraint de renoncer à cette classe et d'en adopter une autre.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Rôdeur

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que rôdeur.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur
Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de rôdeur au-delà du premier

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : trois au choix parmi : Athlétisme, Dressage, Discrétion, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie 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 paquetage d'exploration souterraine ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- Un arc long et un carquois de 20 flèches

Le rôdeur

				—Emplacements par niveau de sort—				
Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts connus	1er	2e	3e	4e	5e
1	+2	Ennemi juré, Explorateur-né	—	—	—	—	—	—
2	+2	Sorts, Style de combat	2	2	—	—	—	—
3	+2	Archétype de rôdeur, Vigilance primitive	3	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire	4	4	2	—	—	—
6	+3	Amélioration d'Ennemi juré et d'Explorateur-né	4	4	2	—	—	—
7	+3	Aptitude d'archétype de rôdeur	5	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique, Foulée tellurique	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	6	4	3	2	—	—
10	+4	Amélioration d'Explorateur-né, Camouflage naturel	6	4	3	2	—	—
11	+4	Aptitude d'archétype de rôdeur	7	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	3	1	—
14	+5	Amélioration d'Ennemi juré, Disparition	8	4	3	3	1	—
15	+5	Aptitude d'archétype de rôdeur	9	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sens sauvages	10	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	11	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur implacable	11	4	3	3	3	2

Ennemi juré

Dès le niveau 1, vous possédez une expérience significative dans l'étude, la traque, la chasse et même le dialogue avec un certain type d'ennemi.

Choisissez un type d'ennemi juré parmi : aberrations, artificiels, bêtes, célestes, dragons, élémentaires, fées, fiélons, géants, monstruosités, morts-vivants, plantes et vases. Alternativement, vous pouvez désigner comme ennemis jurés deux races d'humanoïdes, par exemple les gnolls et les orcs.

Vous êtes avantagé aux tests de Sagesse (Survie) visant à suivre à la trace vos ennemis jurés ainsi qu'aux tests d'Intelligence destinés à vous remémorer des informations les concernant.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Quand vous recevez cette aptitude, vous apprenez en outre une langue de votre choix parlée par vos ennemis jurés, s'ils en parlent une.

Vous choisissez un ennemi juré supplémentaire, ainsi qu'une langue associée, aux niveaux 6 et 14. Ces choix sont censés refléter les types de monstres que vous avez combattus au fil de vos aventures.

Explorateur-né

Particulièrement à l'aise dans un type d'environnement naturel, vous êtes tout à fait apte à voyager et à survivre dans de telles régions. Choisissez un type de terrain favori parmi arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne ou plaine. Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence ou de Sagesse lié à votre terrain de prédilection, votre bonus de maîtrise est doublé si vous recourez à une compétence que vous maîtrisez.

Lors des voyages d'une heure ou plus sur votre terrain de prédilection, vous recevez les bénéfices suivants :

- Le terrain difficile ne ralentit pas les déplacements de votre groupe.
- Seules des mesures magiques peuvent égarer votre groupe.
- Même lorsque vous êtes engagé dans une autre activité pendant le voyage, comme la recherche de nourriture, la navigation ou le pistage, vous restez attentif au danger.
- Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer furtivement à allure normale.
- Lorsque vous cherchez à manger et à boire, vous trouvez deux fois plus de nourriture que vous ne le feriez normalement.
- Tout en pistant d'autres créatures, vous apprenez également leur effectif précis, leur taille et depuis combien de temps elles sont passées dans la zone.

Vous choisissez un type de terrain de prédilection supplémentaire aux niveaux 6 et 10.

Style de combat

Au niveau 2, vous décidez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas opter plus d'une fois pour un même Style de combat, si vous avez de nouveau la possibilité d'en choisir un.

Archerie

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

Combat à deux armes

Lorsque vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Défense

Tant que vous portez une armure, vous recevez un bonus de +1 en CA.

Duel

Lorsque vous maniez une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous recevez un bonus de +2 aux jets de dégâts de cette arme.

Sorts

Quand vous atteignez le niveau 2, vous avez appris à utiliser l'essence magique de la nature pour lancer des sorts, à la façon d'un druide.

Emplacements de sort

La table « Le rôdeur » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1er niveau et plus. Pour lancer un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Si, par exemple, vous connaissez le sort du 1er niveau *amitié avec les animaux* alors qu'il vous reste un emplacement de sort du 1er niveau et un autre du 2e niveau, vous pouvez lancer ce sort en dépensant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus du 1er niveau et plus

Vous connaissez deux sorts du 1er niveau de votre choix tirés de la liste de sorts du rôdeur.

La colonne « Sorts connus » de la table « Le rôdeur » indique à quel rythme vous apprenez de nouveaux sorts de rôdeur de votre choix. Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements. Lorsque vous atteignez le niveau 5 dans cette classe, par exemple, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1er ou du 2e niveau.

Par ailleurs, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir l'un des sorts de rôdeur que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort de la liste des sorts de rôdeur, qui doit lui aussi être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Caractéristique d'incantation

La Sagesse est la caractéristique d'incantation de vos sorts de rôdeur, cette magie provenant du lien étroit que vous entretenez avec la nature. Vous recourez à la Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour calculer le DD de sauvegarde des sorts de rôdeur que vous lancez, ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de votre part.

DD de sauvegarde des sorts =
8 + votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque des sorts =
votre bonus de maîtrise +
votre modificateur de Sagesse

Archétype de rôdeur

Au niveau 3, vous choisissez l'archétype qui va vous servir de modèle, comme celui du Chasseur. Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 3 puis aux niveaux 7, 11 et 15.

Vigilance primitive

À partir du niveau 3, vous pouvez consacrer votre action et dépenser un emplacement de sort de rôdeur afin de concentrer votre attention sur la région environnante. Pendant 1 minute par niveau de l'emplacement de sort ainsi dépensé, vous percevez si les types de créature suivants sont présents dans un rayon de 1,5 km autour de vous (ou dans un rayon de 9 km sur votre terrain de prédilection) : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants. Cette aptitude ne révèle ni l'emplacement ni l'effectif de ces créatures.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entreprenez l'action Attaquer à votre tour.

Foulée tellurique

À partir du niveau 8, vous déplacer sur un terrain difficile non magique ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire. Vous pouvez également traverser la végétation non magique sans être ralenti par elle ni subir de dégâts si elle possède des épines, des aiguilles ou tout autre danger similaire.

Vous êtes en outre avantagé aux jets de sauvegarde contre les plantes créées ou manipulées magiquement afin d'empêcher le déplacement, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Camouflage naturel

À partir du niveau 10, vous pouvez consacrer 1 minute à vous créer un camouflage. Vous devez avoir accès à de la boue fraîche, de la terre, des plantes, de la suie et tout autre matériau naturel permettant de créer un tel camouflage.

Une fois camouflé de cette manière, vous pouvez essayer de vous cacher en vous plaquant contre une surface pleine, de type tronc d'arbre ou paroi, à condition qu'elle soit au moins aussi haute et large que vous. Vous recevez un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) tant que vous restez sans bouger ni entreprendre d'action. Dès que vous vous déplacez, entreprenez une action ou jouez une réaction, vous devez vous camoufler de nouveau pour bénéficier de cette aptitude.

Disparition

À partir du niveau 14, vous pouvez effectuer l'action Se cacher par une action bonus. En outre, vous ne pouvez pas être pisté par des moyens non magiques, sauf si vous décidez sciemment de laisser une trace.

Sens sauvages

Au niveau 18, vous développez des sens surnaturels qui vous aident à combattre les créatures que vous ne voyez pas. Lorsque vous attaquez une créature que vous ne voyez pas, cela ne vous impose pas le désavantage à vos jets d'attaque contre elle.

Vous avez en outre connaissance de la position de toutes les créatures invisibles dans un rayon de 9 m autour de vous, à la condition que ces créatures ne vous soient pas cachées et que vous ne soyez ni aveuglé ni assourdi.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Tueur implacable

Au niveau 20, vous avez développé un talent exceptionnel dans l'art de la chasse aux ennemis. Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque ou au jet de dégâts d'une attaque effectuée contre l'un de vos ennemis jurés. Vous pouvez choisir de recourir à cette aptitude avant ou après le jet, mais avant que les effets du jet ne soient appliqués.

Archétypes de rôdeur

L'incarnation classique de l'idéal du rôdeur reste le Chasseur.

Chasseur

Adopter l'archétype du chasseur, c'est accepter de devenir le rempart entre la civilisation et les terreurs issues des contrées sauvages. En arpentant la voie du chasseur, vous apprenez des techniques spéciales permettant de mieux combattre les menaces auxquelles vous faites face, qu'il s'agisse d'ogres déchaînés, de hordes d'orcs, de géants ou de terrifiants dragons.

Proie du chasseur

Au niveau 3, vous recevez l'une des aptitudes suivantes de votre choix.

Briseur de hordes. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous effectuez une attaque d'arme, vous pouvez effectuer une autre attaque avec la même arme contre une créature différente située dans un rayon de 1,50 m de la cible d'origine et à portée de votre arme.

Goût du sang. Votre ténacité vient à bout des ennemis les plus puissants. Quand vous touchez une créature avec une attaque d'arme, celle-ci subit 1d8 dégâts supplémentaires si elle est en dessous de son maximum de points de vie. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Tueur de géants. Lorsqu'une créature de taille G ou supérieure située dans un rayon de 1,50 m vous touche ou vous rate avec une attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour l'attaquer immédiatement après cette attaque, à condition de voir la créature.

Tactiques défensives

Au niveau 7, vous recevez l'une des aptitudes suivantes de votre choix.

Cauchemar de la horde. Les attaques d'opportunité qui vous visent se font avec désavantage.

Défense contre les attaques multiples. Lorsqu'une créature vous touche avec une attaque, vous recevez 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 êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé.

Attaques multiples

Au niveau 11, vous recevez l'une des aptitudes suivantes de votre choix.

Attaque tourbillonnante. Vous pouvez consacrer votre action à effectuer une attaque de corps à corps contre autant de créatures que vous voulez dans un rayon de 1,50 m de vous, en effectuant un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Volée. Vous pouvez consacrer votre action à effectuer une attaque à distance contre autant de créatures que vous voulez dans un rayon de 3 m d'un point que vous voyez à portée de votre arme. Vous devez disposer d'un projectile pour chaque cible et vous effectuez un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Défense de chasseur supérieure

Au niveau 15, vous recevez l'une des aptitudes suivantes de votre choix.

Esquive instinctive. Lorsqu'un assaillant que vous voyez vous touche avec une attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de cette attaque.

Esquive totale. Quand vous êtes soumis à un effet (le souffle ardent d'un dragon rouge ou le sort *éclair*, par exemple) qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec.

Retour de bâton. Quand une créature hostile vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour la contraindre à réitérer la même attaque contre une autre créature (autre qu'elle-même) de votre choix.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Roublard

Aptitudes de classe

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant que roublard.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de roublard
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie à plus haut niveau : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de roublard au-delà du premier

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 : quatre au choix parmi : Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Intuition, Investigation, Perception, Persuasion, Représentation et Tromperie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroie 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 paquetage de cambrioleur, (*b*) un paquetage d'exploration souterraine ou (*c*) un paquetage d'explorateur
- (*a*) Une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur

Le roublard

Niveau	Bonus de maîtrise	Attaque sournoise	Aptitudes
1	+2	1d6	Argot des voleurs, Attaque sournoise, Expertise
2	+2	1d6	Ruse
3	+2	2d6	Archétype de roublard
4	+2	2d6	Amélioration de caractéristique
5	+3	3d6	Esquive instinctive
6	+3	3d6	Expertise
7	+3	4d6	Esquive totale
8	+3	4d6	Amélioration de caractéristique
9	+4	5d6	Aptitude d'archétype de roublard
10	+4	5d6	Amélioration de caractéristique
11	+4	6d6	Savoir-faire
12	+4	6d6	Amélioration de caractéristique
13	+5	7d6	Aptitude d'archétype de roublard
14	+5	7d6	Perception aveugle
15	+5	8d6	Esprit fuyant
16	+5	8d6	Amélioration de caractéristique
17	+6	9d6	Aptitude d'archétype de roublard
18	+6	9d6	Insaisissable
19	+6	10d6	Amélioration de caractéristique
20	+6	10d6	Coup de chance

Expertise

Au niveau 1, choisissez deux de vos maîtrises de compétence ou une maîtrise de compétence et la maîtrise des outils de voleur. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tous vos tests de caractéristique associés à l'une ou l'autre des maîtrises choisies.

Au niveau 6, vous pouvez appliquer ce bénéfice à deux autres de vos maîtrises (de compétence ou d'outils de voleur).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Attaque sournoise

À partir du niveau 1, vous savez porter des attaques qui exploitent subtilement les baisses d'attention de l'adversaire. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec une attaque pour laquelle vous êtes avantagé. L'attaque doit se faire avec une arme à distance ou dotée de la propriété finesse.

Vous n'êtes pas tenu d'être avantagé au jet d'attaque si un autre ennemi non neutralisé de la cible se situe dans un rayon de 1,50 m d'elle et si vous n'êtes pas désavantagé au jet d'attaque.

Les dégâts supplémentaires augmentent au fil de votre progression dans cette classe, comme le montre la colonne « Attaque sournoise » de la table « Le roublard ».

Argot des voleurs

Durant votre formation, vous avez appris l'argot des voleurs, mélange secret de divers dialectes, jargons et codes vous permettant de glisser des messages cachés dans des conversations qui semblent anodines. Seule une créature maîtrisant l'argot des voleurs peut saisir ces messages. Communiquer des informations par ce biais demande quatre fois plus de temps que si vous énonciez clairement la même idée.

Par ailleurs, vous connaissez un ensemble de signes et symboles secrets permettant de transmettre des messages brefs et simples, comme indiquer la dangerosité d'une zone, marquer le territoire d'une guilde de voleurs, annoncer la proximité d'un butin, renseigner sur la crédulité de la population locale ou sur sa propension à héberger des filous en cavale.

Ruse

À partir du niveau 2, votre esprit vif et votre agilité vous permettent d'agir et de filer promptement. Vous avez droit à une action bonus à chacun de vos tours de combat. Elle ne peut servir qu'à entreprendre l'action Foncer, Se cacher ou Se désengager.

Archétype de roublard

Au niveau 3, vous choisissez un archétype, sorte d'idéal que vous tentez de reproduire dans l'expression de vos talents de roublard, comme le Voleur. Ce choix d'archétype vous octroie des aptitudes au niveau 3 puis aux niveaux 9, 13 et 17.

Amélioration de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 10, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

Esquive instinctive

À partir du niveau 5, lorsqu'un assaillant que vous voyez vous touche avec une attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour réduire les dégâts correspondants de moitié (uniquement sur vous).

Esquive totale

Au niveau 7, votre agilité instinctive vous permet d'esquiver certains effets de zone, comme le souffle ardent d'un dragon rouge ou le sort *tempête de grêle*. Quand vous êtes soumis à un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec.

Savoir-faire

Au niveau 11, vous êtes arrivé à un haut degré de perfection dans vos compétences de prédilection. Chaque fois que vous effectuez un test de caractéristique qui vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise, vous pouvez considérer tout jet de 9 ou moins sur le d20 comme un 10.

Perception aveugle

À partir du niveau 14 et à condition de pouvoir entendre, vous connaissez la position exacte de toute créature cachée ou invisible dans un rayon de 3 m.

Esprit fuyant

Parvenu au niveau 15, vous avez acquis une grande force mentale. Vous recevez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse.

Insaisissable

À partir du niveau 18, vous êtes tellement agile que vos agresseurs ont rarement le dessus sur vous. Aucun jet d'attaque n'est avantagé contre vous tant que vous n'êtes pas neutralisé.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Coup de chance

Au niveau 20, vous avez développé un don surnaturel pour réussir quand l'enjeu est crucial. Si votre attaque rate une cible à portée, vous pouvez transformer cet échec en réussite. Par ailleurs, si vous ratez un test de caractéristique, vous pouvez transformer le résultat du d20 en 20.

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

Archétypes de roublard

Tous les roublards partagent un tronc commun d'aptitudes : spécialisation dans certaines compétences, approche précise et meurtrière du combat, développement de réflexes fulgurants. Les talents des roublards peuvent cependant prendre bien des formes, incarnées par les archétypes de roublard. Ce choix d'archétype traduit l'idéal vers lequel vous tendez ; il n'est pas forcément synonyme de la profession choisie, plutôt une description de vos techniques préférées.

Voleur

Votre savoir-faire s'oriente en premier lieu vers le larcin. Cambrioleurs, brigands, voleurs à la tire et autres criminels optent généralement pour cet archétype, ainsi que les roublards qui se voient plutôt comme des chasseurs de trésor professionnels, des explorateurs tout-terrain ou des enquêteurs. En plus de mettre l'accent sur l'agilité et la discrétion, vous apprenez des compétences utiles pour explorer les ruines oubliées, lire les langues exotiques et utiliser des objets magiques dont l'emploi vous serait interdit en temps normal.

Mains lestes

À partir du niveau 3, vous pouvez consacrer l'action bonus octroyée par votre Ruse à effectuer un test de Dextérité (Escamotage), à utiliser vos outils de voleur pour désarmer un piège ou crocheter une serrure ou à entreprendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air

Lorsque vous optez pour cet archétype au niveau 3, vous recevez la capacité de grimper plus vite que la normale, si bien que l'escalade ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire.

Par ailleurs, lorsque vous effectuez un saut avec élan, la distance couverte augmente de 30 cm par point de modificateur de Dextérité.

Furtivité suprême

À partir du niveau 9, vous êtes avantagé à vos tests de Dextérité (Discrétion) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse pendant ce tour.

Utilisation d'objets magiques

Au niveau 13, vous en savez assez sur le fonctionnement de la magie pour pouvoir improviser l'utilisation d'objets qui ne vous sont pas destinés. Vous ne tenez pas compte des contraintes de classe, de race et de niveau lorsqu'il s'agit d'utiliser un objet magique.

Réflexes de voleur

Parvenu au niveau 17, vous avez peaufiné l'art de tendre une embuscade et d'échapper rapidement au danger. Vous pouvez jouer deux tours lors du premier round de chaque combat. Vous jouez votre premier tour à votre rang d'initiative normal et votre deuxième tour à ce même rang moins 10. Vous ne pouvez pas recourir à cette aptitude si vous êtes surpris.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Au-delà du niveau 1

Au fur et à mesure des aventures et des défis relevés par votre personnage, il ou elle acquiert de l'expérience, représentée par des points d'expérience. Un personnage qui cumule un certain total de points d'expérience gagne en savoir-faire. Cette progression se traduit par l'**acquisition d'un niveau**.

Lorsqu'un personnage acquiert un niveau, sa classe lui octroie souvent des aptitudes supplémentaires, comme indiqué dans la description de la classe. Certaines de ces aptitudes vous permettent d'accroître vos valeurs de caractéristique ; vous pouvez en augmenter deux de 1 point, ou une seule de 2 points. Vous ne pouvez pas porter une valeur de caractéristique au-delà de 20. En outre, le bonus de maîtrise de tout personnage augmente à certains niveaux.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous recevez 1 dé de vie supplémentaire. Lancez ce dé de vie, ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat et ajoutez cette somme à votre maximum de points de vie. Si vous préférez, vous avez la possibilité de prendre la valeur fixe indiquée dans la description de votre classe, qui n'est autre que le résultat moyen du dé, arrondi au supérieur.

Lorsque votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre maximum de points de vie augmente de 1 par niveau dont vous disposez. Exemple : quand votre guerrière de niveau 7, dotée d'une valeur de Constitution de 17, atteint le niveau 8, elle fait monter sa Constitution à 18, si bien que son modificateur de Constitution passe de +3 à +4. Son maximum de points de vie augmente en conséquence de 8.

La table « Progression des personnages » énumère les PX requis pour atteindre les niveaux 1 à 20, et le bonus de maîtrise d'un personnage de ce niveau. Consultez la description de votre classe pour connaître toutes les améliorations apportées par l'acquisition de chaque niveau.

Progression des personnages

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

Multiclassage

Le multiclassage vous permet d'acquérir des niveaux dans plusieurs classes. Ce faisant, vous conjuguez les aptitudes de ces classes pour élaborer un concept de personnage qui s'écarte de ce que proposent les classes de base.

Cette règle vous permet d'acquérir un niveau dans une nouvelle classe chaque fois que vous progressez en niveau, au lieu de simplement ajouter un niveau à votre classe existante. Les niveaux de toutes vos classes s'ajoutent pour déterminer votre niveau de personnage. Exemple : si vous avez trois niveaux de magicien et deux de guerrier, vous êtes un personnage de niveau 5.

Au fil de votre progression, vous pourrez adhérer principalement à votre classe de départ, agrémentée de quelques niveaux dans une autre classe, ou au contraire changer complètement d'itinéraire, en délaissant votre classe d'origine. Vous pourrez même vous intéresser à une troisième classe, voire à une quatrième. Par comparaison avec un personnage à classe unique, mais de niveau égal, vous sacrifiez une part de spécialisation au profit d'une polyvalence accrue.

Prérequis

Pour pouvoir adopter une nouvelle classe, vous devez remplir les prérequis de valeurs de caractéristique de votre classe actuelle et de la nouvelle, comme indiqué sur la table Prérequis de multiclassage. Ainsi, un barbare qui décide de se multiclasser en druide doit disposer d'une valeur minimale de 13, aussi bien en Force qu'en Sagesse. Ne bénéficiant pas de la formation complète d'un personnage qui choisit cette classe dès le départ, vous vous devez d'apprendre vite et donc de montrer des aptitudes naturelles, ce que reflètent ces valeurs de caractéristique supérieures à la moyenne.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Prérequis de multiclassage

Classe	Valeur minimale de caractéristique
Barbare	Force 13
Barde	Charisme 13
Clerc	Sagesse 13
Druide	Sagesse 13
Ensorceleur	Charisme 13
Guerrier	Force 13 ou Dextérité 13
Magicien	Intelligence 13
Moine	Dextérité 13 et Sagesse 13
Occultiste	Charisme 13
Paladin	Force 13 et Charisme 13
Rôdeur	Dextérité 13 et Sagesse 13
Roublard	Dextérité 13

Points d'expérience

Le coût en points d'expérience demandé par l'acquisition d'un niveau se base sur votre niveau de personnage total, comme indiqué sur la table « Progression des personnages », et non sur votre niveau dans une classe donnée. Exemple : si vous êtes un clerc 6/guerrier 1, vous devez gagner assez de PX pour atteindre le niveau 8 avant de pouvoir prendre un deuxième niveau de guerrier ou un septième de clerc.

Points de vie et dés de vie

Vous gagnez les points de vie de votre nouvelle classe selon ce qu'elle octroie au-delà du premier niveau. On ne gagne en effet les points de vie au niveau 1 d'une classe que lorsqu'on la choisit en tant que personnage de niveau 1.

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

Bonus de maîtrise

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

Maîtrises

À l'acquisition de votre premier niveau dans une classe autre que celle de départ, vous ne gagnez que certaines des maîtrises de cette nouvelle classe, comme indiqué dans la table « Maîtrises de multiclassage ».

Maîtrises de multiclassage

Classe	Maîtrises acquises
Barbare	Bouclier, armes courantes, armes de guerre
Barde	Armures légères, une compétence de votre choix, un instrument de musique de votre choix
Clerc	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Druide	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides ne portent ni armure ni bouclier faits de métal)
Ensorceleur	—
Guerrier	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre
Magicien	—
Moine	Armes courantes, épée courte
Occultiste	Armures légères, armes courantes
Paladin	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre
Rôdeur	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre, une compétence de la liste des compétences de classe
Roublard	Armures légères, une compétence de la liste des compétences de classe, outils de voleur

Aptitudes de classe

Lorsque vous acquérez un nouveau niveau dans une classe, vous obtenez les aptitudes associées à ce niveau. En revanche, vous ne recevez pas l'équipement de départ de la classe, et les aptitudes suivantes sont assorties de règles spéciales dans le cadre du multiclassage : Conduit divin, Attaque supplémentaire, Défense sans armure et Sorts.

Attaque supplémentaire

Si vous recevez l'aptitude de classe Attaque supplémentaire par le biais de plus d'une classe, ces aptitudes ne se cumulent pas. Cette aptitude ne vous permet pas d'effectuer plus de deux attaques, sauf si elle le spécifie (comme c'est le cas dans la version d'Attaque supplémentaire du guerrier). De même, la manifestation occulte Lame assoiffée de l'occultiste ne vous octroie pas d'attaque additionnelle si vous disposez également d'Attaque supplémentaire.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Conduit divin

Si vous disposez déjà de l'aptitude Conduit divin et que vous gagnez un niveau dans une classe qui vous octroie également cette aptitude, vous recevez les effets de Conduit divin attribués par cette classe, mais l'acquisition répétée de l'aptitude ne vous donne pas d'utilisation supplémentaire. Vous n'obtenez une utilisation supplémentaire que lorsque vous atteignez un niveau de classe qui le spécifie. Exemple : si vous êtes clerc 6/paladin 4, vous pouvez recourir à Conduit divin deux fois entre deux repos, car votre niveau de clerc vous en octroie autant. Chaque fois que vous recourez à cette aptitude, vous pouvez opter pour l'effet de Conduit divin de votre choix parmi ceux que vous proposent vos deux classes.

Défense sans armure

Si vous disposez déjà de l'aptitude Défense sans armure, vous ne pouvez pas l'acquérir de nouveau par une autre classe.

Sorts

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

Sorts connus et préparés. Vous déterminez séparément quels sorts vous connaissez et pouvez préparer pour chaque classe, comme le ferait un personnage qui n'a qu'une classe. Exemple : si vous êtes rôdeuse 4/magicienne 3, vous connaissez trois sorts de rôdeur du 1er niveau octroyés par vos niveaux de rôdeuse. En tant que magicienne de niveau 3, vous connaissez trois sorts mineurs de magicien et votre grimoire contient dix sorts de magicien, dont deux peuvent être du 2e niveau (les deux reçus lorsque vous avez atteint le niveau 3 de magicienne). Si votre Intelligence est de 16, vous pouvez préparer six sorts de magicien tirés de votre grimoire.

Chaque sort que vous connaissez et préparez est associé à l'une de vos classes, sachant que vous recourez à la caractéristique d'incantation de cette même classe lorsque vous lancez ce sort. De même, un focaliseur d'incantation donné, comme un symbole sacré, ne peut servir qu'à lancer les sorts de la classe associée à ce focaliseur.

Emplacements de sort. Vous déterminez vos emplacements de sort disponibles en ajoutant tous vos niveaux dans les classes de barde, clerc, druide, ensorceleur et magicien, ainsi que la moitié (arrondir à l'inférieur) de vos niveaux de paladin et de rôdeur. Ce total vous permet de définir vos emplacements de sort en consultant la table Incantateurs multiclassés.

Si vous disposez de plus d'une classe d'incantateur, la table peut vous donner des emplacements de sort d'un niveau supérieur aux sorts que vous connaissez ou pouvez préparer. Vous pouvez vous servir de ces emplacements, mais uniquement pour lancer vos sorts de niveau moindre. Quand vous lancez ainsi un sort comme *mains brûlantes*, doté d'un effet accru lorsqu'il est jeté avec un emplacement de niveau supérieur, vous pouvez profiter de cet effet alors même que vous ne disposez pas de sort du niveau correspondant.

Exemple : si l'on reprend la rôdeuse 4/magicienne 3 précédente, elle est considérée comme un personnage de niveau 5 pour ce qui est de déterminer ses emplacements de sort, si bien qu'elle dispose de quatre emplacements du 1er niveau, trois du 2e niveau et deux du 3e niveau. En revanche, elle ne connaît aucun sort du 3e niveau, toutes classes confondues, ni aucun sort de rôdeur du 2e niveau. Vous pouvez dans ce cas vous servir des emplacements de sort des niveaux correspondants pour lancer les sorts que vous connaissez, avec la possibilité dans certains cas d'améliorer leurs effets.

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

Incantateurs multiclassés : Emplacements par niveau de sort

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

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

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

Alignement

La plupart des créatures du jeu possèdent un alignement, concept qui donne une idée de sa morale et de son état d'esprit. L'alignement combine deux aspects : la moralité (bon, mauvais ou neutre) et le point de vue vis-à-vis de la société et de l'ordre (loyal, chaotique ou neutre). Il existe ainsi neuf alignements différents correspondant aux neuf combinaisons possibles.

Les aperçus qui suivent décrivent le comportement classique des créatures selon leur alignement. Un individu donné pourra s'écarter sensiblement de la conduite évoquée pour son alignement. De plus, rares sont les personnes qui adhèrent strictement et en toute circonstance aux préceptes de leur alignement.

Loyal bon (LB). On peut compter sur ces créatures pour se conduire selon les attentes d'une société vertueuse. Les dragons d'or, les paladins et la plupart des nains sont loyaux bons.

Neutre bon (NB). Ces personnes font de leur mieux pour aider autrui selon ses besoins. De nombreux célestes, certains géants des nuages et la plupart des gnomes sont neutres bons.

Chaotique bon (CB). Ces créatures agissent selon ce que leur conscience leur dicte, sans se soucier des attentes de la société. Les dragons de cuivre, de nombreux elfes et les licornes sont chaotiques bons.

Loyal neutre (LN). Ces individus se conduisent en accord avec la loi, les traditions ou leur code personnel. De nombreux moines et quelques magiciens sont loyaux neutres.

Neutre (N). Cet alignement est celui des gens qui préfèrent éviter les questions morales et ne pas prendre parti, pour simplement agir au cas par cas, du mieux possible. Les hommes-lézards, la plupart des druides et de nombreux humains sont neutres.

Chaotique neutre (CN). Ces créatures agissent comme bon leur semble, leur propre liberté important plus que tout le reste. De nombreux barbares et roublards, ainsi que certains bardes, sont chaotiques neutres.

Loyal mauvais (LM). Ces créatures s'approprient méthodiquement ce qu'elles désirent tout en restant dans le cadre de la loyauté, de la tradition ou de l'ordre. Les diables, les dragons bleus et les hobgobelins sont loyaux mauvais.

Neutre mauvais (NM). Cet alignement est celui des êtres qui agissent à leur guise, sans scrupules ni la moindre compassion. De nombreux drows, certains géants des nuages et les gobelins sont neutres mauvais.

Chaotique mauvais (CM). La violence gratuite de ces créatures est motivée par la cupidité, la haine ou la soif de sang. Les démons, les dragons rouges et les orcs sont chaotiques mauvais.

L'alignement dans le multivers

Pour bien des créatures pensantes, l'alignement constitue un choix moral. Humains, nains, elfes et autres races humanoïdes optent pour la voie du bien ou du mal, de la loi ou du chaos. Dans la mythologie, les dieux d'alignement bon qui conçurent ces races leur laissèrent le choix de leur voie morale, conscients qu'imposer le bien à tous reviendrait à les réduire en esclavage.

Les divinités maléfiques qui créèrent les autres races ne cherchaient en revanche qu'à les asservir. Ces races montrent des tendances innées en accord avec la nature de leurs dieux. La plupart des orcs partagent la violence et la sauvagerie des déités orques, et penchent donc souvent vers le mal. Même un orc qui opte pour un alignement bon devra lutter toute sa vie contre ces pulsions. (Les demi-orcs eux-mêmes éprouvent l'emprise latente de ce panthéon.)

L'alignement participe aussi à l'essence des célestes et autres fiélons. Un diable ne choisit pas d'être loyal mauvais, pas plus qu'il ne tend vers cet alignement, il est intrinsèquement loyal mauvais. Si pour une raison ou une autre il cesse d'être loyal mauvais, il n'est plus considéré comme un diable.

La plupart des créatures dénuées de raison n'ont pas d'alignement : elles sont dites **non alignées**. Une telle créature, incapable de choix moraux ou éthiques, agit selon sa nature bestiale. Les requins, bien que prédateurs féroces, ne sont pas foncièrement mauvais ; ils n'ont pas d'alignement.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues

Votre race indique les langues parlées par défaut par votre personnage, tandis que votre historique vous donne accès à une ou plusieurs langues supplémentaires de votre choix. Notez ces langues sur votre fiche de personnage.

Faites votre choix dans la table Langues courantes ou optez pour une langue considérée comme courante dans votre campagne. Si votre MJ l'autorise, vous pouvez au lieu de cela choisir une langue tirée de la table Langues exotiques ou un idiome secret, comme l'argot des voleurs ou le druidique.

Certaines de ces langues constituent en réalité des familles linguistiques composées de nombreux dialectes. C'est le cas du primordial, qui comprend l'aérien, l'aquatique, l'igné et le terreux, correspondant chacun à l'un des quatre plans élémentaires. Les créatures qui maîtrisent des dialectes différents d'une même langue peuvent communiquer les unes avec les autres.

Langues courantes

Langue	Locuteurs principaux	Alphabet
Commun	Humains	Commun
Elfique	Elfes	Elfique
Gigant	Ogres, géants	Nain
Gnome	Gnomes	Nain
Gobelin	Gobelinoïdes	Nain
Halfelin	Halfelins	Commun
Nain	Nains	Nain
Orc	Orcs	Nain

Langues exotiques

Langue	Locuteurs principaux	Alphabet
Abyssal	Démons	Infernal
Céleste	Célestes	Céleste
Commun des profondeurs	Marchands du monde souterrain	Elfique
Draconique	Dragons, drakéides	Draconique
Infernal	Diables	Infernal
Primordial	Élémentaires	Nain
Profond	Aboleths, manteleurs	—
Sylvestre	Fées	Elfique

Inspiration

L'inspiration est une règle permettant au maître de jeu de vous récompenser lorsque l'interprétation de votre personnage reflète à merveille ses traits de personnalité, son idéal, son obligation ou sa faille. Ainsi votre personnage peut-il profiter de l'inspiration pour mettre en avant sa compassion envers les opprimés lui venant de son trait de personnalité lors de négociations avec le Prince mendiant. L'inspiration vous permet aussi d'invoquer votre obligation à défendre votre village natal pour surmonter les effets d'un sort qui vous accable.

Recevoir l'inspiration

Votre MJ peut décider de vous octroyer l'inspiration pour diverses raisons. En général, cette récompense intervient lorsque vous mettez en valeur votre trait de personnalité, que vous jouez le jeu d'une faille ou d'une obligation dans une situation défavorable, ou que vous incarnez votre personnage avec brio. Le MJ vous indiquera comment gagner l'inspiration à sa table.

On a l'inspiration ou on ne l'a pas ; on ne peut pas amasser plusieurs « inspirations » en vue d'une utilisation ultérieure.

Recourir à l'inspiration

Si vous disposez de l'inspiration, vous pouvez la dépenser lorsque vous effectuez un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique. Ce faisant, vous recevez l'avantage au jet de dés correspondant.

Vous avez également la possibilité, si vous disposez de l'inspiration, de récompenser un autre joueur pour son interprétation, son astuce ou sa contribution remarquable à la partie. Quand vous estimez qu'un autre personnage joueur participe favorablement à la narration ou à l'ambiance, vous pouvez lui octroyer l'inspiration en renonçant à la vôtre.

Historiques

Toute histoire a un début. L'historique de votre personnage révèle ses racines, son parcours sur la voie de l'aventure et sa place en ce bas monde. Votre guerrier était peut-être un vaillant chevalier ou un soldat grisonnant. Votre magicienne, une érudite ou une artisane. Votre roublarde a peut-être gagné sa croûte au sein d'une guilde de voleurs, à moins d'avoir attiré les foules comme bouffonne de renom.

Le choix d'un historique vous permet de mieux cerner votre personnage sur le plan narratif.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

La principale question, concernant votre historique, est : *qu'est-ce qui a changé ?* Pourquoi avoir renoncé à ce que décrit votre historique pour vous lancer à l'aventure ? D'où tenez-vous l'or qui vous a permis de vous procurer votre équipement de départ ou, si votre milieu d'origine était fortuné, pourquoi n'êtes-vous pas *plus* riche ? Comment avez-vous appris vos compétences de classe ? Qu'est-ce qui vous distingue de la masse qui partage votre historique ?

L'historique fourni ici en exemple octroie d'une part des bénéfices concrets (aptitudes, maîtrises et langues) et d'autre part des suggestions d'interprétation.

Maîtrises

Chaque historique attribue au personnage la maîtrise de deux compétences (détaillées à « Utiliser les valeurs de caractéristique »).

Par ailleurs, la plupart des historiques octroient la maîtrise d'un ou plusieurs types d'outils (détaillés à « Équipement »).

Quand un personnage est censé recevoir la même maîtrise par l'intermédiaire de deux sources, il peut en fait opter pour une autre maîtrise du même type (compétence ou outils).

Langues

Certains historiques permettent aussi d'apprendre des langues, en plus de celles attribuées par la race. Voir « Langues ».

Équipement

Chaque historique fournit un équipement de départ. Si vous recourez à la règle optionnelle de l'achat de matériel au détail, vous ne recevez pas l'équipement de départ de votre historique.

Suggestions de personnalité

L'historique vous propose des traits de caractère inspirés par votre parcours. Vous pouvez les sélectionner, laisser les dés choisir pour vous ou simplement vous inspirer de ces suggestions pour créer une personnalité sur mesure.

Personnaliser un historique

Vous pouvez tout à fait adapter certains aspects d'un historique aux besoins de votre personnage ou de votre univers de campagne. Pour ce faire, il vous suffit de remplacer une aptitude par une autre, d'opter pour les deux compétences de votre choix ou de choisir un total de deux maîtrises d'outils ou langues tirées d'autres historiques. Vous pouvez reprendre l'équipement fourni par votre historique ou acheter votre matériel au détail comme expliqué à la section Équipement. (Si vous prenez cette dernière option, vous ne récupérez pas davantage l'équipement suggéré par votre classe.) Pour finir, choisissez deux traits de personnalité, un idéal, une obligation et une faille. Si aucune aptitude ne correspond à vos attentes dans cet historique, une concertation avec votre MJ vous permettra d'en concevoir une.

Acolyte

Vous avez passé votre vie à servir au sein d'un temple dédié à un dieu ou un panthéon. Vous œuvrez comme intermédiaire entre le royaume saint et le monde des mortels, accomplissez des rites sacrés et menez des offrandes pour guider les fidèles vers la présence divine. Vous n'êtes pas forcément clerc : mener une cérémonie et canaliser la puissance divine sont deux choses bien différentes.

Choisissez un dieu, un panthéon ou autre entité de caractère divin parmi ceux de la section « Panthéons historiques et mythologiques » ou ceux que vous propose votre MJ, et discutez avec ce dernier des détails de votre service religieux. N'étiez-vous qu'un subalterne au sein du temple, élevé depuis l'enfance pour assister les prêtres lors des rites sacrés ? Ou un grand prêtre qui a soudainement entendu l'appel divin lui enjoignant de suivre une voie différente ? À moins d'avoir dirigé une petite secte détachée de toute structure ecclésiastique, voire une cellule occulte au service d'un maître fiélon que vous avez depuis renié.

Maîtrises de compétence : Intuition, Religion
Langues : deux au choix
Équipement : un symbole sacré (présent reçu en entrant dans les ordres), un livre de prières ou un moulin à prières, 5 bâtons d'encens, des habits de cérémonie, des habits courants et une bourse contenant 15 po

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Aptitude : Abri des croyants

En tant qu'acolyte, vous méritez le respect de ceux qui partagent votre foi et pouvez accomplir les cérémonies religieuses correspondantes. Vous et vos compagnons d'aventure pouvez compter sur des soins gratuits et autres attentions lorsque vous vous présentez dans un temple, un sanctuaire ou autre site dédié à votre foi (vous devez toutefois fournir les composantes matérielles demandées par les sorts). Vos coreligionnaires vous assureront un train de vie modeste si besoin (uniquement vous).

Vous êtes peut-être très lié à un temple spécifique de votre divinité ou panthéon, dans lequel vous avez vos quartiers. Ce pourrait être le temple où vous avez servi si vous êtes resté en bons termes avec son personnel, ou un établissement où vous avez trouvé votre nouvelle famille. Tant que vous restez à proximité de ce temple, vous pouvez demander l'assistance de ses prêtres, à condition de ne pas les mettre en danger et de ne pas enfreindre les règles du site.

Suggestions de personnalité

Leur parcours au sein du temple ou de leur communauté religieuse façonne les acolytes. Leurs habitudes et leurs idéaux résultent en grande partie de leur étude des préceptes de leur foi, et de leur rapport avec la structure cléricale, sa hiérarchie et ses sites. Leurs failles cachent souvent une forme d'hypocrisie ou d'hérésie, ou traduisent un idéal ou une obligation poussés à l'extrême.

d8	Traits de personnalité
1	J'idolâtre un héros de ma foi et évoque sans cesse ses exploits et sa conduite.
2	Je sais trouver un terrain d'entente entre les plus féroces ennemis en me rapprochant d'eux ; j'œuvre toujours pour la paix.
3	Je perçois des présages en chaque événement, en chaque acte. Les dieux nous parlent, il faut juste écouter.
4	Rien ne peut ébranler mon optimisme.
5	Je cite (ou déforme) les textes et aphorismes sacrés à tout bout de champ.
6	Je suis tolérant (ou intolérant) envers les autres fois et respecte (ou condamne) le culte des autres dieux.
7	J'ai goûté à la bonne chère et aux mondanités de l'élite de mon temple. L'austérité m'insupporte.
8	Ma vie s'est résumée au temple, si bien que je manque d'expérience de terrain pour échanger avec le reste du monde.

d6	Idéal
1	Tradition. Il faut préserver et défendre les traditions du culte et du sacrifice. (loyal)
2	Charité. Je m'efforce toujours d'aider ceux qui en ont besoin, quoi qu'il m'en coûte. (bon)
3	Changement. Nous devons favoriser les changements que les dieux opèrent sans cesse en notre monde. (chaotique)
4	Pouvoir. J'espère un jour accéder au sommet de la hiérarchie de mon clergé. (loyal)
5	Foi. Je compte sur ma divinité pour guider mes actions. Je suis convaincu qu'en travaillant dur, les choses iront pour le mieux. (loyal)
6	Aspiration. Je cherche à me montrer digne de la faveur de ma divinité en prenant modèle sur elle par mes actes. (tout alignement)

d6	Obligation
1	Je suis prêt à mourir pour retrouver une relique perdue jadis par mon clergé.
2	Un jour, je prendrai ma revanche sur les supérieurs corrompus de mon temple qui m'ont taxé d'hérésie.
3	Je dois la vie au prêtre qui m'a pris sous son aile à la mort de mes parents.
4	Tous mes actes servent le petit peuple.
5	Je ferais n'importe quoi pour protéger le temple où j'ai servi.
6	Je dois préserver un texte sacré que mes ennemis considèrent comme hérétique et cherchent à détruire.

d6	Faille
1	Je juge sévèrement autrui et porte un regard plus critique encore sur moi-même.
2	Je place une trop grande confiance dans les autorités de mon temple.
3	Ma piété me rend parfois trop crédule à l'égard de ceux qui disent croire en mon dieu.
4	Je peux me montrer intraitable.
5	Je me méfie des étrangers et m'attends toujours au pire de leur part.
6	Quand je me fixe un but, c'en devient une obsession au détriment de tout le reste de mon existence.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Équipement

Les pièces les plus courantes portent le nom des métaux plus ou moins précieux qui les composent. Les trois monnaies les plus répandues sont la pièce d'or (po), la pièce d'argent (pa) et la pièce de cuivre (pc).

Avec une pièce d'or, un personnage peut acheter un sac de couchage, 15 m de corde solide ou une chèvre. Un artisan qualifié (mais pas exceptionnel) peut gagner une pièce d'or par jour. La pièce d'or est globalement l'unité de mesure de la richesse, même si la pièce elle-même n'est pas couramment utilisée. Quand des marchands traitent d'une affaire relative à des biens ou des services d'une valeur équivalant à plusieurs centaines ou milliers de pièces d'or, les transactions n'impliquent le plus souvent pas d'échange en pièces d'or sonnantes et trébuchantes. La pièce d'or est dans les faits une mesure de valeur standard alors que les transactions s'effectuent par le biais de lingots, d'une lettre de change ou de biens précieux.

Une pièce d'or vaut dix pièces d'argent, la pièce de monnaie la plus répandue. Une pièce d'argent permet d'acheter la force de travail d'un ouvrier pour une demi-journée, une flasque d'huile pour lampe ou une nuit de sommeil dans l'auberge d'un quartier pauvre.

Une pièce d'argent vaut dix pièces de cuivre, la monnaie courante chez les ouvriers et les mendiants. Une pièce de cuivre permet d'acheter une bougie, une torche ou un morceau de craie.

Des monnaies plus inhabituelles, faites d'autres métaux précieux, figurent parfois dans les trésors. La pièce d'électrum (pe) et la pièce de platine (pp) sont issues d'empires déchus et de royaumes perdus, si bien qu'elles suscitent parfois la méfiance et le scepticisme lors des transactions. Une pièce d'électrum vaut cinq pièces d'argent et une pièce de platine, dix pièces d'or.

Une pièce standard pesant environ dix grammes, cent pièces font un kilogramme.

Taux de conversion

Pièce	PC	PA	PE	PO	PP
Cuivre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1 000
Argent (pa)	10	1	1/5	1/10	1/100
Électrum (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Or (po)	100	10	2	1	1/10
Platine (pp)	1 000	100	20	10	1

Revente du trésor

Ce ne sont pas les occasions qui manquent de trouver un trésor, de l'équipement, des armes, armures et autres dans les donjons que vous explorez. En temps normal, il est possible de revendre trésors et bibelots lorsque vous revenez dans une bourgade ou autre communauté, à condition d'y trouver des acheteurs et des marchands intéressés par votre butin.

Armes, armures et autre équipement. En règle générale, les armes, armures et autres pièces d'équipement se revendent à la moitié de leur prix sur le marché, à condition d'être en bon état. Les armes et armures utilisées par les monstres sont très souvent en trop mauvais état pour être revendues.

Objets magiques. La vente d'objets magiques s'avère problématique. S'il est assez facile de trouver quelqu'un disposé à acheter une potion ou un parchemin, les autres objets ne sont à la portée que des nobles les plus fortunés. De même et hormis quelques objets magiques courants, vous ne trouverez en temps normal pas d'objets magiques ou de sorts à acheter. La magie a une valeur bien supérieure à l'or et doit toujours être considérée comme telle.

Gemmes, bijoux et œuvres d'art. Ces objets conservent leur valeur réelle sur le marché et il est possible d'en tirer de l'or ou de les utiliser comme monnaie d'échange dans le cadre d'une transaction. En ce qui concerne les trésors d'une valeur exceptionnelle, le MJ pourra vous demander de trouver un acheteur dans une grosse bourgade ou une communauté plus importante.

Troc. Dans les régions les plus reculées, la base du commerce est souvent le troc. À l'instar des gemmes et des œuvres d'art, les marchandises courantes (lingots de fer, sacs de sel, têtes de bétail, etc.) conservent leur pleine valeur sur le marché et peuvent servir comme monnaie d'échange.

Armures

Les mondes fantastiques forment une vaste tapisserie réunissant de nombreuses cultures, chacune dotée de son propre niveau technologique. Pour cette raison, les aventuriers ont accès à un vaste éventail d'armures, allant de l'armure de cuir à la cotte de mailles et au coûteux harnois, en plus des nombreux types intermédiaires. La table « Armures » recense les types d'armure les plus courants que l'on trouve dans le jeu, réunis en trois catégories : armures légères, intermédiaires et lourdes.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

De nombreux guerriers utilisent un bouclier en complément de l'armure.

La table « Armures » indique le prix, le poids et les autres propriétés des armures les plus courantes des mondes de jeu fantastiques.

Maîtrise des armures. Tout le monde peut enfiler une armure et sangler son bras d'un bouclier. En revanche, seuls ceux qui ont la maîtrise de l'armure en question savent s'en servir efficacement. Votre classe vous donne la maîtrise de certains types d'armure. Si vous portez une armure dont vous n'avez pas la maîtrise, vous êtes désavantagé aux tests de caractéristique, jets de sauvegarde et jets d'attaque faisant intervenir la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

Classe d'armure (CA). L'armure protège son porteur des attaques. L'armure (et le bouclier) que vous portez détermine votre classe d'armure de base.

Armures lourdes. L'armure lourde interfère avec la capacité du porteur à se déplacer rapidement, discrètement et sans entrave. Si la table « Armures » indique « For 13 » ou « For 15 » dans la colonne Force pour un type d'armure, celle-ci réduit la vitesse du porteur de 3 m s'il n'est pas doté d'une valeur de Force au moins égale au nombre indiqué.

Discrétion. Quand la table « Armures » indique « Désavantage » dans la colonne Discrétion, le porteur est désavantagé aux tests de Dextérité (Discrétion).

Boucliers. Un bouclier est fait de bois ou de métal, et se porte d'une main. Le port d'un bouclier augmente votre classe d'armure de 2. Vous ne pouvez bénéficier que d'un bouclier à la fois.

Armures légères

Fabriquée à partir de matériaux souples et fins, l'armure légère est adaptée aux aventuriers agiles dans la mesure où elle offre une certaine protection sans sacrifier leur mobilité. Si vous portez une armure légère, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité au nombre de base indiqué pour déterminer votre classe d'armure.

Matelassée. Une armure matelassée se compose de plusieurs couches de tissus rembourrés.

Armure de cuir. La cuirasse et les spalières de cette armure sont en cuir durci par le procédé classique qui consiste à le faire bouillir dans l'huile. Le reste de l'armure est en matériaux plus souples et plus flexibles.

Armure de cuir clouté. Façonnée dans un cuir résistant mais souple, l'armure de cuir clouté est renforcée par des rivets ou des pointes à intervalles réguliers.

Armures intermédiaires

Une armure intermédiaire protège plus qu'une armure légère, mais au prix d'une gêne supérieure dans les déplacements. Si vous portez une armure intermédiaire, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité (jusqu'à un maximum de +2) au nombre de base indiqué pour déterminer votre classe d'armure.

Armure de peaux. Cette armure fruste se compose de fourrures épaisses et de peaux de bête. Elle est surtout portée par les tribus barbares, par certains humanoïdes mauvais, ainsi que par tous ceux qui n'ont pas accès aux outils et matériaux nécessaires pour fabriquer de meilleures armures.

Chemise de mailles. Constituée d'anneaux métalliques entrecroisés, la chemise de mailles se porte entre plusieurs couches de tissu ou de cuir. Cette armure offre une protection modeste au haut du corps du porteur tandis que le crissement des anneaux est étouffé par les couches extérieures.

Armure d'écailles. Cette armure se compose d'un plastron et de jambières (et parfois d'une jupe séparée) de cuir recouverts de plaques de métal qui se chevauchent, à la manière des écailles d'un poisson. Des gantelets complètent l'ensemble.

Cuirasse. Cette armure en une seule pièce de métal qui couvre le torse est complétée par du cuir souple. Si elle laisse bras et jambes sans couverture ou presque, cette armure permet de protéger efficacement les organes vitaux tout en préservant la liberté de mouvement du porteur.

Demi-plate. La demi-plate se compose de plaques de métal qui couvrent la majeure partie du corps du porteur. Les jambes, en revanche, ne sont protégées que par des grèves attachées par des lanières de cuir.

Armures lourdes

De toutes les catégories d'armure, ce sont les armures lourdes qui offrent la meilleure protection. Elles couvrent tout le corps et sont conçues pour arrêter un large éventail d'attaques. Seuls les guerriers les plus endurcis peuvent supporter le poids et l'encombrement de telles armures.

Une armure lourde ne vous permet pas d'ajouter votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure, mais ne vous pénalise pas davantage si ce modificateur est négatif.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Broigne. Cette armure est une armure de cuir sur laquelle ont été cousus de lourds anneaux. Les anneaux permettent de renforcer l'armure contre les coups d'épée et de hache. Moins protectrice qu'une cotte de mailles, la broigne est le plus souvent portée par ceux qui n'ont pas les moyens de se payer une meilleure armure.

Cotte de mailles. Composée d'anneaux métalliques entrecroisés, la cotte de mailles comprend une couche de tissu matelassé portée dessous pour éviter les frottements et amortir les coups. Des gantelets complètent l'ensemble.

Clibanion. Cette armure est constituée d'étroites plaques de métal verticales rivetées à un support de cuir porté sur un vêtement rembourré. Une cotte de mailles plus souple protège les articulations.

Harnois. Le harnois, ou armure de plates, se compose de plaques de métal superposées qui couvrent l'ensemble du corps. L'ensemble comprend des gantelets lourds, des bottes de cuir épais, un heaume à visière et plusieurs épaisseurs de rembourrage sous l'armure. Des sangles permettent de répartir le poids sur tout le corps.

Armures

Armure	Prix	Classe d'armure (CA)	Force	Discrétion	Poids
Armures légères					
Matelassée	5 po	11 + modificateur de Dex	—	Désavantage	4 kg
Cuir	10 po	11 + modificateur de Dex	—	—	5 kg
Cuir clouté	45 po	12 + modificateur de Dex	—	—	6,5 kg
Armures intermédiaires					
Peaux	10 po	12 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	6 kg
Chemise de mailles	50 po	13 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg
Écailles	50 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	22,5 kg
Cuirasse	400 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg
Demi-plate	750 po	15 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	20 kg
Armures lourdes					
Broigne	30 po	14	—	Désavantage	20 kg
Cotte de mailles	75 po	16	For 13	Désavantage	27,5 kg
Clibanion	200 po	17	For 15	Désavantage	30 kg
Harnois	1 500 po	18	For 15	Désavantage	32,5 kg
Boucliers					
Bouclier	10 po	+2	—	—	3 kg

Enfiler et ôter une armure

Le temps nécessaire pour enfiler ou ôter une armure dépend de sa catégorie.

Enfiler. C'est le temps nécessaire pour revêtir l'armure. Vous ne bénéficiez de la CA de l'armure que si vous prenez tout le temps indiqué pour l'enfiler.

Ôter. C'est le temps nécessaire pour retirer l'armure. Si vous êtes aidé, réduisez ce temps de moitié.

Enfiler et ôter une armure

Catégorie	Enfiler	Ôter
Armure légère	1 minute	1 minute
Armure intermédiaire	5 minutes	1 minute
Armure lourde	10 minutes	5 minutes
Bouclier	1 action	1 action

Armes

Votre classe vous octroie la maîtrise de certaines armes caractéristiques et des outils que vous êtes susceptible de savoir utiliser. Que vous préfériez l'épée longue ou l'arc long, c'est souvent votre capacité à manier cette arme avec précision qui vous permettra de survivre à une aventure.

La table « Armes » dresse la liste des armes les plus répandues dans les univers de fantasy avec leur prix, leur poids, les dégâts qu'elles infligent et leurs éventuelles propriétés spéciales. Chaque arme est classée comme arme de corps à corps ou à distance. Une **arme de corps à corps** sert à attaquer une cible située à 1,50 m ou moins de vous, tandis qu'une **arme à distance** permet d'attaquer une cible lointaine.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Maîtrise des armes

Vos race, classe et dons peuvent vous octroyer la maîtrise de certaines armes ou catégories d'armes. Les deux catégories sont **courantes** et **de guerre**. La plupart des gens maîtrisent le maniement des armes courantes. On trouve parmi celles-ci le gourdin, la masse d'armes et d'autres armes souvent entre les mains du petit peuple. Les armes de guerre, parmi lesquelles on citera les épées, les haches et les armes d'hast, nécessitent un entraînement plus poussé pour être maniées efficacement. Beaucoup de guerriers emploient des armes de guerre parce que c'est avec de telles armes qu'ils tirent pleinement parti de leur entraînement et de leur style de combat.

La maîtrise d'une arme vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise au jet d'attaque de toute attaque que vous portez avec elle. Si vous effectuez un jet d'attaque avec une arme dont vous n'avez pas la maîtrise, vous n'ajoutez pas ce même bonus de maîtrise au jet d'attaque.

Propriétés des armes

De nombreuses armes sont assorties de propriétés spéciales liées à leur utilisation, comme le montre la table « Armes ».

À deux mains. Cette arme requiert deux mains lorsque vous l'utilisez pour attaquer.

Allonge. Quand vous attaquez avec une telle arme, celle-ci ajoute 1,50 m à votre allonge, ainsi que lorsqu'il s'agit de déterminer votre zone d'allonge pour les attaques d'opportunité.

Chargement. En raison du temps demandé pour recharger cette arme, vous ne pouvez tirer qu'un projectile lorsque vous consacrez une action, une action bonus ou une réaction pour attaquer en vous en servant, quel que soit le nombre d'attaques que vous pouvez normalement effectuer.

Finesse. Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme de finesse, vous choisissez entre le modificateur de Force et le modificateur de Dextérité celui qui s'applique aux jets d'attaque et de dégâts. Vous devez utiliser le même modificateur pour les deux jets.

Lancer. Quand une arme a la propriété lancer, vous pouvez la lancer pour effectuer une attaque à distance. S'il s'agit d'une arme de corps à corps, vous utilisez alors le même modificateur de caractéristique que pour le jet d'attaque et le jet de dégâts de vos attaques de corps à corps avec cette arme. Ainsi, lorsque vous lancez une hachette, vous recourez à la Force, mais si vous lancez une dague, vous pouvez utiliser votre Force ou votre Dextérité, car la dague a la propriété finesse.

Légère. Une arme légère, d'un maniement aisé, reste l'outil idéal pour combattre à deux armes.

Lourde. Les créatures de taille P sont désavantagées aux jets d'attaque avec des armes lourdes. La taille et l'encombrement d'une arme lourde sont tels qu'une créature de taille P ne peut s'en servir efficacement.

Munitions. Vous pouvez utiliser une arme dotée de la propriété munitions pour effectuer une attaque à distance, à condition de disposer de ces munitions. Chaque fois que vous attaquez avec cette arme, vous dépensez l'une de ces munitions. Sortir un projectile d'un carquois, d'un étui ou autre conteneur fait partie de l'attaque (vous devez avoir une main libre pour charger une arme à une main). À la fin du combat, vous pouvez récupérer la moitié des munitions dépensées en consacrant une minute à les retrouver sur le champ de bataille.

Si vous utilisez une arme dotée de la propriété munitions pour effectuer une attaque de corps à corps, vous la considérez comme une arme improvisée (voir « Armes improvisées », plus loin dans la section). Une fronde que vous utilisez ainsi n'inflige des dégâts que si elle est chargée.

Polyvalente. Cette arme peut s'utiliser à une ou deux mains. Une valeur de dégâts apparaît entre parenthèses avec la propriété, indiquant les dégâts qui s'appliquent lorsque l'arme est utilisée à deux mains pour une attaque de corps à corps.

Portée. Une arme qui peut servir à effectuer une attaque à distance présente une portée indiquée entre parenthèses après la propriété munitions ou lancer. Cette portée se compose de deux nombres. Le premier correspond à la portée normale en mètres, le second à la portée longue. Lorsque vous attaquez une cible située au-delà de la portée normale, vous êtes désavantagé au jet d'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de portée longue.

Spéciale. L'utilisation d'une arme dotée de la propriété spéciale est soumise à des règles spéciales, expliquées dans la description de l'arme (voir « Armes spéciales » plus loin dans cette section).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Armes improvisées

Il arrive qu'un personnage se retrouve sans ses armes et doive se contenter de ce qu'il ou elle a sous la main. Tout objet que l'on peut tenir dans une ou deux mains peut constituer une arme improvisée, comme une bouteille cassée, un pied de table, une poêle à frire, une roue de chariot ou un gobelin mort.

Dans bien des cas, une arme improvisée se rapproche d'une arme véritable et peut s'employer comme telle. Un pied de table, par exemple, s'apparente à un gourdin. À la discrétion du MJ, un personnage qui a la maîtrise d'une arme peut employer un objet similaire comme s'il s'agissait de l'arme considérée et donc y appliquer son bonus de maîtrise.

Un objet qui ne ressemble à aucune arme inflige 1d4 dégâts (le MJ y associe le type de dégâts qui lui paraît le plus approprié). Si un personnage utilise une arme à distance pour effectuer une attaque de corps à corps ou s'il lance une arme de corps à corps qui n'est pas dotée de la propriété lancer, l'arme inflige également 1d4 dégâts. Une arme improvisée qu'on lance présente une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m.

Armes en argent

Certains monstres, parmi ceux qui bénéficient d'une immunité ou d'une résistance aux armes non magiques, sont sensibles aux armes en argent. Tout aventurier prudent n'hésitera donc pas à investir la somme nécessaire pour plaquer ses armes avec de l'argent. Plaquer d'argent une arme ou dix projectiles coûte 100 po. Outre le prix du matériau, ce coût se justifie par le temps et l'expertise nécessaires pour plaquer de l'argent sur une arme sans diminuer son efficacité.

Armes spéciales

Les armes dotées de règles spéciales sont décrites ci-après.

Lance d'arçon. Vous êtes désavantagé lorsque vous utilisez une lance d'arçon pour attaquer une cible dans un rayon de 1,50 m. De plus, une lance d'arçon se manie à deux mains quand vous n'êtes pas sur une monture.

Filet. Une créature de taille G ou inférieure touchée par un filet est entravée jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Le filet n'a aucun effet sur les créatures sans forme ainsi que sur les créatures de taille TG ou supérieure. Toute créature peut consacrer son action à effectuer un test de Force DD 10 pour se libérer du filet ou en extraire une autre créature à portée d'allonge. Infliger 5 dégâts tranchants au filet (CA 10) libère également la créature sans lui faire le moindre mal, ce qui met fin à l'effet et détruit le filet.

Vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque lorsque vous consacrez une action, une action bonus ou une réaction à attaquer avec un filet, quel que soit le nombre d'attaques que vous pouvez normalement effectuer.

Armes

Nom	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Armes courantes de corps à corps				
Bâton de combat	2 pa	1d6 contondants	2 kg	Polyvalente (1d8)
Dague	2 po	1d4 perforants	500 g	Finesse, lancer (portée 6/18), légère
Gourdin	1 pa	1d4 contondants	1 kg	Légère
Hachette	5 po	1d6 tranchants	1 kg	Lancer (portée 6/18), légère
Javeline	5 pa	1d6 perforants	1 kg	Lancer (portée 9/36)
Lance	1 po	1d6 perforants	1,5 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
Marteau léger	2 po	1d4 contondants	1 kg	Lancer (portée 6/18), légère
Masse d'armes	5 po	1d6 contondants	2 kg	—
Massue	2 pa	1d8 contondants	5 kg	Deux mains
Serpe	1 po	1d4 tranchants	1 kg	Légère

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Nom	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Armes courantes à distance				
Arbalète légère	25 po	1d8 perforants	2,5 kg	Chargement, deux mains, munitions (portée 24/96)
Arc court	25 po	1d6 perforants	1 kg	Deux mains, munitions (portée 24/96)
Fléchette	5 pc	1d4 perforants	125 g	Finesse, lancer (portée 6/18)
Fronde	1 pa	1d4 contondants	—	Munitions (portée 9/36)
Armes de guerre de corps à corps				
Cimeterre	25 po	1d6 tranchants	1,5 kg	Finesse, légère
Coutille	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Allonge, deux mains, lourde
Épée à deux mains	50 po	2d6 tranchants	3 kg	Deux mains, lourde
Épée courte	10 po	1d6 perforants	1 kg	Finesse, légère
Épée longue	15 po	1d8 tranchants	1,5 kg	Polyvalente (1d10)
Fléau d'armes	10 po	1d8 contondants	1 kg	—
Fouet	2 po	1d4 tranchants	1,5 kg	Allonge, finesse
Hache à deux mains	30 po	1d12 tranchants	3,5 kg	Deux mains, lourde
Hache d'armes	10 po	1d8 tranchants	2 kg	Polyvalente (1d10)
Hallebarde	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Allonge, deux mains, lourde
Lance d'arçon	10 po	1d12 perforants	3 kg	Allonge, spéciale
Maillet d'armes	10 po	2d6 contondants	5 kg	Deux mains, lourde
Marteau de guerre	15 po	1d8 contondants	1 kg	Polyvalente (1d10)
Morgenstern	15 po	1d8 perforants	2 kg	—
Pic de guerre	5 po	1d8 perforants	1 kg	—
Pique	5 po	1d10 perforants	9 kg	Allonge, deux mains, lourde
Rapière	25 po	1d8 perforants	1 kg	Finesse
Trident	5 po	1d6 perforants	2 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
Armes de guerre à distance				
Arbalète de poing	75 po	1d6 perforants	1,5 kg	Chargement, légère, munitions (portée 9/36)
Arbalète lourde	50 po	1d10 perforants	9 kg	Chargement, deux mains, lourde, munitions (portée 30/120)
Arc long	50 po	1d8 perforants	1 kg	Deux mains, lourde, munitions (portée 45/180)
Filet	1 po	—	1,5 kg	Lancer (portée 1,5/4,5), spéciale
Sarbacane	10 po	1 perforant	500 g	Chargement, munitions (portée 7,5/30)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Équipement d'aventurier

Vous trouverez ici des objets soumis à des règles spéciales ou dont l'utilisation nécessite de plus amples explications.

Acide. Au prix d'une action, vous pouvez asperger une créature située à 1,50 m ou moins de vous du contenu de cette fiole ou la lancer à une distance maximale de 6 m, auquel cas elle se brise à l'impact. Dans les deux cas, effectuez une attaque à distance contre une créature ou un objet, l'acide étant considéré comme une arme improvisée. Si vous touchez la cible, elle subit 2d6 dégâts d'acide.

Antidote. Une créature qui boit le liquide de cette fiole reçoit l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison pendant 1 heure. Il n'octroie aucun bénéfice aux morts-vivants ou aux artificiels.

Balance de marchand. Cet appareil de mesure se présente sous la forme d'une petite potence, de deux plateaux et d'un assortiment de poids qui s'échelonnent jusqu'à 1 kg. Il vous permet de mesurer le poids exact de petits objets, métaux précieux bruts ou autres marchandises, afin d'en déterminer la valeur précise.

Bélier portable. Vous pouvez utiliser un bélier portable pour enfoncer les portes. Vous recevez alors un bonus de +4 au test de Force associé. Si un autre personnage vous aide à utiliser le bélier, vous recevez en outre l'avantage à ce test.

Billes. Au prix d'une action, vous pouvez déverser ces minuscules billes métalliques de leur poche pour recouvrir une zone carrée et plane de 3 m de côté. Une créature qui se déplace sur la zone ainsi couverte doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de tomber à terre. Si elle traverse la zone à la moitié de sa vitesse, elle n'est pas soumise au jet de sauvegarde.

Boîte à amadou. Ce petit conteneur renferme silex, pierre à briquet et amorce (généralement un morceau de tissu imbibé d'huile), soit de quoi allumer un feu. Utiliser cet objet pour allumer une torche ou un autre objet imprégné de combustible demande une action. Produire un autre type de flammes demande 1 minute.

Bougie. Pendant 1 heure, une bougie allumée produit une lumière vive sur un rayon de 1,50 m et une lumière faible sur 1,50 m de plus.

Cadenas. Ce cadenas est fourni avec une clef. Sans celle-ci, une créature ayant la maîtrise des outils de voleur peut crocheter le cadenas en réussissant un test de Dextérité DD 15. Votre MJ peut décider que de meilleurs cadenas sont disponibles à des prix plus élevés.

Carquois. Un carquois peut contenir jusqu'à 20 flèches.

Chaîne. Une chaîne a 10 points de vie. Une créature peut la briser en réussissant un test de Force DD 20.

Chausse-trappes. Au prix d'une action, vous pouvez répandre le contenu d'un sac de chausse-trappes pour recouvrir une zone carrée de 1,50 m de côté. Toute créature qui pénètre dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de voir son déplacement s'interrompre à ce tour et de subir 1 dégât perforant. Subir ces dégâts réduit la vitesse au sol de la créature de 3 m jusqu'à ce qu'elle récupère au moins 1 point de vie. Si elle traverse la zone à la moitié de sa vitesse, elle n'est pas soumise au jet de sauvegarde.

Corde. Toute corde, qu'elle soit en chanvre ou en soie, est dotée de 2 points de vie et se rompt sur un test de Force DD 17.

Eau bénite. Au prix d'une action, vous pouvez asperger une créature située à 1,50 m ou moins de vous du contenu de cette flasque ou la lancer à une distance maximale de 6 m, auquel cas elle se brise à l'impact. Dans les deux cas, effectuez une attaque à distance contre la créature ciblée, l'eau bénite étant considérée comme une arme improvisée. Si la cible est un fiélon ou un mort-vivant, elle subit 2d6 dégâts radiants.

Un clerc ou un paladin peut créer de l'eau bénite par l'intermédiaire d'un rituel spécifique. Ce rituel, qui s'accomplit en 1 heure et consomme 25 po de poudre d'argent, demande au lanceur de dépenser un emplacement de sort du 1er niveau.

Étui à cartes ou à parchemins. Cet étui cylindrique en cuir peut contenir jusqu'à dix feuilles de papier roulées ou cinq parchemins roulés.

Étui pour carreaux d'arbalète. Cet étui en bois peut contenir jusqu'à vingt carreaux d'arbalète.

Feu grégeois. Ce liquide gluant et collant s'enflamme au contact de l'air. Au prix d'une action, vous pouvez lancer cette flasque à une distance maximale de 6 m, qui se brise à l'impact. Effectuez une attaque à distance contre une créature ou un objet, le feu grégeois étant considéré comme une arme improvisée. Si vous touchez la cible, elle subit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Une créature peut tenter de mettre fin à ces dégâts en consacrant son action à effectuer un test de Dextérité DD 10 pour éteindre les flammes.

Focaliseur arcanique. Un focaliseur arcanique est un objet spécial (un orbe, un cristal ou un sceptre, un bâton de conception particulière, une sorte de baguette de bois ou autre objet du même genre) conçu pour canaliser les énergies des sorts arcaniques.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Un personnage ensorceleur, magicien ou occultiste peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

Focaliseur druidique. Un focaliseur druidique peut être une branche de gui ou de houx, une baguette ou un sceptre d'if ou autre essence spéciale, un bâton extrait d'un arbre vivant, ou un objet totem arborant des plumes, poils, os ou dents d'animal sacré. Un druide peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

Gamelle. Cette boîte en fer-blanc renferme un bol et des couverts rudimentaires. Elle est constituée de deux parties qui s'imbriquent, l'une pouvant servir de casserole tandis que l'autre sera utilisée comme assiette creuse.

Grimoire. Indispensable pour les magiciens, le grimoire est un tome en cuir relié comportant 100 pages en vélin pour accueillir les formules de sorts.

Huile. L'huile se présente généralement dans une flasque d'argile de 50 cl. Au prix d'une action, vous pouvez asperger d'huile une créature située à 1,50 m ou moins de vous du contenu de cette flasque ou la lancer à une distance maximale de 6 m, auquel cas elle se brise à l'impact. Dans un cas comme dans l'autre, effectuez une attaque à distance contre la créature ou l'objet ciblé, l'huile étant considérée comme une arme improvisée. Si l'attaque touche, la cible est recouverte d'huile. Si elle subit des dégâts de feu avant que l'huile ait séché (ce qui demande 1 minute), la cible subit 5 dégâts de feu supplémentaires, provoqués par l'embrasement de l'huile. Vous pouvez également verser le contenu de la flasque sur une zone horizontale carrée de 1,50 m de côté. Si vous embrasez la zone, l'huile brûle pendant 2 rounds et inflige 5 dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

Lampe. Une lampe produit une lumière vive sur un rayon de 4,50 m et une lumière faible sur 9 m de plus. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures en consommant une flasque d'huile (50 cl).

Lanterne à capote. Une lanterne à capote produit une lumière vive sur un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures en consommant une flasque d'huile (50 cl). Au prix d'une action, vous pouvez abaisser la capote, ce qui réduit l'éclairage à une lumière faible sur un rayon de 1,50 m.

Lanterne sourde. Une lanterne sourde produit une lumière vive dans un cône de 18 m et une lumière faible sur 18 m de plus. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures en consommant une flasque d'huile (50 cl).

Livre. Un livre peut contenir de la poésie, des récits historiques, des informations relatives à un domaine particulier de savoir, des diagrammes et des notes sur des inventions gnomes, en bref, tout ce qui peut être représenté sous forme de texte et d'images. Un livre de sorts est appelé grimoire (décrit plus haut dans cette section).

Longue-vue. Une longue-vue permet de grossir jusqu'à deux fois les objets que vous voyez à distance.

Loupe. Cette lentille permet d'examiner de près les objets de petite taille. Elle peut se substituer à la boîte à amadou complète pour démarrer un feu. Démarrer un feu avec une loupe nécessite une lumière aussi vive que celle du soleil, que la lentille concentre sur de l'amadou, lequel s'enflamme au bout d'environ 5 minutes. Une loupe octroie l'avantage à tout test de caractéristique visant à inspecter ou estimer la valeur d'un objet de petite taille ou très détaillé.

Matériel d'escalade. Le matériel d'escalade comprend des pitons spéciaux, des crampons de chaussures, des gants et un harnais. Vous pouvez utiliser le matériel d'escalade au prix d'une action pour vous accrocher à une paroi ; une fois cette précaution prise, vous ne pouvez pas dévisser de plus de 7,50 m de votre point d'ancrage, mais vous ne pouvez pas davantage escalader plus de 7,50 m dans n'importe quelle direction sans vous décrocher.

Matériel de pêche. Ce matériel inclut une canne en bois, un fil de soie, des bouchons en liège, des hameçons en acier, des plombs, des leurres en velours et une épuisette.

Menottes. Ces entraves métalliques peuvent être utilisées sur une créature de taille P ou M. Se libérer de menottes nécessite de réussir un test de Dextérité DD 20. Pour les briser, il faut réussir un test de Force DD 20. Chaque paire de menottes est fournie avec une clef. Sans cette clef, une créature ayant la maîtrise des outils de voleur peut crocheter la serrure des menottes en réussissant un test de Dextérité DD 15. Les menottes ont 15 points de vie.

Palan. Le palan est un système de poulies avec un câble et un crochet qui vous permet de soulever jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement soulever.

Pied-de-biche. L'utilisation d'un pied-de-biche octroie l'avantage aux tests de Force pour lesquels l'objet peut servir de levier.

Piège à mâchoires. Lorsque vous consacrez votre action à l'installer, ce piège se présente sous la forme d'un anneau d'acier dentelé qui se referme violemment lorsqu'une créature marche sur la plaque de pression située en son centre. Le piège est ancré par une lourde chaîne à un objet immobile, comme un arbre ou une

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

pointe enfoncée dans le sol. Une créature qui marche sur la plaque doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir 1d4 dégâts perforants et de devoir mettre un terme à son déplacement. En cas d'échec et jusqu'à ce que la créature se libère du piège, son déplacement est limité par la longueur de la chaîne (en règle générale 90 cm de long). Toute créature peut consacrer une action à effectuer un test de Force DD 13 pour se libérer ou libérer une autre créature à portée d'allonge en cas de réussite. Chaque échec au test inflige 1 dégât perforant à la créature piégée.

Poison standard. Vous pouvez utiliser le poison contenu dans cette fiole pour enduire la lame d'une arme tranchante ou perforante ou jusqu'à trois projectiles (munitions). L'application du poison nécessite une action. Une créature touchée par l'arme ou le projectile empoisonnés effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 1d4 dégâts de poison. Une fois appliqué, le poison conserve sa virulence pendant 1 minute avant de sécher.

Potion de guérison. Un personnage qui boit le liquide magique rouge contenu dans cette fiole récupère 2d4 + 2 points de vie. Boire ou administrer une potion nécessite une action.

Rations. Les rations consistent en des vivres adaptés aux longs voyages, notamment de la viande séchée, des biscuits, noix, noisettes et autres fruits secs.

Sacoche. Une sacoche en tissu ou en cuir peut contenir jusqu'à 20 billes de fronde ou 50 dards de sarbacane, entre autres. La sacoche compartimentée permettant de contenir des composantes de sort, et logiquement appelée sacoche à composantes, est décrite ci-après dans cette même section.

Sacoche à composantes. Une sacoche à composantes est une petite sacoche en cuir étanche qui se porte à la ceinture, dotée de compartiments accueillant toutes les composantes matérielles et autres objets demandés par l'incantation de vos sorts, en dehors des composantes associées à un coût (ce qui est alors indiqué dans la description du sort).

Symbole sacré. Un symbole sacré est une représentation d'un dieu ou d'un panthéon. Ce peut être une amulette marquée du symbole d'une divinité ou ce même symbole ciselé comme emblème à la surface d'un bouclier, ou encore une petite boîte renfermant un fragment de relique. L'annexe MdJ-B « Panthéons historiques et mythologiques » répertorie les symboles communément associés à de nombreuses divinités du multivers. Clercs et paladins peuvent se servir d'un symbole sacré comme focaliseur d'incantation. Pour utiliser le symbole de cette façon, le lanceur doit le tenir dans une main, le porter ostensiblement ou l'arborer sur un bouclier.

Tente. Un abri en toile simple et portable dans lequel on peut dormir à deux.

Torche. Une torche produit une lumière vive sur un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus. Si vous effectuez une attaque de corps à corps avec une torche embrasée et que vous touchez, elle inflige 1 dégât de feu.

Trousse de soins. Cette trousse se présente comme une pochette en cuir renfermant bandages, baumes et attelles. Elle peut servir dix fois. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser l'une de ces doses pour stabiliser une créature à 0 point de vie, sans passer par un test de Sagesse (Médecine).

Équipement d'aventurier

Objet	Prix	Poids
Acide (fiole)	25 po	500 g
Antidote (fiole)	50 po	—
Balance de marchand	5 po	1,5 kg
Bélier portable	4 po	17,5
Billes (sac de 1 000)	1 po	1 kg
Boîte à amadou	5 pa	500 g
Bougie	1 pc	—
Boulier	2 po	1 kg
Bouteille, verre	2 po	1 kg
Cadenas	10 po	500 g
Carquois	1 po	500 g
Chaîne (3 m)	5 po	5 kg
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 kg
Chevalière	5 po	—
Cire à cacheter	5 pa	—
Cloche	1 po	—
Coffre	5 po	12,5 kg
Corde en chanvre (15 m)	1 po	5 kg
Corde en soie (15 m)	10 po	2,5 kg
Costume	5 po	2 kg
Couverture	5 pa	1,5 kg
Craie (1 morceau)	1 pc	—
Cruche ou pichet	2 pc	2 kg
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g
Échelle (3 m)	1 pa	12,5 kg
Encre (bouteille de 30 cl)	10 po	—
Étui à cartes ou à parchemins	1 po	500 g
Étui pour carreaux d'arbalète	1 po	500 g
Feu grégeois (flasque)	50 po	500 g
Fiole	1 po	—
Flasque ou chope	2 pc	500 g
Focaliseur arcanique		
Baguette	10 po	500 g
Bâton	5 po	2 kg
Cristal	10 po	500 g
Orbe	20 po	1,5 kg
Sceptre	10 po	1 kg

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Objet	Prix	Poids
Focaliseur druidique		
Branche de houx	1 po	—
Baguette d'if	10 po	500 g
Bâton en bois	5 po	2 kg
Totem	1 po	—
Gamelle	2 pa	500 g
Grappin	2 po	2 kg
Grimoire	50 po	1,5 kg
Habit de cérémonie	1 po	2 kg
Huile (flasque)	1 pa	500 g
Lampe	5 pa	500 g
Lanterne à capote	5 po	1 kg
Lanterne sourde	10 po	1 kg
Livre	25 po	2,5 kg
Longue-vue	1 000 po	500 g
Loupe	100 po	—
Marteau	1 po	1,5 kg
Masse	2 po	5 kg
Matériel d'escalade	25 po	6 kg
Matériel de pêche	1 po	2 kg
Menottes	2 po	3 kg
Miroir en acier	5 po	250 g
Munitions		
Billes de fronde (20)	4 pc	750 g
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	750 g
Dards de sarbacane (50)	1 po	500 g
Flèches (20)	1 po	500 g
Outre	2 pa	2,5 kg (pleine)
Palan	1 po	2,5 kg
Panier	4 pa	1 kg
Papier (la feuille)	2 pa	—
Parchemin (la feuille)	1 pa	—
Parfum (flacon)	5 po	—
Pelle	2 po	2,5 kg
Perche (3 m)	5 pc	3,5 kg
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Piège à mâchoires	5 po	12,5 kg
Pierre à aiguiser	1 pc	500 g
Pioche de mineur	2 po	5 kg
Piton	5 pc	125 g
Pointes en fer (10)	1 po	2,5 kg
Poison standard (fiole)	100 po	—
Porte-plume	2 pc	—
Pot en fer	2 po	5 kg
Potion de guérison	50 po	250 g
Rations (1 jour)	5 pa	1 kg
Sablier	25 po	500 g
Sac	1 pc	250 g
Sac à dos	2 po	2,5 kg
Sac de couchage	1 po	3,5 kg
Sacoche	5 pa	500 g
Sacoche à composantes	25 po	1 kg
Savon	2 pc	—
Seau	5 pc	1 kg
Sifflet	5 pc	—

Objet	Prix	Poids
Symbole sacré		
Amulette	5 po	500 g
Emblème	5 po	—
Reliquaire	5 po	1 kg
Tente, 2 places	2 po	10 kg
Tenue de voyage	2 po	2 kg
Tonneau	2 po	35 kg
Torche	1 pc	500 g
Trousse de soins	5 po	1,5 kg
Vêtements de qualité	15 po	3 kg
Vêtements ordinaires	5 pa	1,5 kg

Contenance des récipients

Récipient	Contenance
Bouteille	0,75 litre de liquide
Coffre	0,36 m^3/150 kg d'équipement
Cruche ou pichet	4 litres de liquide
Fiole	0,1 litre de liquide
Flasque ou chope	0,5 litre de liquide
Outre	2 litres de liquide
Panier	0,06 m^3/20 kg d'équipement
Pot en fer	4 litres de liquide
Sac	0,03 m^3/15 kg d'équipement
Sac à dos*	0,03 m^3/15 kg d'équipement
Seau	12 litres de liquide, 0,015 m^3 de solide
Sacoche	0,006 m^3/3 kg d'équipement
Tonneau	160 litres de liquide, 0,12 m^3 de solide

*Vous pouvez aussi attacher des objets, comme un sac de couchage ou un rouleau de corde, au sac à dos.

Paquetages

L'équipement de départ que vous recevez de votre classe comprend un ensemble d'équipement d'aventurier réuni dans un paquetage. Le contenu de ces paquetages est indiqué ci-après. Si vous achetez votre équipement de départ, acheter un paquetage au prix indiqué peut s'avérer moins onéreux que de faire l'emplette des articles individuellement.

Paquetage d'artiste (40 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, 2 costumes, 5 bougies, 5 jours de rations, une outre et des accessoires de déguisement.

Paquetage de cambrioleur (16 po). Comprend un sac à dos, un sac contenant 1 000 billes, 3 m de ficelle, une cloche, 5 bougies, un pied-de-biche, un marteau, 10 pitons, une lanterne à capote, 2 flasques d'huile, 5 jours de rations, une boîte à amadou et une outre. Un rouleau de 15 m de corde en chanvre est attaché au sac à dos.

Paquetage de diplomate (39 po). Comprend un coffre, 2 étuis pour cartes et parchemins, des vêtements de qualité, une bouteille d'encre, un porte-plume, une lampe, 2 flasques d'huile, 5 feuilles de papier, une fiole de parfum, de la cire à cacheter et du savon.

Paquetage d'ecclésiastique (19 po). Comprend un sac à dos, une couverture, 10 bougies, une boîte à amadou,

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

un tronc à offrandes, 2 blocs d'encens, un encensoir, des habits liturgiques, 2 jours de rations et une outre.

Paquetage d'érudit (40 po). Comprend un sac à dos, un livre de connaissance, une bouteille d'encre, un porte-plume, 10 feuilles de parchemin, un petit sac de sable et un petit couteau.

Paquetage d'explorateur (10 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, une gamelle, une boîte à amadou, 10 torches, 10 jours de rations et une outre. Un rouleau de 15 m de corde en chanvre est attaché au sac à dos.

Paquetage d'exploration souterraine (12 po). Comprend un sac à dos, un pied-de-biche, un marteau, 10 pitons, 10 torches, une boîte à amadou, 10 jours de rations et une outre. Un rouleau de 15 m de corde en chanvre est attaché au sac à dos.

Outils

Un outil rend possible certaines tâches, impossibles sans matériel, comme fabriquer ou réparer un objet, falsifier un document ou crocheter une serrure. Vos race, classe, historique et dons vous octroient la maîtrise de certains outils. La maîtrise d'un outil vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué en utilisant ce type d'outil. L'utilisation d'un outil n'est pas liée à une seule caractéristique, la maîtrise d'un outil représentant une connaissance approfondie de son utilisation. Le MJ pourra par exemple vous demander d'effectuer un test de Dextérité pour sculpter un détail subtil avec vos outils de menuisier, et un test de Force lorsqu'il s'agira de fabriquer quelque chose dans un bois particulièrement dur.

Outils

Objet	Prix	Poids
Boîte de jeux		
Dés	1 pa	—
Jeu de cartes	5 pa	—
Instrument de musique		
Chalemie	2 po	500 g
Cor	3 po	1 kg
Cornemuse	30 po	3 kg
Flûte	2 po	500 g
Flûte de pan	12 po	1 kg
Luth	35 po	1 kg
Lyre	30 po	1 kg
Tambour	6 po	1,5 kg
Tympanon	25 po	5 kg
Viole	30 po	500 g
Instruments de navigateur	25 po	1 kg
Matériel d'empoisonneur	50 po	1 kg
Matériel d'herboriste	5 po	1,5 kg
Outils d'artisan		
Accessoires de déguisement	25 po	1,5 kg
Matériel d'alchimiste	50 po	4 kg
Matériel de brasseur	20 po	4,5 kg
Matériel de calligraphe	10 po	2,5 kg
Matériel de contrefaçon	15 po	2,5 kg
Matériel de peintre	10 po	2,5 kg
Outils de bricoleur	50 po	5 kg
Outils de cartographe	15 po	3 kg
Outils de charpentier	8 po	3 kg
Outils de cordonnier	5 po	2,5 kg
Outils de forgeron	20 po	4 kg
Outils de joaillier	25 po	1 kg
Outils de maçon	10 po	4 kg
Outils de menuisier	1 po	2,5 kg
Outils de potier	10 po	1,5 kg
Outils de souffleur de verre	30 po	2,5 kg
Outils de tanneur	5 po	2,5 kg
Outils de tisserand	1 po	2,5 kg
Ustensiles de cuisinier	1 po	4 kg
Outils de voleur	25 po	500 g
Véhicules (terrestres ou maritimes)	*	*

*Voir la section « Montures et véhicules ».

Accessoires de déguisement. Cette pochette de maquillage, de teintures et d'accessoires vous permet d'altérer votre apparence physique. La maîtrise de ces accessoires vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique visant à créer un déguisement visuel.

Boîte de jeux. Cet objet correspond à une grande variété de pièces ludiques, notamment les dés et paquets de cartes (telles que celles permettant de jouer au « jeu des dragons »). Quelques exemples courants figurent sur la table « Outils », mais il existe d'autres types de boîtes de jeux. Si vous avez la maîtrise d'une boîte de jeux, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique associés à des parties des jeux correspondants. Chaque type de boîte de jeux correspond à une maîtrise distincte.

Instrument de musique. Quelques-uns des instruments de musique les plus courants apparaissent sur la table, à titre d'exemples. Si vous avez la maîtrise d'un instrument de musique, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique intervenant pour en jouer. Un barde peut recourir à un instrument de musique comme focaliseur d'incantation. Chaque type d'instrument de musique correspond à une maîtrise distincte.

Instruments de navigateur. Cet ensemble d'instruments est utilisé pour la navigation en mer. La maîtrise des instruments de navigation vous permet de lire une carte et d'y tracer la route d'un navire. En outre, la maîtrise de ces outils vous permet d'ajouter

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour éviter de se perdre en mer.

Matériel d'empoisonneur. Le matériel d'empoisonneur comprend les flacons, produits chimiques et tout l'équipement nécessaire à la concoction de poison. La maîtrise de ce matériel vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique visant à créer ou utiliser un poison.

Matériel d'herboriste. Ce matériel regroupe un ensemble d'outils : sécateurs, mortier et pilon, bourses et flacons utilisés par les herboristes pour créer leurs remèdes et potions. La maîtrise de ce matériel vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique visant à identifier et utiliser des plantes. En outre, la maîtrise de ce matériel est requise pour préparer antidotes et *potions de guérison.*

Matériel de contrefaçon. Cette petite boîte contient un ensemble de papiers et parchemins, plumes et encres, sceaux et cire à cacheter, feuilles d'or et d'argent et autres fournitures nécessaires pour créer des contrefaçons convaincantes de documents tangibles. La maîtrise de ce matériel vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique visant à créer la contrefaçon d'un document physique.

Outils d'artisan. Ce type particulier d'outils réunit les objets nécessaires à certains métiers et artisanats. La table en fournit quelques exemples courants, associés chacun à un métier donné. La maîtrise d'un type d'outils d'artisan vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique qui y recourt. Chaque type d'outils d'artisan correspond à une maîtrise distincte.

Outils de voleur. Cet ensemble d'outils comprend une lime, plusieurs crochets, un petit miroir articulé sur une poignée métallique, des ciseaux fins et une paire de pinces. La maîtrise de ces outils vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique visant à désarmer un piège ou crocheter une serrure.

Montures et véhicules

Si une bonne monture peut vous aider à vous déplacer plus rapidement sur les routes et dans les contrées sauvages, son intérêt principal reste de transporter l'équipement qui risquerait sinon de vous ralentir. La table « Montures et autres animaux » présente la vitesse et la capacité de charge de chaque animal.

Une bête qui tire une calèche, une charrette, un char, un traîneau ou un chariot peut déplacer jusqu'à cinq fois sa capacité de charge de base, poids du véhicule compris. Plusieurs animaux qui tirent le même véhicule additionnent leur capacité de charge.

Des montures autres que celles répertoriées ici sont disponibles dans les mondes du jeu, mais elles demeurent rares et ne sont normalement pas disponibles à l'achat. Il s'agit notamment des montures volantes (pégase, griffon, hippogriffe et animaux similaires) et même des montures aquatiques (l'hippocampe géant, par exemple). Obtenir une telle monture revient souvent à se procurer un œuf et à élever vous-même la créature, à conclure un marché avec une entité puissante ou à négocier avec la monture elle-même.

Barde. La barde est une armure conçue pour protéger la tête, l'encolure, le poitrail et le corps d'un animal. Tous les types d'armure de la table « Armures » sont disponibles sous forme de barde. Le prix est alors le quadruple de la version pour humanoïdes, une barde pesant le double de l'armure équivalente.

Selles. Une selle militaire offre un support au cavalier et l'aide à conserver son assiette sur sa monture au plus fort des combats. Elle vous octroie l'avantage aux tests effectués pour rester en selle. La selle exotique, quant à elle, est nécessaire pour chevaucher les montures aquatiques ou volantes.

Maîtrise des véhicules. Si vous avez la maîtrise d'un certain type de véhicule (terrestre ou maritime), vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests permettant d'en garder le contrôle dans des conditions difficiles.

Bateaux à rames. Barges et barques sont utilisées sur les lacs et les rivières. Si vous naviguez vers l'aval, ajoutez la vitesse du courant (généralement 4,5 km par heure) à celle du véhicule. Il est impossible de naviguer à contre-courant à la seule force des rames, mais de tels véhicules peuvent être halés vers l'amont par des animaux de trait depuis la berge. Une barque pèse 50 kg, ce qui permet le cas échéant à des aventuriers de la porter sur la terre ferme.

Montures et autres animaux

Objet	Prix	Vitesse	Capacité de charge
Âne ou mule	8 po	12 m	210 kg
Chameau	50 po	15 m	240 kg
Cheval de selle	75 po	18 m	240 kg
Cheval de trait	50 po	12 m	270 kg
Destrier	400 po	18 m	270 kg
Éléphant	200 po	12 m	660 kg
Molosse	25 po	12 m	97,5 kg
Poney	30 po	12 m	112,5 kg

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Harnachement et véhicules tractés

Objet	Prix	Poids
Barde	4	x2
Calèche	100 po	300 kg
Char	250 po	50 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Écuries (par jour)	5 pa	—
Fontes	4 po	4 kg
Fourrage (par jour)	5 pc	5 kg
Mors et bride	2 po	500 g
Selle		
d'équitation	10 po	12,5 kg
de bât	5 po	7,5 kg
Exotique	60 po	20 kg
Militaire	20 po	15 kg
Traîneau	20 po	150 kg

Bateaux

Objet	Prix	Vitesse
Barge	3 000 po	1,5 km/h
Barque	50 po	2,25 km/h
Bateau à voiles	10 000 po	3 km/h
Drakkar	10 000 po	4,5 km/h
Galère	30 000 po	6 km/h
Navire de guerre	25 000 po	3,75 km/h

Marchandises

La richesse ne consiste pas uniquement en monnaie sonnante et trébuchante. Elle se mesure en têtes de bétail, en céréales, en terres, en droits de lever l'impôt ou d'exploiter certaines ressources (comme une mine ou une forêt).

Guildes, nobles et souverains réglementent le commerce. Des compagnies agréées reçoivent l'autorisation de suivre certaines routes commerciales, d'envoyer des navires marchands dans divers ports et d'y acheter ou y vendre des marchandises spécifiques. Les guildes fixent les prix des biens ou des services qu'elles contrôlent et déterminent qui a le droit de proposer ces biens et services. Les marchands recourent souvent au troc en lieu et place de transactions monétaires. La table « Marchandises » indique la valeur des biens les plus couramment échangés.

Marchandises

Prix	Marchandise
1 pc	500 g de blé
2 pc	500 g de farine ou un poulet
5 pc	500 g de sel
1 pa	500 g de fer ou 1 m^2 de toile
5 pa	500 g de cuivre ou 1 m^2 de tissu en coton
1 po	500 g de gingembre ou une chèvre
2 po	500 g de cannelle, de poivre ou un mouton
3 po	500 g de clous de girofle ou un porc
5 po	500 g d'argent ou 1 m^2 de lin
10 po	1 m^2 de soie ou une vache
15 po	500 g de safran ou un bœuf
50 po	500 g d'or
500 po	500 g de platine

Dépenses

Quand ils ne sont pas en train d'explorer les profondeurs de la terre ou une ruine à la recherche de trésors perdus et ne font pas la guerre aux ténèbres, les aventuriers sont confrontés à des réalités plus terre à terre. Même dans un monde fantastique, tout le monde a besoin des biens et services élémentaires que sont le logement, la nourriture et les vêtements. Et ces choses-là coûtent de l'argent, même si certains trains de vie sont plus onéreux que d'autres.

Train de vie

Les dépenses de train de vie fournissent une méthode simple pour tenir compte du coût de la vie dans un monde imaginaire. Elles couvrent l'hébergement, la nourriture, les boissons et tous les autres besoins essentiels. Est également pris en compte l'entretien de votre équipement afin que vous soyez fin prêt quand l'aventure frappe de nouveau à votre porte.

Au début de chaque semaine ou de chaque mois (au choix), choisissez un train de vie dans la table homonyme et acquittez le prix indiqué. Les prix indiqués l'étant pour une journée, si vous souhaitez connaître le coût du train de vie choisi sur une période de trente jours, multipliez par 30 le tarif quotidien. Votre train de vie peut changer d'une période à l'autre en fonction des fonds dont vous disposez, mais vous pouvez aussi décider que votre personnage maintient le même train de vie tout au long de sa carrière.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Ce choix de train de vie peut avoir des répercussions. Mener un train de vie riche vous aidera à nouer des contacts avec les riches et les puissants, même si vous courez par ailleurs le risque d'attirer les voleurs. À l'inverse, vivre frugalement vous aidera à éviter ces mêmes coupe-jarrets, mais réduit à néant vos chances de forger des liens avec les puissants.

Train de vie

Train de vie	Coût/jour
Mendiant	—
Misérable	1 pa
Pauvre	2 pa
Modeste	1 po
Confortable	2 po
Riche	4 po
Aristocratique	10 po minimum

Mendiant. Vous vivez dans des conditions abominables. Sans logis, vous trouvez refuge où vous le pouvez, en vous faufilant dans une grange, en vous blottissant dans de vieilles caisses et en comptant sur la bonté d'âme des mieux lotis que vous. Le train de vie de mendiant présente de nombreux dangers. La violence, la maladie et la faim constituent votre lot quotidien. Les autres mendiants lorgnent sur votre armure, vos armes et votre équipement d'aventurier, qui représentent à leurs yeux une véritable fortune. Vous êtes indigne de l'attention de la plupart des gens.

Misérable. Vous vivez dans une étable qui prend l'eau, une hutte au sol en terre battue aux abords du village ou louez une chambre dans une pension infestée de vermine du pire quartier de la ville. À l'abri des éléments, vous n'en vivez pas moins dans un environnement sordide et propice à la violence, où seuls abondent la maladie, la faim et le malheur. Vous êtes indigne de l'attention de bien des gens et les lois ne vous protègent guère. Beaucoup de ceux qui mènent ce train de vie ont connu quelque terrible revers. Il peut s'agir d'individus dérangés, d'exilés ou de victimes de maladie.

Pauvre. Mener le train de vie pauvre vous prive du confort disponible dans une communauté établie. Une nourriture et un logement simples, des vêtements élimés et des conditions de vie imprévisibles se traduisent par une expérience tout juste tolérable à défaut d'être agréable. Vous louez peut-être une chambre dans un asile de nuit ou un lit dans le dortoir à l'étage d'une taverne. Protégé par la loi, vous devez tout de même faire face à la violence, au crime et à la maladie. Les gens qui mènent ce train de vie sont en règle générale des ouvriers non qualifiés, des vendeurs de rue, des colporteurs, des voleurs, des mercenaires et autres professions peu recommandables.

Modeste. Le train de vie modeste vous éloigne des bas quartiers et vous assure de pouvoir entretenir votre équipement. Vous vivez dans un quartier de la vieille ville où vous louez une chambre dans quelque pension, auberge ou temple. Vous ne souffrez ni de la faim ni de la soif et vivez dans un cadre simple, mais propre. Les gens qui mènent cette vie sont les soldats avec famille, les ouvriers, les étudiants, les ecclésiastiques, les magiciens errants, etc.

Confortable. Choisir le train de vie confortable signifie que vous pouvez vous offrir de plus beaux habits et entretenez sans peine votre équipement. Vous vivez dans une maisonnette d'un quartier de la classe moyenne ou louez une chambre individuelle dans quelque bonne auberge. Vous y fréquentez des marchands, des artisans qualifiés et des officiers.

Riche. Opter pour le train de vie riche revient à évoluer dans le luxe, sans toutefois accéder aux splendeurs réservées à la vieille noblesse et à la famille royale. Vous menez un train de vie comparable à celui d'un marchand prospère, d'un grand commis de la couronne ou de l'heureux propriétaire de plusieurs échoppes. Vous vivez dans un logis respectable, généralement une demeure spacieuse dans un quartier huppé de la ville ou une suite confortable de quelque bonne auberge. Vous avez probablement à votre service une petite équipe de serviteurs.

Aristocratique. Vous menez une vie d'abondance et de confort. Vous évoluez dans des cercles fréquentés par les membres les plus influents de la communauté. Votre logis est somptueux, qu'il s'agisse d'une maison de ville dans le plus beau quartier ou d'une suite sise dans la toute meilleure auberge. Vous dînez dans les meilleurs restaurants, faites appel au tailleur à la mode que tout le gratin s'arrache et disposez d'une armée de serviteurs qui répondent à vos moindres sollicitations. Vous êtes invité aux événements mondains des riches et des puissants et passez vos soirées en compagnie d'hommes politiques, de chefs de guilde, de grands prêtres et de nobles. Vous devez en outre faire face aux plus hauts niveaux de tromperie et de traîtrise. Plus vous êtes riche, plus grandes sont vos chances d'être entraîné dans quelque intrigue de palais en tant que simple pion ou véritable acteur.

Autosuffisance

Les dépenses et les trains de vie décrits ici partent du principe que vous passez votre temps en ville entre deux aventures, à jouir de tous les services que vous pouvez vous offrir : nourriture, logement, affûtage de votre épée, entretien de votre armure, etc. Certains personnages, toutefois,

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

préféreront passer leur temps libre à l'écart de la civilisation, en vivant du produit de la chasse et de la cueillette, et en réparant eux-mêmes leur équipement.

Mener ce type de vie ne nécessite pas de dépenser son or, mais prend du temps. Si vous passez votre temps entre deux aventures à exercer une profession, vous menez en parallèle le train de vie pauvre. La maîtrise de la compétence Survie vous permet de mener l'équivalent du train de vie confortable.

Repas, boisson et hébergement

Le tableau Repas, boisson et hébergement indique les prix des articles individuels et de l'hébergement pour une nuit. Ces prix sont inclus dans vos dépenses de train de vie.

Repas, boisson et hébergement

Objet	Prix
Banquet (par personne)	10 po
Bière	
Chope	4 pc
Cruche	2 pa
Fromage, gros morceau	1 pa
Pain, miche	2 pc
Repas (par jour)	
Misérable	3 pc
Pauvre	6 pc
Modeste	3 pa
Confortable	5 pa
Riche	8 pa
Aristocratique	2 po
Séjour à l'auberge (par jour)	
Misérable	7 pc
Pauvre	1 pa
Modeste	5 pa
Confortable	8 pa
Riche	2 po
Aristocratique	4 po
Viande, tranche	3 pa
Vin	
Ordinaire (cruche)	2 pa
Raffiné (bouteille)	10 po

Services

Les aventuriers peuvent louer les services de personnages non joueurs pour les assister ou agir en leur nom dans diverses circonstances. Si la plupart de ces employés disposent de compétences assez ordinaires, d'autres maîtrisent les secrets de leur métier ou de leur art, et quelques-uns excellent dans une ou plusieurs compétences d'aventurier.

La table Services réunit certains des services parmi les plus courants. Parmi les employés courants, on retrouvera tous ces professionnels et spécialistes des diverses bourgades et villes, que les aventuriers engagent dans le cadre d'une tâche plus spécifique. Telle magicienne, par exemple, charge un charpentier de construire un coffre élaboré (et sa réplique miniature) à utiliser avec le sort *coffre secret*. Tel guerrier demande à un forgeron de lui confectionner une épée spéciale. Tel barde s'attache les services d'un tailleur pour qu'il lui confectionne des atours somptueux en vue d'une représentation devant le duc.

D'autres employés fournissent des services plus dangereux ou nécessitant plus d'expertise. Les aventuriers peuvent par exemple recruter des soldats mercenaires pour affronter une armée de hobgobelins ou des sages qui mènent des recherches sur quelque savoir ancien ou ésotérique. Si un aventurier de haut niveau s'installe dans une forteresse, il ou elle peut charger toute une armée de serviteurs et d'agents de gérer les affaires courantes, depuis le châtelain ou régisseur jusqu'aux garçons d'écurie. Ces personnes bénéficient souvent d'un emploi stable comprenant le gîte et le couvert dans la rémunération.

Services

Service	Coût
À bord d'un navire	6 pc par kilomètre
Employé	
Non-qualifié	2 pa par jour
Qualifié	2 po par jour
Messager	1 ou 2 pc par kilomètre
Péage (route ou porte)	1 pc
Transport	
Dans une ville	1 pc
Entre deux villes	2 pc par kilomètre

On parle d'employé qualifié pour toute personne chargée d'accomplir un service demandant de posséder une maîtrise (que ce soit d'arme, d'outil ou de compétence) : mercenaire, artisan, scribe, etc. Le salaire indiqué est un minimum ; certains employés experts exigent un montant plus élevé. Les employés non qualifiés sont embauchés pour des tâches subalternes qui ne nécessitent aucune compétence particulière : manœuvres, porteurs, femmes de chambre et emplois similaires.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Services d'incantation

Les individus capables de lancer des sorts n'entrent pas dans la catégorie des employés ordinaires. S'il est envisageable de trouver quelqu'un disposé à lancer un sort en échange d'or ou de faveurs, ce type de service est rare et il n'existe aucun tarif préétabli. En règle générale, plus le niveau du sort recherché est élevé, plus il est difficile de trouver quelqu'un qui puisse le lancer et plus cela coûtera cher.

Il est assez facile de trouver dans une ville ou une bourgade quelqu'un pour lancer un sort courant du 1er ou 2e niveau comme *soins* ou *identification*, et il vous en coûtera entre 10 et 50 pièces d'or (outre le coût éventuel des composantes matérielles). Dénicher un incantateur capable et désireux de lancer un sort de niveau supérieur peut contraindre à se rendre dans une grande ville, peut-être dotée d'une université ou d'un temple important. Une fois le lanceur de sorts trouvé, il se peut qu'il exige un service au lieu d'un bête paiement… le type de service que seul un groupe d'aventuriers peut fournir, comme récupérer un objet rare dans un lieu dangereux, ou traverser des contrées sauvages infestées de monstres pour convoyer un colis important jusqu'à une communauté isolée.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Dons

Un don représente un talent ou un domaine d'expertise qui octroie des capacités spéciales au personnage. Il découle d'une formation, de l'expérience et d'aptitudes qui sortent du cadre de la simple classe.

À certains niveaux, votre classe vous confère l'aptitude Amélioration de caractéristique. Avec la règle optionnelle des dons, vous pouvez renoncer à cette aptitude pour prendre le don de votre choix à sa place. Vous ne pouvez prendre un don donné qu'une seule fois, sauf si sa description mentionne le contraire.

Vous devez remplir les prérequis éventuels du don pour pouvoir le prendre. Si jamais vous perdez un prérequis, vous ne pourrez plus recourir au don correspondant tant que vous n'aurez pas récupéré le prérequis. Exemple : le don Empoigneur vous demande de disposer d'une Force de 13 ou plus. Si pour une raison quelconque (une malédiction, peut-être), votre Force descend en dessous de 13, vous ne pourrez plus profiter du don Empoigneur tant que votre Force ne sera pas restaurée.

Empoigneur

Prérequis : Force 13 ou plus

La pratique a fait de vous un adversaire coriace quand une empoignade éclate. Vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous avez l'avantage aux jets d'attaque contre une créature que vous agrippez.
- Vous pouvez consacrer votre action à tenter d'immobiliser une créature que vous agrippez. Pour ce faire, effectuez un autre test de lutte. En cas de réussite, vous et la créature êtes tous deux entravés tant que vous l'agrippez.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Utiliser les valeurs de caractéristique

Les capacités physiques et mentales de toute créature sont représentées par six caractéristiques.

- La **Force** mesure sa puissance physique
- La **Dextérité** représente son agilité
- La **Constitution** évalue son endurance
- L'**Intelligence** correspond à sa capacité de raisonnement et sa mémoire
- La **Sagesse** représente son intuition et la qualité de ses sens
- Le **Charisme** mesure sa force de caractère

Tel personnage est-il costaud et perspicace ? Brillant et charmant ? Agile et robuste ? Les valeurs de caractéristique définissent ces qualités ; elles constituent les atouts d'une créature, de même que ses faiblesses.

Les trois jets de dés principaux du jeu, à savoir le test de caractéristique, le jet de sauvegarde et le jet d'attaque, dépendent de ces six valeurs. Ces jets se déroulent tous selon ce principe de base : on lance un d20, auquel on ajoute un modificateur de caractéristique tiré de l'une des six valeurs de caractéristique, avant de comparer ce total à un nombre cible.

Valeurs et modificateurs de caractéristique

Chacune des caractéristiques d'une créature est assortie d'une valeur numérique qui représente son potentiel dans le domaine concerné. Une valeur de caractéristique ne mesure pas seulement des capacités innées, mais englobe aussi l'entraînement de la créature et son savoir-faire concernant toute activité liée à cette caractéristique.

Une valeur de 10 ou 11 représente la moyenne humaine, mais les aventuriers comme les monstres dépassent souvent cette norme dans plusieurs caractéristiques. Une valeur de 18 correspond au maximum possible pour un individu normal. Les aventuriers peuvent atteindre jusqu'à 20, tandis que les monstres et les êtres divins bénéficient parfois de valeurs encore supérieures (jusqu'à 30).

Chaque caractéristique est aussi assortie d'un modificateur, tiré de la valeur. Il peut aller de −5 (pour une valeur de 1) à +10 (pour une valeur de 30).

La table Valeurs et modificateurs de caractéristique présente les modificateurs de caractéristique associés aux différentes valeurs possibles, de 1 à 30.

Valeurs et modificateurs de caractéristique

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

Pour déterminer un modificateur de caractéristique sans consulter la table, il suffit de soustraire 10 à la valeur de caractéristique, puis de diviser par 2 le résultat obtenu en arrondissant à l'inférieur.

Les modificateurs de caractéristique affectent pratiquement tous les jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de caractéristique, si bien qu'ils interviennent plus souvent que les valeurs dont ils sont tirés.

Avantage et désavantage

Il arrive qu'une aptitude spéciale ou un sort vous indique que vous êtes avantagé ou désavantagé à un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque. Dans ce cas, vous lancez un deuxième d20 lors du jet. Vous ne retenez que le plus élevé des deux dés si vous êtes avantagé, que le plus faible si vous êtes désavantagé. Si vous êtes désavantagé et obtenez par exemple 17 et 5 sur les dés, vous gardez le 5. Si vous êtes au contraire avantagé, c'est le 17 que vous retenez avec ces mêmes jets.

Quand plusieurs circonstances s'appliquent à un jet de dés et que chacune octroie l'avantage ou impose le désavantage, vous ne lancez pas plus d'un d20 supplémentaire. Si deux conditions favorables vous octroient l'avantage, par exemple, vous ne lancez quand même qu'un deuxième d20.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si les circonstances vous octroient l'avantage tout en vous imposant le désavantage, on considère simplement que vous n'êtes ni avantagé ni désavantagé, et vous lancez donc un seul d20. Cela reste vrai même si plusieurs conditions vous imposent le désavantage et qu'une seule vous octroie l'avantage, ou inversement. Dans une telle situation, vous ne recevez ni avantage ni désavantage.

Lorsque vous êtes avantagé ou désavantagé et qu'un élément du jeu tel que le trait Chanceux des halfelins vous permet de relancer le d20, vous ne pouvez relancer qu'un seul dé. Vous choisissez lequel. Imaginons un halfelin avantagé ou désavantagé à un test de caractéristique, qui obtient un 1 et un 13 sur les dés ; il peut profiter de son trait Chanceux pour relancer le dé du 1.

C'est généralement par l'intermédiaire d'aptitudes spéciales, d'actions ou de sorts que l'on reçoit l'avantage ou le désavantage. L'inspiration peut aussi octroyer l'avantage à un personnage. Au cas par cas, le MJ peut également statuer que des circonstances ont suffisamment d'impact sur un jet pour vous octroyer l'avantage ou vous imposer le désavantage.

Bonus de maîtrise

Les personnages sont dotés d'un bonus de maîtrise déterminé par leur niveau. Les monstres aussi possèdent un tel bonus, intégré à leur profil de jeu. Les règles font intervenir ce bonus lors des tests de caractéristique, jets de sauvegarde et jets d'attaque.

Votre bonus de maîtrise ne peut pas s'ajouter plus d'une fois à un jet de dé ou un nombre. Si par exemple deux règles distinctes vous indiquent que vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à un jet de sauvegarde de Sagesse, vous ne l'ajoutez qu'une seule fois au moment d'effectuer ce jet.

Il peut en revanche arriver que votre bonus de maîtrise soit multiplié ou divisé (doublé ou réduit de moitié, par exemple) avant son application. L'aptitude Expertise du roublard permet ainsi de doubler le bonus de maîtrise lors de certains tests de caractéristique. Même si la situation laisse penser que votre bonus de maîtrise s'applique plusieurs fois à un même jet, vous ne l'ajoutez qu'une fois et vous ne le multipliez ou ne le divisez qu'une fois.

Dans le même ordre d'idée, si une aptitude ou un effet vous permet de multiplier votre bonus de maîtrise lors d'un test de caractéristique auquel votre bonus de maîtrise n'est pas censé s'appliquer, il ne s'ajoute toujours pas. On considère en fait pour ce test que votre bonus de maîtrise est de 0, sachant que 0 multiplié par un nombre donnera toujours 0. Exemple : si vous n'avez pas la maîtrise de la compétence Histoire, vous ne tirez aucun bénéfice lorsqu'une aptitude vous permet de doubler votre bonus de maîtrise aux tests d'Intelligence (Histoire).

D'une manière générale, on ne multiplie pas son bonus de maîtrise dans le cadre des jets d'attaque et des jets de sauvegarde. Si une aptitude ou un effet vous le permet, les mêmes règles s'appliquent.

Tests de caractéristique

Un test de caractéristique met à l'épreuve les talents innés et acquis d'un personnage ou d'un monstre. Le MJ demande un tel test lorsqu'un aventurier ou un monstre tente une action autre qu'une attaque et qu'un risque d'échec existe. Lorsque l'issue de la tâche est incertaine, ce sont les dés qui la déterminent.

Pour chaque test de caractéristique, le MJ choisit la caractéristique la plus pertinente parmi les six et fixe la difficulté de la tâche, représentée par le degré de difficulté (ou DD). Plus une tâche est ardue, plus le DD est élevé. La table « Degrés de difficulté courants » présente les DD habituels.

Degrés de difficulté courants

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

Pour effectuer un test de caractéristique, lancez un d20 et ajoutez-y le modificateur de caractéristique approprié. Comme pour d'autres jets de d20, appliquez les éventuels bonus et malus, et comparez le total au DD. Si le total est supérieur ou égal au DD, le test de caractéristique se traduit par une réussite ; la créature surmonte l'épreuve. Dans le cas contraire, c'est un échec, ce qui signifie que le personnage ou le monstre ne se rapproche pas de son objectif ou bien qu'il tend vers son but, mais en subissant un revers déterminé par le MJ.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Opposition

Il arrive que les efforts d'un personnage ou d'un monstre s'opposent directement à ceux d'une autre créature. C'est le cas lorsque deux individus tentent d'accomplir la même tâche qu'un seul des deux peut réussir, comme se saisir d'un anneau magique tombé au sol. Cette situation s'applique aussi quand l'un des deux tente d'empêcher l'autre d'atteindre un objectif, par exemple lorsqu'un monstre tente d'ouvrir par la force une porte qu'un aventurier maintient fermée. Dans ce genre de circonstances, on résout la scène par l'intermédiaire d'un test de caractéristique particulier : une opposition.

Les deux participants de cette opposition effectuent le test de caractéristique adapté à leurs efforts respectifs. Ils y appliquent tous les bonus et malus appropriés, mais au lieu de comparer le total à un DD, ils comparent le total de leurs deux tests. Le participant doté du total le plus élevé remporte l'opposition. Ce personnage ou monstre réussit ainsi l'action entreprise ou empêche son opposant de parvenir à ses fins.

En cas d'égalité, la situation reste ce qu'elle était avant l'opposition. Ainsi, l'un des opposants peut l'emporter par défaut. Dans le cas des deux personnages rivalisant pour s'emparer de l'anneau au sol, aucun des deux ne s'en saisit sur une égalité. Dans le cas du monstre qui tente d'ouvrir la porte qu'un aventurier s'efforce de maintenir fermée, une égalité indique que la porte reste fermée.

Compétences

Chaque caractéristique englobe toute une palette de capacités, notamment des compétences dont les aventuriers et monstres peuvent avoir la maîtrise. Une compétence représente un aspect spécifique d'une caractéristique, tandis que la maîtrise d'une compétence dénote le savoir-faire de la personne dans ce domaine. (Les maîtrises de compétence de départ d'un personnage sont déterminées à sa création et les maîtrises de compétence des monstres apparaissent dans leur profil.)

Le résultat du test de Dextérité d'un personnage peut illustrer sa tentative d'exécution d'une cascade spectaculaire, de subtiliser une clef ou de se soustraire à la vue d'autrui. Chacun de ces aspects de la Dextérité correspond à une compétence : respectivement Acrobaties, Escamotage et Discrétion. Un personnage ayant la maîtrise de la compétence Discrétion est ainsi particulièrement efficace aux tests de Dextérité visant à se déplacer furtivement et à se cacher.

Les compétences liées à chaque valeur de caractéristique apparaissent dans la liste suivante. (Aucune n'est associée à la Constitution.) La description des caractéristiques, plus loin dans cette section, donne plusieurs exemples de recours aux compétences associées aux caractéristiques.

Force

- Athlétisme

Dextérité

- Acrobaties
- Discrétion
- Escamotage

Intelligence

- Arcanes
- Histoire
- Investigation
- Nature
- Religion

Sagesse

- Dressage
- Intuition
- Médecine
- Perception
- Survie

Charisme

- Intimidation
- Persuasion
- Représentation
- Tromperie

Le MJ pourra vous demander d'effectuer un test de caractéristique associé à une compétence spécifique : « Fais-moi un test de Sagesse (Perception) », par exemple. Dans d'autres cas, les joueurs pourront demander au MJ si la maîtrise d'une compétence donnée s'applique au test. Quoi qu'il en soit, maîtriser une compétence indique que l'individu peut ajouter son bonus de maîtrise aux tests de caractéristique qui font intervenir cette compétence. Sans la maîtrise de la compétence, la personne effectue un test de caractéristique normal.

Exemple : si un personnage tente de gravir une falaise difficile, le MJ peut lui demander un test de Force (Athlétisme). Si le personnage a la maîtrise d'Athlétisme, son bonus de maîtrise s'ajoute au test de Force. Dans le cas contraire, il effectue un simple test de Force.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Variante : compétences et caractéristiques inhabituelles

En général, votre maîtrise d'une compétence ne s'applique qu'à un type donné de test de caractéristique. La maîtrise d'Athlétisme, par exemple, s'applique normalement aux tests de Force. Dans certains cas, toutefois, votre maîtrise pourrait concerner d'autres types de test. Le MJ peut alors vous demander un test combinant exceptionnellement une caractéristique et une compétence. Vous pouvez également penser qu'une maîtrise pourrait s'appliquer à un test et demander à votre MJ ce qu'il ou elle en pense. Exemple : si vous devez rejoindre le continent depuis une île à la nage, votre MJ peut vous demander un test de Constitution pour vérifier que vous avez l'endurance requise par une telle distance. Dans ce cas, votre MJ peut vous autoriser à faire valoir votre maîtrise en Athlétisme, ce qui se traduirait par un test de Constitution (Athlétisme). Ainsi, en imaginant que vous avez la maîtrise d'Athlétisme, vous appliquez votre bonus de maîtrise au test de Constitution, comme vous le feriez dans le cadre d'un test de Force (Athlétisme). Sur le même principe, imaginons que votre barbare demi-orc cherche à impressionner l'ennemi par une démonstration de force, votre MJ peut vous demander un test de Force (Intimidation), alors que cette compétence est d'habitude associée au Charisme.

Tests passifs

Un test passif est un type de test de caractéristique spécial, qui ne fait pas intervenir de jet de dé. Il peut correspondre au résultat moyen d'une tâche répétée, comme lorsqu'on fouille une zone méthodiquement en quête de passages secrets. Votre MJ peut également recourir à un tel test pour vérifier quelque chose en secret (et sans lancer le moindre dé) ; savoir si les aventuriers détectent la présence d'un monstre caché, par exemple.

La formule qui s'applique dans le cas d'un test passif est la suivante :

10 + tous les modificateurs qui s'appliquent au test en temps normal

Si le personnage est avantagé au test, ajoutez 5. S'il est désavantagé, retranchez 5. Le jeu parle de **valeur** pour le total d'un test passif.

Exemple : un personnage de niveau 1 doté de 15 en Sagesse et de la maîtrise de Perception se retrouve avec une valeur de Sagesse (Perception) passive de 14.

Les règles concernant les créatures qui se cachent (section « Dextérité », plus loin) recourent aux tests passifs, de même que les règles d'exploration.

Coopération

Il arrive que deux personnages, voire davantage, unissent leurs efforts dans l'accomplissement d'une tâche. Celui qui mène la tâche — ou celui dont le modificateur de caractéristique est le plus élevé — peut effectuer un test de caractéristique avec l'avantage, ce qui reflète l'assistance apportée par les autres personnages. Au combat, cela passe par l'action Aider.

Un personnage ne peut apporter son aide à une tâche que s'il est en mesure de la tenter seul. Exemple : le crochetage des serrures, normalement réservé aux personnes ayant la maîtrise des outils de voleur, interdit aux personnages qui n'ont pas cette maîtrise d'en aider d'autres pour cette tâche. De plus, on ne peut porter assistance que si la coopération est censée pouvoir améliorer les chances de réussite. Certaines tâches, comme passer un fil dans le chas d'une aiguille, ne peuvent bénéficier d'une aide extérieure.

Test de groupe

Lorsque plusieurs individus tentent d'accomplir une tâche en tant que groupe, le MJ peut demander un test de caractéristique de groupe. Dans cette situation, les personnages les plus doués pour la tâche rattrapent les lacunes des autres.

Quand un test de caractéristique de groupe se présente, toute personne du groupe effectue le test de caractéristique correspondant. Si au moins la moitié du groupe réussit le test, tout le groupe le réussit. Dans le cas contraire, le groupe échoue.

Les tests de groupe n'interviennent qu'occasionnellement et n'ont de réel intérêt que si c'est le succès ou l'échec de la troupe qui est en jeu. Exemple : lorsque les aventuriers traversent un marécage, le MJ peut demander un test de Sagesse (Survie) de groupe pour voir si les personnages évitent les sables mouvants, les dolines et autres dangers naturels propres à cet environnement. Si au moins la moitié du groupe l'emporte, les personnages qui ont réussi le test parviennent à guider leurs compagnons sans encombre. Dans le cas contraire, c'est tout le groupe qui est surpris par l'un de ces périls.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Les caractéristiques, au cas par cas

Toute tâche entreprise par un personnage ou un monstre est gérée par l'une des six caractéristiques. Cette section vous explique plus en détail ce que représentent ces caractéristiques et comment elles servent dans le jeu.

Force

La Force mesure la puissance corporelle, l'entraînement athlétique et votre capacité à exercer un effort physique.

Tests de Force

Un test de Force sert généralement à soulever, pousser, tirer ou briser quelque chose, à imposer votre masse corporelle ou à régler une situation par la force brute. La compétence Athlétisme reflète le talent pour certains types de tests de Force.

Athlétisme. Un test de Force (Athlétisme) intervient dans certaines situations délicates : escalade, sauts, natation, etc. En voici quelques exemples :

- Vous tentez de gravir une paroi verticale ou glissante, souhaitez grimper à un mur exposé ou vous accrocher à une surface tandis qu'on s'efforce de vous faire lâcher prise.
- Vous tentez de couvrir une distance importante en sautant ou d'exécuter une cascade en plein saut.
- Vous nagez en eaux agitées ou luttez contre des courants traîtres ou une mer fouettée par la tempête, ou vous évoluez dans un fond marin envahi par les algues. Ou bien une créature cherche à vous entraîner sous l'eau ou constitue simplement un obstacle dans votre nage.

Autres tests de Force. Le MJ peut aussi demander un test de Force lorsque vous tentez d'accomplir une tâche comme les suivantes :

- Forcer l'ouverture d'une porte coincée, verrouillée ou barrée
- Se libérer de liens
- Passer en force dans un tunnel trop étroit
- Rester agrippé à la caisse d'un chariot en mouvement
- Faire basculer une statue
- Empêcher un rocher de rouler

Jets d'attaque et de dégâts

Vous ajoutez votre modificateur de Force à vos jets d'attaque et vos jets de dégâts lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps, telle qu'une masse d'armes, une hache d'armes ou une javeline. Les armes de corps à corps interviennent en combat rapproché (attaques de corps à corps), certaines pouvant également se lancer (attaques à distance).

Soulever et porter

Votre valeur de Force détermine le poids que vous pouvez supporter. Les termes suivants correspondent à ce que vous pouvez soulever ou porter.

Capacité de charge. Votre capacité de charge, égale à votre valeur de Force multipliée par 7,5, correspond au poids en kilogrammes que vous pouvez porter. Cela suffit amplement pour la plupart des personnages, qui n'ont généralement pas à se soucier de ce qu'ils portent.

Pousser, tirer ou soulever. Vous pouvez pousser, tirer ou soulever un poids en kilogrammes égal au double de votre capacité de charge (ou 15 fois votre valeur de Force). Lorsque vous poussez ou tirez un poids dépassant votre capacité de charge, votre vitesse est réduite à 1,50 m.

Catégorie de taille et Force. Les créatures de taille supérieure peuvent porter davantage, tandis que celles de taille TP sont plus limitées. Pour chaque catégorie de taille au-delà de la taille M, doublez la capacité de charge de la créature et, donc, le poids qu'elle peut pousser, tirer ou soulever. Dans le cas d'une créature de taille TP, divisez ces poids par deux.

Variante : Encombrement

Les règles de charge restent simples, à dessein. Voici une variante pour les joueurs qui souhaitent plus de précision dans la gestion de l'équipement et du fardeau qu'il peut représenter pour un personnage. Si vous recourez à cette variante, ne tenez pas compte de la colonne « Force » de la table « Armures ».

Si vous portez plus de 2,5 fois votre valeur de Force (en kg), vous êtes **chargé**, si bien que votre vitesse est réduite de 3 m.

Si vous portez plus de 5 fois votre valeur de Force, sans dépasser votre capacité de charge, vous êtes **surchargé**, si bien que votre vitesse est réduite de 6 m et que vous êtes désavantagé aux tests de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde associés à la Force, la Dextérité ou la Constitution.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Dextérité

La Dextérité mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre.

Tests de Dextérité

Un test de Dextérité illustre une tentative de se déplacer lestement, rapidement ou discrètement, ou d'éviter la chute en foulant un sol traître. Les compétences Acrobaties, Discrétion et Escamotage reflètent des aspects spécifiques des tests de Dextérité.

Acrobaties. Un test de Dextérité (Acrobaties) intervient lorsque vous tentez de rester sur vos pieds dans une situation délicate ; quand vous courez sur une plaque de glace, marchez sur une corde raide ou que vous vous tenez sur le pont d'un navire malmené, par exemple. Le MJ peut également demander un test de Dextérité (Acrobaties) si vous tentez d'exécuter une cascade spectaculaire (plongeons, roulades, sauts périlleux, cabrioles, etc.).

Discrétion. Effectuez un test de Dextérité (Discrétion) lorsque vous tentez de vous soustraire aux sens de l'ennemi, de vous déplacer à l'insu de gardes, de filer sans vous faire remarquer ou d'arriver dans le dos de quelqu'un pour le surprendre.

Escamotage. Chaque fois que vous tentez un tour de passe-passe ou une manipulation furtive, comme glisser un objet sur une personne sans vous faire remarquer ou dissimuler quelque chose sur vous, effectuez un test de Dextérité (Escamotage). Le MJ peut également vous demander un test de Dextérité (Escamotage) pour déterminer si vous pouvez délester quelqu'un de sa bourse ou lui faire les poches.

Autres tests de Dextérité. Le MJ peut demander un test de Dextérité lorsque vous tentez d'accomplir une tâche comme les suivantes :

- Piloter une charrette surchargée qui dévale une pente
- Négocier un virage serré aux rênes d'un char
- Crocheter une serrure
- Désarmer un piège
- Ligoter efficacement un prisonnier
- S'extraire de liens
- Jouer d'un instrument à cordes
- Fabriquer un objet, petit ou élaboré

Jets d'attaque et de dégâts

Vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à vos jets d'attaque et vos jets de dégâts lorsque vous attaquez avec une arme à distance, telle qu'une fronde ou un arc long. Vous pouvez aussi ajouter votre modificateur de Dextérité à vos jets d'attaque et vos jets de dégâts lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dotée de la propriété finesse, comme une dague ou une rapière.

Classe d'armure

Selon l'armure que vous portez, vous pouvez ajouter tout ou partie de votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure.

Initiative

Au début de tout combat, vous jouez l'initiative en effectuant un test de Dextérité. L'initiative détermine la séquence des tours des créatures intervenant dans un combat.

Se cacher

Le MJ décide quand les circonstances se prêtent à la possibilité de se cacher. Lorsque vous tentez de vous cacher, effectuez un test de Dextérité (Discrétion). Tant qu'on ne vous a pas découvert et que vous restez caché, le total de ce test est opposé au test de Sagesse (Perception) de toute créature cherchant activement des signes de votre présence.

Vous ne pouvez pas vous cacher d'une créature qui vous voit clairement et vous trahissez votre position dès que vous faites du bruit (alertez vos compagnons ou renversez un vase, par exemple).

Une créature invisible peut toujours tenter de se cacher. Détecter des signes de son passage reste possible, et l'invisibilité ne la rend pas silencieuse.

Au combat, la plupart des créatures restent à l'affût des signes de danger alentour. Ainsi, lorsque vous sortez de votre cachette pour vous approcher d'une créature, elle vous voit arriver. Le MJ peut toutefois décider dans certaines circonstances que vous restez caché en vous approchant furtivement d'une créature distraite, ce qui vous donne l'avantage au jet d'attaque tant qu'elle ne vous voit pas.

Perception passive. Lorsque vous vous cachez, le risque existe que des créatures vous détectent sans même vous chercher. Pour le savoir, le MJ compare votre test de Dextérité (Discrétion) à la valeur de Sagesse (Perception) passive de la créature, égale à 10 + son modificateur de Sagesse (à quoi peuvent s'ajouter d'autres bonus et malus). Si la créature est avantagée, ajoutez 5. Si elle est désavantagée, retranchez 5. Exemple : un personnage de niveau 1 (bonus de maîtrise de +2) doté d'une Sagesse de 15 (modificateur de +2) et de la maîtrise de Perception bénéficie d'une valeur de Sagesse (Perception) passive de 14.

Ce que vous voyez. L'un des critères principaux pour savoir si vous pouvez trouver une créature ou un objet cachés est la visibilité de la zone de votre point de vue (normale, **réduite** ou **nulle**), voir la section « L'environnement »).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Constitution

La Constitution mesure la santé, l'endurance et la force vitale.

Tests de Constitution

Les tests de Constitution sont peu courants et aucune compétence n'y est associée, car la vigueur représentée par cette caractéristique est essentiellement passive (elle ne demande pas d'implication spécifique de la part des personnages et monstres). Un test de Constitution peut toutefois illustrer une tentative de dépasser ses limites.

Le MJ peut demander un test de Constitution lorsque vous tentez d'accomplir une tâche comme les suivantes :

- Retenir votre souffle
- Marche forcée ou travaux éreintants des heures d'affilée
- Se passer de sommeil
- Survivre sans rien manger ni boire
- Avaler une chope de bière d'un trait

Points de vie

Votre modificateur de Constitution contribue à vos points de vie. En général, vous ajoutez votre modificateur de Constitution à chaque dé de vie lancé pour déterminer vos points de vie.

Si votre modificateur de Constitution change, votre maximum de points de vie aussi, comme si ce nouveau modificateur était le vôtre depuis le niveau 1. Exemple : si vous augmentez votre valeur de Constitution en atteignant le niveau 4 et que votre modificateur de Constitution passe de +1 à +2, vous ajustez votre maximum de points de vie comme si votre modificateur avait toujours été de +2. Vous gagnez donc 3 points de vie pour les trois premiers niveaux, puis lancez le dé de vie du niveau 4 en y appliquant le nouveau modificateur. De même, si vous êtes de niveau 7 et qu'un effet réduit votre valeur de Constitution au point que votre modificateur de Constitution baisse de 1, votre maximum de points de vie est réduit de 7.

Intelligence

L'Intelligence mesure votre acuité mentale, votre mémoire et votre capacité de raisonnement.

Tests d'Intelligence

Un test d'Intelligence intervient lorsqu'il vous faut faire preuve de logique, de culture, de mémoire ou de déduction. Les compétences Arcanes, Histoire, Investigation, Nature et Religion reflètent vos facilités pour certains types de tests d'Intelligence.

Arcanes. Un test d'Intelligence (Arcanes) mesure votre capacité à vous souvenir de détails concernant des sorts, objets magiques, symboles occultes, traditions magiques, plans d'existence et habitants de ces plans.

Histoire. Un test d'Intelligence (Histoire) mesure votre capacité à vous souvenir d'événements historiques, de personnalités légendaires, de royaumes antiques, de querelles passées, de guerres récentes et de civilisations perdues.

Investigation. Lorsque vous cherchez des indices ou tirez des conclusions de ceux-ci, vous effectuez un test d'Intelligence (Investigation). Vous pouvez déduire la position d'un objet caché, examiner une plaie et deviner le genre d'arme qui l'a infligée, ou déterminer en étudiant un tunnel quel point vulnérable pourrait en provoquer l'effondrement. Si vous parcourez d'anciens parchemins en quête de savoir ancestral, un test d'Intelligence (Investigation) peut également être de mise.

Nature. Un test d'Intelligence (Nature) mesure votre capacité à vous souvenir des environnements, de la faune et de la flore, du climat et des cycles naturels.

Religion. Un test d'Intelligence (Religion) mesure votre capacité à vous souvenir de détails concernant les divinités, les rites et prières, les symboles sacrés et les pratiques des cultes secrets.

Autres tests d'Intelligence. Le MJ peut demander un test d'Intelligence lorsque vous tentez d'accomplir une tâche comme les suivantes :

- Communiquer avec une créature sans dire un mot
- Estimer la valeur d'un objet précieux
- Improviser un déguisement de membre du guet
- Contrefaire un document
- Se souvenir de détails au sujet d'un métier ou d'une activité
- S'imposer dans un jeu tactique

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation des magiciens est l'Intelligence ; c'est elle qui intervient dans le calcul du DD de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sagesse

La Sagesse reflète votre lien avec le monde qui vous entoure et représente la sensibilité et l'intuition.

Tests de Sagesse

Un test de Sagesse peut intervenir pour interpréter le langage corporel, comprendre les sentiments d'autrui, noter d'infimes changements dans l'environnement ou soigner un blessé. Les compétences Dressage, Intuition, Médecine, Perception et Survie reflètent vos facilités pour certains types de tests de Sagesse.

Dressage. Lorsqu'il est question de savoir si vous pouvez apaiser un animal domestique, rasséréner une monture ou lire les intentions d'une bête, le MJ peut vous demander un test de Sagesse (Dressage). Vous effectuez également un test de Sagesse (Dressage) pour contrôler votre monture lorsque vous tentez une manœuvre complexe.

Intuition. Un test de Sagesse (Intuition) permet de savoir si vous savez interpréter les véritables intentions d'une créature (si elle ment ou ce qu'elle s'apprête à tenter à l'improviste). Pour ce faire, vous glanez des indices en étudiant sa gestuelle, ses tics de langage et de subtils changements dans ses manières.

Médecine. Un test de Sagesse (Médecine) vous permet de stabiliser un compagnon mourant ou de diagnostiquer une maladie.

Perception. Un test de Sagesse (Perception) vous permet de voir, d'entendre ou de détecter une présence. Il mesure votre conscience globale de l'environnement et l'acuité de vos sens. C'est le cas lorsque vous tentez d'écouter une conversation à travers une porte fermée, ou caché sous une fenêtre, ou que vous entendez le passage de monstres furtifs dans la forêt. Vous pouvez aussi tenter de distinguer ce qui est camouflé ou peu évident, qu'il s'agisse d'orcs embusqués sur le bord de la route, de voyous dans les ombres d'une ruelle ou d'une chandelle sous le couvert d'un passage secret.

Survie. Le MJ peut vous demander un test de Sagesse (Survie) pour suivre des traces, chasser du gibier, guider votre groupe dans une contrée gelée, identifier des signes laissés par des ours-hiboux des environs, prévoir le temps ou éviter des sables mouvants et autres dangers.

Autres tests de Sagesse. Le MJ peut demander un test de Sagesse lorsque vous tentez d'accomplir une tâche comme les suivantes :

- Se fier à son instinct pour déterminer la marche à suivre
- Discerner si une créature qui paraît morte ou vivante est un mort-vivant

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation des clercs, druides et rôdeurs est la Sagesse ; c'est elle qui intervient dans le calcul du DD de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

Charisme

Le Charisme mesure votre capacité à interagir efficacement avec autrui. Il met en avant des qualités comme la confiance en soi et l'éloquence ; un Charisme élevé représente parfois un charme ou une autorité naturels.

Tests de Charisme

Un test de Charisme peut intervenir lorsque vous tentez d'influencer des personnes ou de les divertir, lorsque vous cherchez à impressionner ou à mentir de manière convaincante, et lorsque vous prenez part à un échange compliqué entre individus. Les compétences Intimidation, Persuasion, Représentation et Tromperie reflètent vos facilités dans certains types de tests de Charisme.

Intimidation. Lorsque vous tentez d'influencer quelqu'un par la menace, un comportement hostile ou la violence physique, le MJ peut vous demander d'effectuer un test de Charisme (Intimidation). C'est le cas lorsqu'on tente d'arracher des renseignements à un prisonnier, de dissuader des voyous des rues de nous embêter plus longtemps ou de brandir un tesson de bouteille pour pousser un vizir hautain à revoir sa position.

Persuasion. Lorsque vous tentez d'influencer quelqu'un par votre tact, votre savoir-vivre ou votre naturel affable, le MJ peut vous demander d'effectuer un test de Charisme (Persuasion). En général, vous recourez à la persuasion lorsque vous agissez de bonne foi pour forger des liens, présenter une requête ou montrer vos bonnes manières. C'est le cas lorsque vous tentez de convaincre un chambellan d'introduire votre groupe auprès du roi, de négocier la paix entre deux tribus ennemies ou de pousser des villageois à l'action.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Représentation. Un test de Charisme (Représentation) détermine si vous parvenez à ravir un public par une prestation musicale, chorégraphique, narrative ou autre.

Tromperie. Un test de Charisme (Tromperie) indique si vous parvenez à cacher la vérité, que ce soit verbalement ou par vos actes. Cette ruse peut vous permettre d'induire autrui en erreur, de rester équivoque, voire de mentir éhontément. C'est notamment le cas lorsqu'on tente de berner un garde, d'escroquer un marchand, de s'avantager aux jeux d'argent, de se faire passer pour un autre, de détourner des soupçons sur son compte ou de proférer le pire mensonge sans ciller.

Autres tests de Charisme. Le MJ peut demander un test de Charisme lorsque vous tentez d'accomplir une tâche comme les suivantes :

- Trouver le meilleur colporteur de nouvelles, rumeurs et potins
- Se fondre dans une foule afin de savoir quelles questions animent la population

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation des bardes, ensorceleurs, occultistes et paladins est le Charisme ; c'est lui qui intervient dans le calcul du DD de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

Jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde, parfois abrégé en JS, représente une tentative de résister à un sort, un piège, un poison, une maladie ou une menace de cet ordre. Ce n'est généralement pas vous qui décidez quand effectuer un jet de sauvegarde, mais les conditions qui vous y soumettent (ou qui y soumettent un monstre) quand un danger se présente.

Pour effectuer un jet de sauvegarde, vous lancez un d20 et y ajoutez le modificateur de caractéristique approprié. Vous appliquez par exemple votre modificateur de Dextérité dans le cadre d'un jet de sauvegarde de Dextérité.

Un jet de sauvegarde peut aussi être assorti d'un bonus ou malus circonstanciel, et recevoir l'avantage ou le désavantage, selon la décision du MJ.

Chaque classe octroie la maîtrise d'au moins deux jets de sauvegarde. Le magicien, par exemple, a la maîtrise des JS d'Intelligence. Comme pour les maîtrises de compétence, cette maîtrise permet au personnage d'ajouter son bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde correspondants. Certains monstres aussi sont dotés de maîtrises de jet de sauvegarde.

Le degré de difficulté (ou DD) d'un jet de sauvegarde est déterminé par l'effet qui le provoque. Ainsi le DD d'un jet de sauvegarde associé à un sort est-il déterminé par la caractéristique d'incantation du lanceur et par son bonus de maîtrise.

Le résultat en cas de réussite ou d'échec au jet de sauvegarde est indiqué dans la description de l'effet entraînant le JS. En général, une sauvegarde réussie indique que la créature ne subit aucun désagrément ou qu'elle limite les effets nocifs d'un effet.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Le passage du temps

Lorsqu'il est important de surveiller le passage du temps, c'est le MJ qui fixe le temps demandé par une tâche donnée. L'échelle de grandeur décidée par le MJ peut varier selon le contexte de la situation. Dans un environnement d'exploration de donjon, les déplacements des aventuriers se mesurent en **minutes**. Il leur faut environ une minute pour atteindre le bout d'un long couloir avec les précautions d'usage, une minute de plus pour vérifier que la porte qui s'y dresse ne cache pas de piège, et dix bonnes minutes supplémentaires pour passer la salle qui suit au peigne fin.

En ville ou dans les contrées sauvages, il convient plus souvent de compter en **heures**. Des aventuriers qui se hâtent au cœur de la forêt jusqu'au pied d'une tour solitaire pourront parcourir ces quelque vingt kilomètres en un peu moins de quatre heures.

Pour les voyages plus longs, on comptera plutôt en **jours**. Rejoindre Eauprofonde par la route depuis la Porte de Baldur se traduira par quatre jours de marche sans incident, jusqu'à ce qu'une embuscade gobeline vienne interrompre le voyage.

Au combat et en d'autres situations effrénées, le jeu repose sur le concept de **rounds**, intervalles de 6 secondes.

Déplacement

Traverser un torrent à la nage, s'avancer furtivement dans un couloir souterrain, gravir un versant aux prises instables, cette diversité de déplacements joue un rôle-clé dans nombre d'aventures de fantasy.

Le MJ peut synthétiser les déplacements des aventuriers sans devoir calculer les distances exactes ni la durée précise du trajet : « Vous avez traversé la forêt et trouvez l'accès au donjon en fin de soirée du troisième jour. » Même dans un donjon, notamment un vaste complexe souterrain ou un réseau de grottes, le MJ peut survoler les déplacements entre les rencontres : « Après avoir occis le gardien à l'entrée de la citadelle ancestrale des nains, vous consultez votre carte pour vous guider au gré de kilomètres de couloirs aux échos inquiétants, jusqu'à atteindre un gouffre enjambé par un étroit pont de pierre voûté. »

Dans certaines circonstances, il est toutefois important de savoir combien de temps il faut pour rallier un point, que le trajet nécessaire s'exprime en jours, en heures ou en minutes. Les règles permettant de déterminer la durée d'un trajet se basent sur deux critères : la vitesse et l'allure de déplacement des créatures d'une part, et le type de terrain parcouru d'autre part.

Vitesse

Tout personnage ou monstre est doté d'une vitesse exprimée en mètres, qui représente la distance que la créature peut parcourir au sol en 1 round. Cette valeur correspond à un déplacement court et bref exécuté dans une situation critique.

Les règles qui suivent fixent la distance qu'un personnage ou monstre peut parcourir en une minute, une heure ou un jour.

Allure de voyage

Un groupe d'aventuriers en déplacement long peut adopter une allure normale, rapide ou lente, comme indiqué sur la table Allure de voyage. La table indique la distance que le groupe peut couvrir dans un certain intervalle, ainsi que les effets engendrés par l'allure le cas échéant. À allure rapide, les personnages sont moins vigilants, tandis qu'une allure lente favorise la discrétion et l'exhaustivité des fouilles entreprises.

Marche forcée. La table Allure de voyage correspond à un groupe qui consacre 8 heures quotidiennes à se déplacer. Les aventuriers peuvent outrepasser cette limite mais risquent alors l'épuisement.

Pour chaque heure consacrée au déplacement au-delà de 8 heures, les personnages couvrent la distance indiquée à la colonne Heure de leur allure, mais chacun effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de l'heure supplémentaire. Le DD est de 10 + 1 par heure au-delà de la huitième. En cas d'échec, le personnage subit un niveau d'épuisement (voir annexe MdJ-A).

Montures et véhicules. De nombreux animaux se déplacent bien plus vite que des humanoïdes sur une durée limitée (moins d'une heure). Un personnage à dos de monture peut galoper pendant une heure et ainsi couvrir le double de la distance habituelle pour une allure rapide. Pour peu qu'on leur fournisse des montures fraîches tous les 12 à 15 km, les personnages peuvent parcourir de grandes distances à cette allure, un luxe qui reste très rare en dehors des zones densément peuplées.

Des personnages qui voyagent en chariot, en calèche ou à bord d'un autre véhicule terrestre peuvent opter pour une allure normale. À bord d'un bateau, c'est l'embarcation qui détermine la vitesse, sachant que les effets favorables et défavorables d'une allure rapide ou lente ne s'appliquent pas.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si la taille du navire et celle de l'équipage le permettent, il est dans certains cas possible de voguer jusqu'à 24 heures par jour.

Certaines montures spéciales, comme les pégases ou les griffons, et certains véhicules spécifiques, comme un *tapis volant*, permettent des déplacements encore plus rapides.

Allure de voyage

Allure	Distance parcourue par…			
	Minute	Heure	Jour	Effet
Rapide	120 m	6 km	45 km	–5 aux valeurs de Sagesse (Perception) passive
Normale	90 m	4,5 km	36 km	—
Lente	60 m	3 km	27 km	Possibilité d'être discret

Terrain difficile

Les vitesses de voyage annoncées dans la table Allure de voyage concernent des terrains praticables : routes, plaines dégagées et galeries souterraines sans obstacle. Pour autant, les aventuriers doivent souvent traverser des forêts denses, bourbiers, ruines et décombres, flancs escarpés et champs gelés, autant d'environnements qui constituent un terrain difficile.

Vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse sur un terrain difficile ; toute distance parcourue vous en coûte le double en termes de déplacement, si bien que vous ne pouvez couvrir que la moitié de la distance annoncée par minute, par heure ou par jour.

Déplacements spéciaux

Pour traverser un donjon périlleux ou une contrée sauvage, on ne peut pas toujours se contenter de marcher. Les aventuriers devront parfois escalader, ramper, nager ou sauter pour atteindre leur destination.

Grimper, nager et ramper

Lorsque l'on grimpe une paroi ou que l'on nage, toute distance parcourue coûte le double de déplacement (le triple dans le cas d'un terrain difficile), sauf pour les créatures qui possèdent une vitesse d'escalade ou de nage, respectivement. À la discrétion du MJ, gravir une surface verticale glissante ou présentant peu de prises peut nécessiter de réussir un test de Force (Athlétisme). De même, progresser dans des flots agités peut nécessiter de réussir un test de Force (Athlétisme).

Sauter

Votre Force détermine la distance que vous pouvez couvrir d'un saut.

Saut en longueur. Lorsque vous effectuez un saut en longueur, vous couvrez une distance maximale égale à votre valeur de Force multipliée par 30 cm à condition d'avoir pris une course d'élan d'au moins 3 m. Dans le cas d'un saut en longueur sans élan, vous ne parcourez que la moitié de cette distance. Dans les deux cas, la distance couverte par le saut est décomptée normalement de votre déplacement.

Cette règle part du principe que la hauteur atteinte pendant le saut n'a pas d'importance (saut par-dessus un ruisseau ou un gouffre, par exemple). Le MJ peut vous imposer de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour franchir un obstacle bas (moins du quart de la longueur du saut), comme une haie ou un muret. Si vous ratez ce test, vous heurtez l'obstacle.

Lorsque vous atterrissez sur un terrain difficile, vous devez réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour rester sur vos appuis. Sans cela, vous tombez à terre.

Saut en hauteur. Lorsque vous effectuez un saut en hauteur, vous bondissez d'une distance maximale égale à 90 cm + votre modificateur de Force multiplié par 30 cm à condition d'avoir pris une course d'élan d'au moins 3 m. Dans le cas d'un saut en hauteur sans élan, vous ne vous élevez que de la moitié de cette hauteur. Dans les deux cas, la distance couverte par le saut est décomptée normalement de votre déplacement. Dans certaines circonstances, le MJ peut vous autoriser à effectuer un test de Force (Athlétisme) pour sauter plus haut qu'en temps normal.

Vous pouvez tendre les bras à la verticale durant le saut, d'une hauteur égale à la moitié de votre taille. Dans ces conditions, vous pouvez agripper une hauteur égale à la hauteur du saut plus une fois et demie votre taille.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

L'environnement

Par définition, l'aventure passe par l'exploration de lieux sombres et dangereux qui regorgent de mystères. Les règles de cette section s'intéressent à la manière dont les aventuriers interagissent avec l'environnement de tels sites.

Chutes

Les chutes d'une hauteur conséquente constituent l'un des dangers les plus récurrents pour les aventuriers. Au terme d'une chute, une créature subit 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 m de chute, jusqu'à un maximum de 20d6. La créature se retrouve à terre, sauf si la chute ne lui a infligé aucun dégât.

Asphyxie

Une créature peut retenir son souffle pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (minimum 30 secondes).

Lorsqu'une créature est à bout de souffle ou qu'elle s'étouffe, elle peut encore survivre pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (minimum 1 round). Au début de son tour suivant, elle tombe à 0 point de vie, est mourante et ne peut pas récupérer de point de vie ni être stabilisée tant qu'elle ne respire pas.

Ainsi une créature dotée d'une Constitution de 14 peut-elle retenir son souffle pendant 3 minutes. Si elle commence à s'asphyxier, elle dispose de 2 rounds pour reprendre une bouffée d'air, faute de quoi elle tombe à 0 point de vie.

Vision et éclairage

Les gestes essentiels de toute aventure, tels que guetter le danger, trouver des objets cachés, toucher sa cible au combat ou viser avec un sort, pour n'en citer que quelques-uns, dépendent grandement de la vision. Les ténèbres et d'autres effets peuvent limiter la vision, gêne parfois considérable.

Certaines zones sont ainsi à visibilité nulle ou réduite. Dans une zone à **visibilité réduite**, comme en conditions de lumière faible, dans un brouillard léger ou une végétation modérée, les créatures sont désavantagées aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Dans une zone à **visibilité nulle**, comme dans les ténèbres, un brouillard opaque ou une végétation très dense, la vision est impossible. Les créatures subissent donc l'état aveuglé (cf. annexe MdJ-A) lorsqu'elles tentent de voir quelque chose dans cette zone.

La présence ou l'absence de source de lumière dans l'environnement engendre trois catégories d'éclairage : lumière vive, lumière faible et ténèbres.

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

Une **lumière faible**, ou pénombre, produit une zone à visibilité réduite. Une zone de lumière faible est généralement en lisière d'une source de lumière vive, comme une torche, et des ténèbres environnantes. La douce lueur du crépuscule et de l'aube compte aussi comme lumière faible. De même, une pleine lune brillante peut baigner le paysage de lumière faible.

Les **ténèbres** créent une zone à visibilité nulle. En extérieur et de nuit, les personnages sont exposés aux ténèbres (même avec du clair de lune), comme c'est le cas au fond du donjon ou de souterrains non éclairés, ou dans une zone de ténèbres magiques.

Vision aveugle

Une créature dotée de la vision aveugle perçoit l'environnement sans recourir à la vue, dans un rayon donné. Les créatures dépourvues d'yeux, comme les vases, et les créatures dotées de l'écholocalisation ou de sens accrus, comme les chauves-souris et les dragons véritables, disposent de ce sens.

Vision dans le noir

De nombreuses créatures des univers de fantasy, notamment celles qui vivent sous terre, sont dotées de la vision dans le noir. Dans un rayon donné, une créature dotée de la vision dans le noir voit dans les ténèbres comme s'il s'agissait d'une zone de lumière faible, si bien qu'une zone de ténèbres n'est qu'à visibilité réduite en ce qui la concerne. Elle ne perçoit pas les couleurs dans les ténèbres, uniquement des nuances de gris.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vision lucide

Une créature dotée de la vision lucide, dans un rayon donné, perce les ténèbres ordinaires comme magiques, voit les objets et créatures invisibles, détecte automatiquement les illusions visuelles et réussit les jets de sauvegarde associés, et perçoit la forme d'origine des métamorphes et des créatures transformées par magie. De plus, une telle créature peut observer le Plan Éthéré.

Nourriture et eau

Tout personnage qui se passe de nourriture ou d'eau s'expose aux effets de l'épuisement (voir annexe MdJ-A). L'épuisement entraîné par ce type de privation persiste tant que le personnage ne s'est pas sustenté pleinement.

Nourriture

Tout personnage doit consommer 500 g de nourriture par jour, mais peut se rationner en réduisant cette quantité de moitié. S'il ne consomme que 250 g de nourriture sur une journée, celle-ci compte pour une demi-journée de jeûne.

Un personnage peut se passer de nourriture pendant un nombre de jours égal à 3 + son modificateur de Constitution (minimum 1). À la fin de chaque journée au-delà de cette limite, le personnage subit automatiquement un niveau d'épuisement.

Un journée d'alimentation normale suffit à réinitialiser le décompte du jeûne.

Eau

Tout personnage doit boire l'équivalent de 4 litres d'eau par jour, 8 litres si le climat est particulièrement chaud. Un PJ qui ne boit que la moitié de cette quantité d'eau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir un niveau d'épuisement à la fin de la journée. Pour toute quantité encore moindre, le personnage subit automatiquement un niveau d'épuisement à la fin de la journée.

Si le PJ disposait déjà d'au moins un niveau d'épuisement, il reçoit deux niveaux de plus au lieu d'un dans les deux cas.

Interagir avec des objets

Les interactions avec des objets de l'environnement se résolvent souvent simplement. Le joueur indique au MJ ce que son personnage fait, comme activer un levier, et le MJ lui décrit ce qui se passe le cas échéant.

Ainsi un personnage peut-il décider d'activer un levier, qui pourrait par exemple hisser une herse, inonder toute une salle ou ouvrir un passage secret dans la paroi voisine. Si ce levier est grippé par la rouille, le personnage devra peut-être le débloquer en forçant. Dans un tel cas, le MJ peut demander un test de Force pour vérifier si l'aventurier parvient à dégripper le levier. Le MJ fixe le DD du test selon la difficulté de la tâche.

Les personnages peuvent également infliger des dégâts aux objets avec leurs armes et leurs sorts. Les objets sont immunisés contre les dégâts psychiques et de poison, mais sont pour le reste affectés comme les créatures par les attaques physiques et magiques. Le MJ détermine la classe d'armure et les points de vie des objets, sachant qu'il peut statuer que certains ont la résistance à certains types d'attaque, voire l'immunité. (Il n'est par exemple pas évident de couper une corde avec un gourdin.) Les objets ratent systématiquement leurs jets de sauvegarde de Force et de Dextérité, et sont immunisés contre les effets qui passent par d'autres JS. Lorsqu'un objet tombe à 0 point de vie, il se brise.

Un personnage peut également tenter de rompre un objet par un test de Force. Le MJ fixe le DD pour ce genre de test.

Repos

Aussi héroïques soient-ils, les aventuriers ne peuvent consacrer chaque heure de la journée à explorer, interagir et combattre. Ils ont aussi besoin de repos ; le temps de dormir et de se sustenter, de panser leurs blessures, de se rafraîchir l'esprit pour l'incantation et de se préparer moralement à la suite des aventures.

Les aventuriers peuvent prendre des repos courts en pleine journée d'aventure et un repos long en fin de ces mêmes journées.

Repos court

Un repos court est une période d'inactivité d'au moins 1 heure durant laquelle le personnage ne fait rien de plus fatigant que de se restaurer, boire, lire ou panser ses blessures.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Un personnage peut dépenser un ou plusieurs DV à la fin d'un repos court ; pas plus que son nombre maximum de DV, qui est égal à son niveau de personnage. Pour chaque DV ainsi dépensé, le joueur lance le dé et ajoute son modificateur de Constitution au résultat obtenu. Il récupère alors autant de points de vie que le total obtenu (minimum 0). Le joueur peut décider après chaque dé de vie lancé d'en dépenser d'autres. Les personnages récupèrent les DV dépensés en terminant un repos long, comme expliqué plus loin.

Repos long

Un repos long est une période prolongée d'inactivité d'au moins 8 heures, durant laquelle le personnage dort, et accomplit de menues tâches pendant un maximum de 2 heures : se restaurer, discuter, lire ou monter la garde. Si le repos est interrompu par une période d'activité soutenue, c'est-à-dire au moins 1 heure de marche, de combat, d'incantations ou autres tâches d'aventurier, le personnage doit reprendre son repos depuis le début s'il veut en tirer le moindre bénéfice.

À l'issue d'un repos long, le personnage récupère tous ses points de vie perdus. Il regagne également les DV dépensés, jusqu'à un maximum égal à la moitié de son total de DV (minimum un dé). Ainsi un personnage doté d'un total de huit DV peut-il regagner jusqu'à quatre DV quand il termine un repos long.

Un même personnage ne peut pas bénéficier de plus d'un repos long sur une période de 24 heures ; de plus, il doit avoir au moins 1 point de vie au début du repos pour en recevoir les bénéfices.

Entre les aventures

Entre les incursions souterraines et les batailles contre les horreurs ancestrales, les aventuriers ont besoin de temps pour se reposer, se refaire une santé et se préparer pour leur prochaine épopée. La plupart profitent de ces interludes pour s'adonner à d'autres tâches, comme confectionner des armes et armures, mener des recherches ou simplement dépenser l'or qu'ils ont chèrement acquis.

Dans certains cas, le temps suit son cours sans laisser de traces notables. Au début d'une nouvelle aventure, le MJ peut se contenter d'annoncer qu'un certain temps est passé depuis la dernière fois et vous inviter à résumer à quoi votre personnage a consacré cet intermède. Dans d'autres cas, le MJ souhaitera tenir un calendrier plus précis de ces épisodes hors aventure, car il peut s'y passer bien des choses qui échappent à l'attention des personnages.

Train de vie

Entre les aventures, vous décidez du train de vie que vous adoptez et acquittez les dépenses correspondantes.

Ce choix n'aura pas une grande influence sur votre personnage, mais peut altérer la manière dont d'autres personnes et organisations vous percevront. Si vous menez par exemple un train de vie aristocratique, vous aurez probablement plus de facilité à influencer les nobles de la cité que si vous viviez dans la misère.

Activités d'intermède

Entre deux aventures, le MJ peut vous demander à quoi votre personnage consacre son temps libre. La durée de ces intermèdes n'est pas fixe mais vous ne pourrez tirer profit d'une activité d'intermède que si vous y consacrez le nombre de jours demandé, à raison d'un minimum de 8 heures par jour. Ces journées consacrées n'ont pas besoin d'être consécutives. Si vous disposez d'un excédent de jours libres, vous pouvez simplement vous adonner à la tâche plus longtemps, ou passer à une nouvelle activité d'intermède.

D'autres activités d'intermède que celles présentées ci-après sont envisageables. Si vous souhaitez que votre personnage consacre son intermède à accomplir une activité qui ne figure pas dans cette liste, discutez-en avec votre MJ.

Artisanat

Vous pouvez fabriquer des objets non magiques, notamment du matériel d'aventure et des œuvres d'art. Vous devez avoir la maîtrise des outils associés à la création de l'objet concerné (généralement des outils d'artisan). L'accès à certaines matières premières et à certains locaux peut aussi être requis dans le cas d'objets spécifiques. Ainsi une personne dotée de la maîtrise des outils de forgeron aura-t-elle besoin d'une forge pour fabriquer une épée ou une armure.

Pour chaque journée d'intermède consacrée à l'artisanat, vous pouvez fabriquer un ou plusieurs objets dont la valeur marchande totale n'excède pas 5 po, sachant que vous devez acquitter les matières premières (il vous en coûtera la moitié de cette valeur marchande). Si vous comptez fabriquer un objet dont la valeur marchande dépasse 5 po, votre progression quotidienne se fait par tranches de 5 po jusqu'à ce que vous totalisiez la valeur marchande de l'objet.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Ainsi un harnois (valeur marchande 1 500 po) vous demandera-t-il 300 journées de travail.

Plusieurs personnages peuvent aussi coopérer à la confection d'un même objet, à condition qu'ils disposent tous de la maîtrise des outils demandés et travaillent ensemble au même endroit. Chaque personnage apporte alors sa contribution de 5 po par journée consacrée à la confection de l'objet. Exemple : trois personnages dotés de la maîtrise des bons outils, s'ils ont accès à des locaux adaptés, peuvent confectionner un harnois en 100 jours pour un coût total de 750 po.

Durant tout cet intervalle, vous pouvez maintenir un train de vie modeste sans devoir acquitter 1 po par jour, ou un train de vie confortable pour la moitié du prix.

Exercer une profession

Vous pouvez travailler entre les aventures, ce qui vous permet de maintenir un train de vie modeste sans devoir acquitter 1 po par jour. Ce bénéfice persiste tant que vous exercez votre profession.

Si vous appartenez à une organisation susceptible de vous fournir un emploi rémunéré, comme un temple ou une guilde de voleurs, vous pouvez même vous permettre de maintenir sans frais un train de vie confortable.

Si vous avez la maîtrise de la compétence Représentation et que vous la mettez à profit durant cet intermède, vous pouvez vous permettre de maintenir sans frais un train de vie riche.

Formation

Vous pouvez consacrer votre temps libre entre les aventures à apprendre une langue ou à vous servir de nouveaux outils. Votre MJ peut éventuellement vous proposer d'autres formations.

Pour commencer, vous devez trouver un instructeur enclin à vous former. Le MJ estime le temps nécessaire pour la formation et décide si elle passe par un ou plusieurs tests de caractéristique.

La formation s'étendra sur 250 jours, au coût de 1 po par jour. Une fois ce temps et cet or acquittés, vous apprenez la langue ou recevez la maîtrise d'un nouveau type d'outils.

Mener des recherches

Les intervalles entre aventures se prêtent à merveille aux recherches, notamment celles qui concernent les mystères soulevés par la campagne. Ces recherches se mènent en consultant des tomes poussiéreux et de vieux parchemins dans une bibliothèque ou en payant la tournée à la taverne du coin pour délier les langues des autochtones.

Dès le début des recherches, le MJ détermine si les renseignements sont accessibles, le nombre de jours d'intermède nécessaire et les éventuelles contraintes appliquées à votre enquête (s'il vous faut trouver un manuscrit spécifique, un individu ou un lieu précis). Le MJ peut aussi vous demander un ou plusieurs tests de caractéristique, comme un test d'Intelligence (Investigation) pour trouver des indices-clés ou un test de Charisme (Persuasion) pour convaincre quelqu'un de vous aider. Une fois ces conditions réunies, vous avez accès aux renseignements recherchés s'ils sont effectivement disponibles.

Chaque jour de recherches vous demande d'acquitter 1 po de dépenses diverses. Ces frais s'ajoutent à ceux de votre train de vie normal.

Récupérer

Vous pouvez profiter des intermèdes entre les aventures pour récupérer d'une blessure invalidante, d'une maladie ou d'un empoisonnement.

Une fois que vous avez consacré trois journées d'intermède à récupérer, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas de réussite, choisissez l'un des résultats suivants :

- Mettre fin à un effet qui vous empêche de récupérer des points de vie.
- Pendant les 24 prochaines heures, recevoir l'avantage aux jets de sauvegarde contre une maladie ou un poison qui vous affecte.

L'ordre du combat

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

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Combat étape par étape

1. **Détermination de la surprise.** Le MJ détermine si des participants au combat sont surpris.
2. **Définir les positions.** Le MJ décide où se trouvent les différents personnages et monstres. Prenant en compte l'ordre de marche des aventuriers ou les positions que leurs joueurs ont annoncées dans la zone, le MJ fixe le positionnement de leurs adversaires, en décidant à quelle distance ils sont et dans quelle direction.
3. **Jouer l'initiative.** Tous les participants au combat jouent l'initiative, pour déterminer l'ordre des tours des combattants.
4. **Séquence des tours.** Chaque participant au combat joue son tour, selon l'ordre d'initiative.
5. **Début du round suivant.** Une fois que tous les participants ont joué leur tour, le round prend fin. Reprenez à l'étape 4 jusqu'à la fin de l'affrontement.

Surprise

Une bande d'aventuriers se faufile jusqu'à un camp de bandits, avant de surgir des arbres pour les attaquer. Un cube gélatineux glisse le long d'une galerie de donjon à l'insu des héros, jusqu'à pouvoir les engloutir d'une traite. Dans ces situations, l'un des deux camps surprend l'autre.

Le MJ détermine si des participants sont surpris. Si aucun des deux camps ne fait d'effort de discrétion, tout le monde note la présence des autres. Dans le cas contraire, le MJ compare les tests de Dextérité (Discrétion) de chacun à la valeur passive de Sagesse (Perception) de chaque créature du camp opposé. Un personnage ou monstre qui ne remarque pas la menace est surpris au début de la rencontre.

Si vous êtes surpris, vous ne pouvez ni vous déplacer ni entreprendre d'action à votre premier tour du combat, et vous ne pouvez jouer de réaction avant la fin de ce tour. Un membre d'un groupe peut parfaitement être surpris alors que ses alliés ne le sont pas.

Initiative

L'initiative détermine la séquence des tours durant un combat. Lorsque le combat commence, chaque participant effectue un test de Dextérité pour déterminer son rang dans l'ordre d'initiative. Le MJ effectue un jet pour chaque groupe de créatures identiques, de façon que chaque membre de ce groupe agisse en même temps.

Le MJ établit la séquence des combattants, de celui qui a obtenu le test de Dextérité le plus élevé à celui qui a obtenu le plus faible. Il définit ainsi l'ordre (appelé ordre d'initiative) dans lequel les participants vont agir round après round. L'ordre d'initiative reste inchangé round après round.

En cas d'égalité, le MJ décide dans quel ordre agissent les créatures qu'il contrôle, tandis que les joueurs décident de l'ordre pour leurs personnages ex æquo. Dans le cas d'une égalité entre un monstre et un personnage joueur, le MJ tranche. Une autre option consiste à faire lancer un d20 aux joueurs et monstres concernés pour les départager (par ordre décroissant).

Votre tour

À votre tour, vous pouvez vous **déplacer** d'une distance n'excédant pas votre vitesse et **entreprendre une action**. Vous décidez ce qui intervient en premier entre votre déplacement et votre action. Votre vitesse — ou vitesse au sol comme on dit parfois — apparaît sur votre fiche de personnage.

Les actions que vous pouvez entreprendre les plus courantes sont détaillées à la section « Actions au combat ». De nombreuses aptitudes de classe et autres capacités vous fournissent d'autres options d'action.

La section « Déplacement et position » détaille les règles pour votre déplacement.

Vous pouvez parfaitement renoncer à votre déplacement ou à votre action, et même ne rien faire du tout à votre tour. Si vous n'arrivez pas à vous décider quand vient votre tour, rabattez-vous sur l'action Esquiver ou Se tenir prêt, toutes deux détaillées à « Actions au combat ».

Actions bonus

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

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

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous choisissez à quel moment de votre tour entreprendre l'action bonus, sauf si sa description vous impose un moment particulier ; en outre, tout ce qui vous prive de la capacité d'entreprendre une action vous empêche également d'entreprendre une action bonus.

Autres activités à votre tour

Votre tour peut faire intervenir divers gestes mineurs qui ne sollicitent ni votre action ni votre déplacement.

Vous pouvez communiquer par les moyens disponibles, que ce soit par quelques mots ou par gestes brefs, lorsque vous jouez votre tour.

Vous pouvez également interagir avec un objet ou un élément de l'environnement, gratuitement, durant votre déplacement ou votre action (mais pas les deux). Vous pourriez ainsi ouvrir une porte se dressant sur les quelques mètres qui vous séparent de votre adversaire (déplacement) ou dégainer votre arme dans le cadre de l'action qui vous permet d'attaquer.

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

Le MJ peut vous demander de consacrer une action à ces tâches lorsqu'un soin particulier est demandé ou lorsqu'elles présentent une difficulté inhabituelle. Ainsi le MJ est-il en droit d'exiger que vous consacriez votre action à ouvrir une porte coincée ou à activer la manivelle d'ouverture d'un pont-levis.

Réactions

Certaines aptitudes spéciales et situations, ainsi que certains sorts vous permettent d'effectuer une action spéciale appelée réaction. Une réaction est une réponse instantanée à un déclencheur, qui peut intervenir à votre tour ou à celui de quelqu'un d'autre. L'attaque d'opportunité est la réaction la plus courante.

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

Déplacement et position

Les combats voient les monstres et personnages se déplacer et ajuster leur position, en quête constante d'un avantage tactique.

À votre tour, vous pouvez vous déplacer d'une distance n'excédant pas votre vitesse. Vous pouvez ainsi à votre tour dépenser tout ou partie de votre vitesse, selon les règles qui suivent.

Votre déplacement peut inclure des parties sautées, escaladées et nagées. Ces différents modes de déplacement peuvent s'associer avec la marche ou constituer l'intégralité de votre déplacement. Quels que soient ces modes, vous déduisez la distance couverte par chacune de ces parties de votre vitesse, jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus ou que vous ayez terminé votre déplacement.

Scinder son déplacement

Vous pouvez scinder votre déplacement à votre tour, en utilisant une partie de votre vitesse avant votre action, puis une autre après. Si vous disposez par exemple d'une vitesse de 9 m, vous pouvez vous déplacer de 3 m, entreprendre votre action, puis vous déplacer de 6 m supplémentaires.

Se déplacer entre les attaques

Si vous entreprenez une action qui fait intervenir plus d'une attaque d'arme, vous pouvez aussi répartir votre déplacement entre ces attaques. Exemple : une guerrière qui peut effectuer deux attaques grâce à l'aptitude Attaque supplémentaire, si elle est dotée d'une vitesse de 7,50 m, pourrait se déplacer de 3 m, tenter une première attaque, se déplacer encore de 4,50 m et porter sa deuxième attaque.

Combiner des vitesses différentes

Si vous disposez de plus d'une vitesse (une vitesse au sol et une vitesse de vol, par exemple), vous pouvez alterner entre l'une et l'autre en plein déplacement. Chaque fois que vous changez de mode, soustrayez la distance déjà parcourue de la nouvelle vitesse. Vous obtenez ainsi la distance que vous pouvez encore parcourir. Si cette soustraction vous donne 0 ou moins, vous ne pouvez pas recourir à la vitesse résultante pour le déplacement en cours.

Exemple : si vous disposez d'une vitesse de 9 m et d'une vitesse de vol de 18 m, car un magicien a lancé sur vous le sort *vol*, vous pourriez voler 6 m, puis marcher 3 m, puis reprendre les airs pour voler 9 m de plus.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Terrain difficile

Les combats se livrent rarement dans des salles vides ou des plaines sans relief ni végétation. Grottes jonchées de rochers, sous-bois enchevêtrés de ronces, escaliers instables ; de nombreux affrontement se déroulent en terrain difficile.

Toute distance parcourue sur un terrain difficile vous coûte le double en termes de vitesse. Cette règle reste valide si plusieurs éléments d'un espace constituent un terrain difficile.

Les meubles bas, les gravats, les taillis, les escaliers raides, la neige et la boue sont autant d'exemples de terrain difficile. L'espace occupé par une autre créature, qu'elle vous soit hostile ou non, compte également pour un terrain difficile.

Être à terre

Les combattants se retrouvent régulièrement au sol, soit parce qu'on les a renversés soit parce qu'ils ont eux-mêmes adopté cette position. En termes de jeu, on dit qu'ils sont « à terre », état décrit à l'annexe MdJ-A.

Vous pouvez vous **jeter à terre** sans rien dépenser de votre vitesse. **Se relever** demande davantage d'efforts ; il vous faut consacrer la moitié de votre vitesse en déplacement pour ce faire. Par exemple, si votre vitesse est de 9 m, vous devez consacrer 4,50 m de déplacement à vous relever. Vous ne pouvez pas vous relever s'il ne vous reste plus assez de déplacement ou si votre vitesse est de 0.

Pour vous déplacer en restant à terre, vous devez **ramper** ou recourir à la magie (la téléportation, par exemple). Toute distance parcourue en rampant vous coûte le double en termes de vitesse. Ainsi ramper 1,50 m en terrain difficile vous coûtera-t-il 4,50 m de déplacement.

Interagir avec l'environnement

Voici quelques exemples de ce que vous pouvez faire dans le cadre de votre déplacement et de votre action :

- dégainer ou rengainer une épée
- ouvrir ou fermer une porte
- extraire une potion de votre sac à dos
- ramasser une hache abandonnée au sol
- récupérer une babiole sur une table
- retirer un anneau de votre doigt
- emboucher un peu de nourriture
- planter une bannière dans le sol
- récupérer quelques pièces de monnaie de votre sacoche de ceinture
- boire une chope de bière d'un trait
- actionner un levier ou un interrupteur
- retirer une torche d'une applique
- récupérer un livre sur une étagère à portée
- éteindre une petite flamme
- enfiler un masque
- rabattre votre capuche
- coller l'oreille à une porte
- donner un coup de pied dans un caillou
- tourner une clef dans une serrure
- sonder le sol avec une perche de 3 m
- tendre un objet à un autre personnage

Se déplacer au milieu d'autres créatures

Vous pouvez traverser l'espace d'une créature non hostile. En revanche, vous ne pouvez traverser l'espace d'une créature hostile que si sa catégorie de taille est supérieure ou inférieure d'au moins deux crans à la vôtre. Dans tous les cas, l'espace d'une autre créature constitue pour vous un terrain difficile.

Qu'une créature soit amie ou ennemie, vous ne pouvez pas volontairement terminer votre déplacement dans son espace.

Si vous sortez de la zone l'allonge d'une créature hostile durant votre déplacement, vous provoquez une attaque d'opportunité.

Déplacement en vol

Les créatures volantes profitent des avantages de la mobilité, mais courent également le risque de chuter. Quand une créature volante est projetée à terre, que sa vitesse est réduite à 0 ou qu'elle est privée de sa capacité de déplacement pour une raison ou une autre, elle chute, sauf si elle dispose du vol stationnaire ou si une magie la maintient dans les airs, comme le sort *vol*.

Taille des créatures

Les créatures occupent chacune un certain espace. La table « Catégories de taille » qui suit indique l'espace contrôlé par une créature au combat, selon sa taille. Les objets reprennent parfois ces catégories de taille.

Catégories de taille

Catégorie de taille	Espace
TP (très petite)	75 cm x 75 cm
P (petite)	1,50 m x 1,50 m
M (moyenne)	1,50 m x 1,50 m
G (grande)	3 m x 3 m
TG (très grande)	4,50 m x 4,50 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Gig (gigantesque)	6 m x 6 m, voire davantage

Espace

L'espace d'une créature correspond à la zone qu'elle contrôle au combat ; il ne représente pas directement ses dimensions physiques. Ainsi une créature de taille M n'est-elle pas large de 1,50 m, mais elle occupe un tel espace. Quand un hobgobelin de taille M se tient en travers d'un encadrement de porte large de 1,50 m, les autres créatures ne pourront s'y engager que si le monstre les laisse passer.

L'espace d'une créature représente aussi la surface dont elle a besoin pour combattre efficacement. Cela explique aussi pourquoi une même créature ne peut être entourée que par un certain nombre d'autres créatures au combat. Ainsi, dans le cas de combattants de taille M, huit créatures peuvent-elles en cerner une autre dans un rayon de 1,50 m.

Les créatures plus grandes occupant davantage d'espace, elles seront moins nombreuses à pouvoir en encercler une autre. Si cinq créatures de taille G s'agglutinent autour d'une personne de taille M ou inférieure, il ne reste plus beaucoup de place. À l'inverse, jusqu'à vingt créatures de taille M peuvent cerner un monstre de taille Gig.

Se faufiler dans un espace réduit

Toute créature peut se faufiler dans un espace adapté à une catégorie de taille de moins que la sienne. Ainsi une créature de taille G peut-elle se faufiler dans un passage de 1,50 m de large. Quand une créature se faufile dans un espace réduit, la distance parcourue lui coûte le double en termes de déplacement, et elle est désavantagée aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Les jets d'attaque contre la créature sont avantagés tant qu'elle est dans un espace réduit.

Actions au combat

Lorsque vous entreprenez une action à votre tour, vous pouvez opter pour l'une des actions présentées ici, une action octroyée par votre classe ou une aptitude spéciale, ou une action que vous improvisez. De nombreux monstres disposent d'options d'action qui apparaissent dans leur profil.

Lorsque vous décrivez une action non détaillée dans les règles, le MJ vous dira si elle est possible et quel genre de jet effectuer, le cas échéant, pour savoir si l'action est une réussite ou un échec.

Aider

Vous pouvez assister une autre créature dans l'accomplissement d'une tâche. Lorsque vous entreprenez l'action Aider, la créature assistée reçoit l'avantage au prochain test de caractéristique qu'elle effectue pour accomplir la tâche dans laquelle vous l'aidez, à condition que le test se fasse avant le début de votre tour suivant.

Une autre option consiste à aider une créature amicale à attaquer une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous. Vous feintez, déconcentrez la cible ou coopérez avec votre allié pour qu'il attaque plus efficacement. Si votre allié attaque la cible avant votre tour suivant, le premier jet d'attaque qu'il effectue se fait avec avantage.

Attaquer

L'action que l'on entreprend le plus couramment au combat est l'action Attaquer, que vous maniiez une épée, décochiez une flèche ou vous bagarriez à la force de vos poings.

Cette action vous permet d'effectuer une attaque de corps à corps ou une attaque à distance. Reportez-vous à la section « Effectuer une attaque » pour les règles spécifiques aux attaques.

Certaines aptitudes, comme l'Attaque supplémentaire du guerrier, vous permettent d'effectuer plus d'une attaque par le biais de cette action.

Chercher

Lorsque vous entreprenez l'action Chercher, vous consacrez votre attention à la recherche de quelque chose. Dans certains cas, le MJ peut vous demander un test de Sagesse (Perception) ou un test d'Intelligence (Investigation).

Esquiver

Lorsque vous entreprenez l'action Esquiver, vous ne cherchez qu'à éviter les attaques. Jusqu'au début de votre tour suivant, tout jet d'attaque effectué contre vous est désavantagé à condition que vous voyiez l'assaillant, et vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde de Dextérité. Vous perdez ce bénéfice si vous êtes neutralisé (comme expliqué dans l'annexe MdJ-A) ou si votre vitesse tombe à 0.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Foncer

Lorsque vous entreprenez l'action Foncer, vous recevez du déplacement supplémentaire pour ce tour. Cette augmentation est égale à votre vitesse, après application d'éventuels modificateurs. Si vous disposez par exemple d'une vitesse de 9 m, vous pouvez vous déplacer de 18 m à votre tour si vous « foncez ».

Toute augmentation ou réduction de votre vitesse se répercute de la même manière sur le déplacement supplémentaire octroyé. Si vous disposez par exemple d'une vitesse de 9 m réduite à 4,50 m, vous pouvez vous déplacer de 9 m à votre tour si vous « foncez ».

Lancer un sort

Les incantateurs tels que les magiciens et clercs, ainsi que de nombreux monstres, ont accès à des sorts qu'ils emploient redoutablement au combat. Chaque sort présente un temps d'incantation qui spécifie si l'incantateur doit y consacrer une action, une réaction, des minutes, voire plusieurs heures. L'incantation d'un sort n'est donc pas toujours une simple action. La plupart des sorts ont toutefois un temps d'incantation de 1 action ; un incantateur au combat consacre donc souvent une action pour produire de tels effets.

Se cacher

Lorsque vous entreprenez l'action Se cacher, vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) pour tenter de vous cacher selon les règles correspondantes. En cas de réussite, vous recevez certains bénéfices, décrits dans la section « Assaillants et cibles non visibles ».

Se désengager

Si vous entreprenez l'action Se désengager, votre déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité jusqu'à la fin du tour.

Se tenir prêt

Parfois, vous souhaitez prendre l'ennemi de court ou attendre certaines circonstances pour agir. Pour ce faire, vous entreprenez l'action Se tenir prêt à votre tour, ce qui vous permet d'agir en jouant votre réaction avant le début de votre tour suivant.

Tout d'abord, décidez quelles circonstances perceptibles déclencheront votre réaction. Puis choisissez l'action que vous entreprendrez en réponse à ce déclencheur (ou optez pour un déplacement n'excédant pas votre vitesse). Ce pourrait être par exemple : « Si le fanatique pose le pied sur la trappe, j'active le levier qui l'ouvre », ou « Si le gobelin arrive à mon niveau, je me retire. »

Lorsque le déclencheur intervient, vous avez le choix entre jouer votre réaction juste après la fin du déclencheur et ne pas tenir compte du déclencheur. N'oubliez pas : vous ne pouvez jouer qu'une réaction par round.

Lorsque vous anticipez ainsi l'incantation d'un sort, vous le lancez normalement mais retenez les énergies magiques, que vous ne libérerez qu'à l'intervention du déclencheur en jouant votre réaction. Pour pouvoir être anticipé ainsi, le sort doit avoir un temps d'incantation de 1 action, sachant que retenir ses énergies vous demande de maintenir votre concentration. Si votre concentration est rompue, le sort se dissipe sans prendre effet. Exemple : si vous vous concentrez sur le sort *toile d'araignée* et que vous vous tenez prêt à lancer *projectile magique*, votre *toile d'araignée* prend fin, et si vous subissez des dégâts avant d'avoir libéré *projectile magique* par votre réaction, votre concentration risque à nouveau d'être rompue.

Utiliser un objet

Normalement, vous interagissez avec un objet tout en faisant autre chose, comme lorsque vous dégainez votre épée dans le cadre d'une attaque. Lorsqu'un objet requiert votre action, vous entreprenez l'action Utiliser un objet. Cette action est également utile lorsque vous souhaitez interagir avec plus d'un objet à votre tour.

Effectuer une attaque

Que vous frappiez avec une arme de corps à corps, attaquiez l'ennemi avec une arme à distance ou effectuiez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort, la structure de l'attaque reste la même.

1. **Choisissez une cible.** Désignez une cible à portée de votre attaque : une créature, un objet ou un lieu.
2. **Déterminez les modificateurs.** Le MJ détermine si la cible dispose d'un abri et si vous êtes avantagé ou désavantagé contre elle. Par ailleurs, des sorts, capacités spéciales et autres effets peuvent entraîner des malus ou bonus à votre jet d'attaque.
3. **Résolvez l'attaque.** Vous effectuez le jet d'attaque. S'il touche, vous déterminez les dégâts, sauf si l'attaque concernée est assortie de règles qui spécifient autre chose. Certaines attaques entraînent des effets spéciaux en plus des dégâts ou à leur place.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Quand la question se pose de savoir si ce que vous faites compte pour une attaque, la règle est simple : si vous effectuez un jet d'attaque, c'en est une.

Jets d'attaque

Lorsque vous effectuez une attaque, votre jet d'attaque détermine si l'attaque touche ou rate. Pour effectuer un jet d'attaque, lancez un d20 et ajoutez les modificateurs appropriés. Si le total du jet et des modificateurs égale ou dépasse la classe d'armure (CA) de la cible, l'attaque touche. La CA d'un personnage se détermine à sa création, tandis que celle d'un monstre apparaît dans son profil de jeu.

Modificateurs au jet

Lorsqu'un personnage effectue un jet d'attaque, les deux modificateurs les plus courants pour le jet sont le modificateur de caractéristique et le bonus de maîtrise du personnage. Lorsqu'un monstre effectue un jet d'attaque, il recourt au modificateur indiqué dans son profil.

Modificateur de caractéristique. Le modificateur de Force est celui que l'on utilise pour une attaque d'arme de corps à corps, tandis que le modificateur de Dextérité est utilisé pour une attaque d'arme à distance. Les armes dotées de la propriété finesse ou lancer ne sont pas soumises à cette règle.

Certains sorts nécessitent également un jet d'attaque. Le modificateur de caractéristique utilisé pour une attaque de sort dépend de la caractéristique d'incantation du lanceur de sorts.

Bonus de maîtrise. Vous ajoutez votre bonus de maîtrise au jet d'attaque lorsque vous attaquez avec une arme dont vous avez la maîtrise, ainsi que lorsque vous attaquez avec un sort.

Résultat de 1 ou 20 sur le dé

Il arrive que le destin sourie à un combattant ou s'acharne contre lui. Le novice réalise parfois l'impossible, le vétéran rate un coup facile.

Si le d20 lancé pour une attaque donne 20, l'attaque touche quels que soient les modificateurs et la CA de la cible. C'est ce que l'on appelle un coup critique.

Si le d20 lancé pour une attaque donne 1, l'attaque rate quels que soient les modificateurs et la CA de la cible.

Assaillants et cibles non visibles

Les combattants tentent souvent de se soustraire aux sens de l'adversaire en se cachant, en profitant du sort *invisibilité* ou en se glissant dans les ténèbres.

Lorsque vous attaquez une cible que vous ne voyez pas, vous êtes désavantagé au jet d'attaque correspondant. Cela reste vrai que vous tentiez de deviner la position de la cible ou que vous cibliez une créature que vous entendez, mais ne voyez pas. Si la cible ne se trouve pas à l'endroit que vous avez ciblé, vous la ratez automatiquement, mais le MJ se contente généralement d'annoncer que l'attaque a échoué sans vous révéler si vous avez bien ou mal évalué la position de la cible.

Lorsqu'une créature ne vous voit pas, vous êtes avantagé aux jets d'attaque contre elle. Si vous êtes caché (votre cible ne vous voit et ne vous entend pas) et que vous effectuez une attaque, votre position est révélée lorsque votre attaque touche ou rate.

Attaques à distance

Lorsque vous effectuez une attaque à distance, vous tirez à l'arc ou à l'arbalète, lancez une hachette ou des projectiles vers un adversaire distant. Un monstre peut projeter des pointes avec sa queue. De nombreux sorts font également intervenir une attaque à distance.

Portée

Vous ne pouvez effectuer une attaque à distance que si votre cible se situe à une portée spécifiée.

Quand une attaque à distance, comme celle qu'on effectue avec un sort, n'indique qu'une seule portée, vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de cette portée.

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

Attaques à distance en combat rapproché

La visée d'une attaque à distance s'avère plus compliquée quand un adversaire se tient près de vous. Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme, un sort ou autre moyen, vous êtes désavantagé au jet d'attaque si vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 m d'une créature hostile qui vous voit et n'est pas neutralisée.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Attaques de corps à corps

Une attaque de corps à corps intervient en combat rapproché pour attaquer un adversaire à portée d'allonge. Elle fait généralement intervenir une arme tenue en main, comme une épée, un marteau de guerre ou une hache. De nombreux monstres effectuent une attaque de corps à corps lorsqu'ils frappent de leurs griffes, leurs cornes, leurs dents, leurs tentacules ou toute autre partie de leur anatomie. Quelques sorts passent également par une attaque de corps à corps.

La plupart des créatures ont une **allonge** de 1,50 m et peuvent donc attaquer des cibles situées à 1,50 m ou moins d'elles lorsqu'elles effectuent une attaque de corps à corps. Certaines créatures (dont la taille est souvent supérieure à M) disposent d'attaques de corps à corps dont l'allonge est supérieure à 1,50 m, comme l'indique leur description.

Au lieu d'utiliser une arme pour effectuer une attaque d'arme de corps à corps, vous pouvez recourir à une **attaque à mains nues** : un coup de poing, de pied ou de tête, ou autre frappe violente (rien de tout cela n'étant considéré comme une arme). Une attaque à mains nues qui touche inflige des dégâts contondants égaux à 1 + votre modificateur de Force. Vous avez la maîtrise de vos attaques à mains nues.

Attaques d'opportunité

Au combat, chacun se tient prêt à frapper l'ennemi lorsqu'il se déplace de manière inconsidérée. On parle alors d'attaque d'opportunité.

Vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité lorsqu'une créature hostile que vous voyez sort de votre zone d'allonge. Pour effectuer une attaque d'opportunité, vous jouez votre réaction pour porter une attaque de corps à corps contre la créature qui l'a provoquée. L'attaque intervient juste avant que la créature soit sortie de votre zone d'allonge.

Vous pouvez éviter de provoquer une attaque d'opportunité en entreprenant l'action Se désengager. Lorsque vous vous téléportez ou que quelqu'un ou quelque chose vous déplace sans que vous y consacriez votre déplacement, votre action ou votre réaction, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité. Ainsi, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité quand une explosion vous projette hors de la zone d'allonge d'un ennemi ou quand une chute vous éloigne d'un adversaire.

Combat à deux armes

Lorsque vous entreprenez l'action Attaquer pour attaquer avec une arme de corps à corps légère que vous tenez dans une main, vous pouvez par une action bonus attaquer avec une autre arme de corps à corps légère que vous tenez dans l'autre main. Vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de cette attaque supplémentaire, sauf si ce modificateur est négatif.

Si l'une ou l'autre arme a la propriété lancer, vous pouvez la lancer au lieu d'effectuer une attaque de corps à corps.

Lutte

Lorsque vous souhaitez agripper une créature ou engager une lutte avec elle, vous pouvez entreprendre l'action Attaquer pour effectuer une attaque de corps à corps spéciale appelée lutte. Si l'action Attaquer vous permet d'effectuer plusieurs attaques, cette attaque en remplace une.

La catégorie de taille de la cible de cette lutte ne doit pas être supérieure de plus d'un cran à la vôtre et la cible doit être dans votre zone d'allonge. En vous servant d'au moins une main libre, vous tentez de saisir la cible en effectuant un test de lutte (et non un jet d'attaque), qui prend la forme d'un test de Force (Athlétisme) opposé au test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) de la cible (à sa convenance). En cas de réussite, vous soumettez la cible à l'état agrippé (cf. annexe MdJ-A). Cet état s'accompagne des circonstances qui y mettent un terme, sachant que vous pouvez libérer la cible dès que vous le souhaitez (pas d'action requise).

S'extraire d'une lutte. Une créature agrippée peut consacrer son action à s'extraire de la prise. Pour ce faire, elle doit réussir un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) opposé à votre test de Force (Athlétisme).

Déplacer une créature agrippée. Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez tirer ou transporter la créature agrippée avec vous, mais votre vitesse est alors réduite de moitié, sauf si la catégorie de taille de cette créature est de deux crans inférieure à la vôtre.

Oppositions en combat

Dans un affrontement, il est fréquent que l'on mesure ses qualités martiales à celles de l'adversaire. Cette comparaison peut se traduire par une opposition effectuée au prix d'une action. Cette section présente les deux oppositions de ce type les plus courantes au combat, à savoir la lutte et la bousculade. Le MJ peut s'inspirer de ces oppositions pour en improviser d'autres.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Bousculer une créature

En entreprenant l'action Attaquer, vous pouvez effectuer une attaque de corps à corps pour bousculer une créature, afin de la jeter à terre ou de l'éloigner de vous. Si l'action Attaquer vous permet d'effectuer plusieurs attaques, cette attaque en remplace une.

La catégorie de taille de la cible ne doit pas être supérieure de plus d'un cran à la vôtre et la cible doit être dans votre zone d'allonge. Au lieu d'un jet d'attaque, vous effectuez un test de Force (Athlétisme) opposé au test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) de la cible (à sa convenance). En cas de réussite, vous avez le choix entre jeter la cible à terre et l'éloigner de 1,50 m de vous en la poussant.

Abri

Les murs, arbres, créatures et autres obstacles peuvent fournir un abri qui rend une cible plus difficile à toucher lors d'un combat. Une cible ne peut profiter d'un abri qu'en cas d'attaque ou d'effet provenant de l'autre côté de l'abri.

Il existe trois niveaux d'abri. Quand une cible se trouve derrière plusieurs éléments d'abri, seul celui qui fournit le niveau de protection le plus élevé est pris en compte ; les degrés ne se cumulent pas. Exemple : si une cible se trouve derrière une créature qui lui donne un abri partiel et un arbre qui lui donne un abri supérieur, elle ne bénéficie que d'un abri supérieur.

Une cible bénéficiant d'un **abri partiel** reçoit un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible dispose d'un abri partiel si un obstacle protège au moins la moitié de son corps. Il peut s'agir d'une murette, d'un meuble imposant, d'un tronc d'arbre étroit ou d'une créature (ennemie ou alliée).

Une cible bénéficiant d'un **abri supérieur** reçoit un bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible dispose d'un abri supérieur si au moins les trois quarts de son corps sont abrités par un obstacle. Il peut s'agir d'une herse, d'une meurtrière ou d'un épais tronc d'arbre.

Une cible bénéficiant d'un **abri total** ne peut être ciblée directement par une attaque ou un sort, mais certains sorts peuvent toutefois l'atteindre en l'incluant dans leur zone d'effet. Une cible dispose d'un abri total si elle est complètement cachée par un obstacle.

Dégâts et soins

Les blessures et le risque de mort sont de fidèles compagnons des héros qui s'en vont explorer les mondes de l'imaginaire. Un coup d'estoc, une flèche bien décochée et la déflagration du sort *boule de feu* ont tous le pouvoir de blesser, voire de tuer, les créatures les plus robustes.

Points de vie

Les points de vie représentent un mélange de robustesse physique et mentale, d'envie de vivre et de chance. Les créatures dotées de beaucoup de points de vie sont plus difficiles à tuer. Celles qui en ont moins sont plus fragiles.

Les points de vie actuels d'une créature (ou juste les « points de vie » pour faire plus court) sont compris entre son maximum de points de vie et 0. Ce nombre entier change régulièrement, au fur et à mesure des dégâts subis par la créature et des soins qu'elle reçoit.

Chaque fois qu'une créature subit des dégâts, ceux-ci sont déduits de ses points de vie. La perte de points de vie n'a aucun effet sur les capacités de la créature jusqu'à ce que celle-ci tombe à 0 point de vie.

Jets de dégâts

Chaque arme, chaque sort ou capacité de monstre qui cause des dommages spécifie les dégâts infligés. Vous lancez le dé ou les dés de dégâts, ajoutez les éventuels modificateurs, puis appliquez les dégâts totaux à la cible. Les armes magiques, capacités spéciales et autres facteurs peuvent octroyer un bonus aux dégâts. Un malus peut réduire les dégâts à 0, mais en aucun cas les rendre négatifs.

Lorsque vous attaquez avec une arme, vous ajoutez aux dégâts votre modificateur de caractéristique, le même que celui du jet d'attaque. Les **sorts** indiquent quels dés lancer pour les dégâts et spécifient quels éventuels modificateurs ajouter.

Quand un sort ou autre effet inflige des dégâts à **plus d'une cible** en même temps, vous ne lancez qu'une fois les dés de dégâts pour toutes. Exemple : quand un magicien lance *boule de feu* ou qu'un clerc invoque une *colonne de flamme*, les dés de dégâts ne sont lancés qu'une seule fois pour toutes les créatures prises dans la déflagration.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Coups critiques

Lorsque vous obtenez un coup critique, vous lancez des dés supplémentaires pour les dégâts que l'attaque inflige à la cible. Ainsi, tous les dés de dégâts de l'attaque sont lancés deux fois et ajoutés les uns aux autres. Puis, vous ajoutez les modificateurs applicables, selon la règle normale. Pour accélérer les choses, vous pouvez lancer tous les dés en même temps.

Exemple : si vous obtenez un coup critique avec une dague, vous lancez 2d4 pour les dégâts au lieu de 1d4, puis vous ajoutez les modificateurs applicables. Si l'attaque fait intervenir d'autres dés de dégâts, comme ceux de l'aptitude Attaque sournoise du roublard, vous lancez également ceux-ci deux fois.

Types de dégâts

Les différentes attaques, divers sorts offensifs et autres effets infligent des types de dégâts différents. En soi, les types de dégâts n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles, comme la résistance aux dégâts, prennent ces types en compte.

Voici la liste de ces types, accompagnée d'exemples pour aider le MJ à mieux les identifier quand un nouvel effet se présente.

Acide. La gerbe corrosive du souffle d'un dragon noir et les enzymes caustiques que sécrète un pouding noir infligent des dégâts d'acide.

Contondants. Les commotions physiques provoquées par un marteau, une chute, une constriction ou autre infligent des dégâts contondants.

Feu. Les dragons rouges crachent des flammes qui, comme de nombreux sorts ardents, infligent des dégâts de feu.

Force. On parle ici d'énergie magique pure canalisée afin d'engendrer des dégâts. La plupart des effets qui infligent des dégâts de force sont des sorts, comme *projectile magique* ou *arme spirituelle*.

Froid. Le frimas infernal qui émane de la lance d'un diable gelé et la décharge glaciale du souffle d'un dragon blanc infligent des dégâts de froid.

Foudre. Le sort éclair et le souffle d'un dragon bleu infligent des dégâts de foudre.

Nécrotiques. Les dégâts nécrotiques, comme ceux qu'infligent certains morts-vivants et le sort *contact glacial*, flétrissent la matière et même l'âme.

Perforants. Les attaques qui percent ou empalent, comme celles des lances et les morsures monstrueuses, infligent des dégâts perforants.

Poison. Les dards venimeux et les vapeurs toxiques du souffle d'un dragon vert infligent des dégâts de poison.

Psychiques. Les pouvoirs mentaux comme ceux de la décharge d'un flagelleur mental infligent des dégâts psychiques.

Radiants. Les dégâts radiants infligés par le sort *colonne de flamme* du clerc ou les armes d'un ange calcinent les chairs comme le feu tout en submergeant l'esprit de surpuissance.

Tonnerre. Une puissante détonation, comme celle que provoque le sort *vague tonnante*, inflige des dégâts de tonnerre.

Tranchants. Épées, haches et griffes monstrueuses infligent des dégâts tranchants.

Résistances et vulnérabilités aux dégâts

Certains objets et créatures sont particulièrement peu ou très sensibles à certains types de dégâts.

Quand une créature bénéficie de la **résistance** à un type de dégâts, de tels dégâts sont réduits de moitié contre elle (même chose pour un objet). Quand une créature présente une **vulnérabilité** à un type de dégâts, de tels dégâts sont doublés contre elle (même chose pour un objet).

La résistance, puis la vulnérabilité éventuelle s'appliquent après tous les autres modificateurs aux dégâts. Prenons l'exemple d'une créature dotée de la résistance aux dégâts contondants qui est touchée par une attaque lui infligeant 25 dégâts contondants. De plus, la créature se trouve dans une aura magique qui réduit tous les dégâts de 5. Les 25 dégâts sont d'abord réduits de 5, puis réduits de moitié, si bien que la créature subit 10 dégâts.

Si plusieurs résistances ou vulnérabilités affectent un même type de dégâts, une seule résistance ou vulnérabilité est prise en compte. Ainsi, une créature dotée de la résistance aux dégâts de feu et de la résistance à tous les dégâts non magiques voit les dégâts de feu non magiques qui l'affectent réduits de moitié, et non de trois quarts.

Soins

Tant qu'ils n'entraînent pas la mort, les dégâts ne sont pas permanents. Et la mort elle-même n'est pas irréversible face à une magie puissante. Le repos peut faire récupérer des points de vie, de même que certains moyens magiques comme le sort *soins* ou une *potion de guérison*, capables de réparer les dégâts en un instant.

Lorsqu'une créature bénéficie de soins d'un genre ou d'un autre, les points de vie qu'elle récupère sont

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

ajoutés à ses points de vie actuels. Les points de vie d'une créature ne peuvent dépasser son maximum de points de vie, si bien que l'excédent de points de vie récupérés est perdu. Prenons l'exemple d'un druide qui soigne un rôdeur, de 8 points de vie. Si le rôdeur dispose de 14 points de vie alors que son maximum de points de vie est de 20, il récupère en fait 6 points de vie grâce au druide, et non 8.

Une créature morte ne peut pas récupérer de points de vie tant qu'une magie puissante (comme le sort *retour à la vie*) ne l'a pas ramenée à la vie.

Tomber à 0 point de vie

Lorsque vous tombez à 0 point de vie, vous mourez sur le coup ou perdez connaissance, comme expliqué dans les sections qui suivent.

Mort sur le coup

Des dégâts massifs peuvent vous tuer en un instant. Lorsque des dégâts vous font tomber à 0 point de vie et qu'il reste un excédent après cette réduction, vous mourez sur le coup si cet excédent est au moins égal à votre maximum de points de vie.

Prenons l'exemple d'une clerc dont le maximum est de 12 points de vie, dotée actuellement de 6 points de vie. Si elle subit 18 dégâts par une attaque, elle tombe à 0 point de vie, avec un excédent de 12 dégâts. Cet excédent étant au moins égal à son maximum de points de vie, la clerc meurt.

Perte de connaissance

Quand des dégâts vous font tomber à 0 point de vie sans vous tuer sur le coup, vous tombez inconscient (cf. annexe MdJ-A). Cette perte de connaissance se termine dès que vous récupérez au moins un point de vie.

Jets de sauvegarde contre la mort

Chaque fois que vous commencez votre tour avec 0 point de vie, vous devez effectuer un jet de sauvegarde spécial appelé jet de sauvegarde contre la mort, afin de déterminer si vous glissez vers le trépas ou si vous vous accrochez à la vie. Contrairement aux autres jets de sauvegarde, celui-ci n'est lié à aucune valeur de caractéristique. Votre destin ne vous appartient plus ; seules la magie et certaines aptitudes peuvent désormais accroître vos chances de réussir ce jet de sauvegarde.

Lancez un d20. Si le dé donne un résultat de 10 ou plus, c'est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec. Cet échec ou cette réussite n'a pas d'effet en soi. À la troisième réussite, vous êtes stabilisé (voir ci-après). Au troisième échec, vous mourez. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que vous atteigniez un total de trois pour l'un ou l'autre. Ces compteurs sont remis à zéro pour les deux lorsque vous récupérez au moins un point de vie ou êtes stabilisé.

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

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

Stabiliser une créature

Le meilleur moyen de sauver la vie d'une créature à 0 point de vie consiste à la soigner. Quand c'est impossible, on peut au moins tenter de stabiliser la créature pour éviter qu'elle succombe à un jet de sauvegarde contre la mort raté.

Vous pouvez consacrer votre action à administrer les premiers secours à une créature inconsciente pour tenter de la stabiliser, ce qui demande de réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Une créature **stabilisée** n'est pas soumise aux jets de sauvegarde contre la mort, bien qu'étant à 0 point de vie, mais elle reste inconsciente. Une telle créature, si elle subit des dégâts, n'est plus stabilisée et se retrouve de nouveau soumise aux jets de sauvegarde contre la mort. Une créature stabilisée qui n'est pas soignée récupère 1 point de vie au bout de 1d4 heures.

Mort des monstres

La plupart des MJ font mourir les monstres dès qu'ils tombent à 0 point de vie, plutôt que de les rendre inconscients et de les soumettre aux jets de sauvegarde contre la mort.

Les ennemis majeurs et certains personnages non-joueurs peuvent toutefois constituer des exceptions ; le MJ peut choisir de leur appliquer les mêmes règles qu'aux personnages joueurs.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Assommer une créature

Il arrive qu'un assaillant cherche à neutraliser un adversaire plutôt que de l'achever. Lorsqu'un assaillant fait tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps, il peut choisir de l'assommer. Il prend cette décision au moment d'appliquer les dégâts. La créature tombe alors inconsciente, stabilisée.

Points de vie temporaires

Certains sorts et aptitudes spéciales confèrent des points de vie temporaires à une créature. Les points de vie temporaires ne sont pas de véritables points de vie ; ils constituent plutôt une sorte de matelas de sécurité, une réserve qui vous protège des blessures.

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

Les points de vie temporaires étant distincts de vos points de vie réels, la somme des deux peut dépasser votre maximum de points de vie. Un personnage peut donc tout à fait avoir tous ses points de vie et bénéficier en plus de points de vie temporaires.

Les soins ne font pas récupérer de points de vie temporaires qui, par ailleurs, ne se cumulent pas. Si vous disposez de points de vie temporaires et que vous en recevez d'autres, c'est à vous de décider si vous gardez les vôtres ou si vous les remplacez par les nouveaux. Ainsi, lorsqu'un sort vous octroie 12 points de vie temporaires alors que vous en avez déjà 10, vous pouvez en avoir 12 ou 10, mais pas 22.

Si vous êtes à 0 point de vie, l'acquisition de points de vie temporaires ne vous fait pas reprendre connaissance, pas plus qu'elle ne vous stabilise. De tels pv temporaires jouent toutefois leur rôle de matelas absorbeur de dégâts quand vous êtes dans cet état, mais seuls des soins peuvent vous tirer d'affaire.

Sauf dans le cas d'aptitudes qui spécifient une durée, les points de vie temporaires qui vous sont octroyés persistent jusqu'à ce qu'ils soient dépensés ou que vous terminiez un repos long.

Combat monté

Un chevalier et son destrier chargent dans la mêlée, une magicienne enchaîne les incantations depuis le dos d'un griffon, un clerc file dans les cieux sur un pégase ; tous profitent de la vitesse et de la mobilité de leur monture.

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

Monter et descendre

Durant un déplacement, vous pouvez monter sur une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous ou en descendre (l'un ou l'autre et une fois seulement). Il vous faut consacrer la moitié de votre vitesse en déplacement pour ce faire. Par exemple, si votre vitesse est de 9 m, vous devez consacrer 4,50 m de déplacement à monter sur un cheval. La manœuvre est donc impossible s'il vous reste moins de 4,50 m de déplacement ou si votre vitesse est de 0.

Si un effet déplace votre monture contre sa volonté alors que vous la montez, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine d'en tomber, et de vous retrouver à terre dans un espace à 1,50 m ou moins de la monture. Si vous êtes jeté à terre en combat monté, vous devez effectuer le même jet de sauvegarde.

Si c'est votre monture qui est jetée à terre, vous pouvez jouer votre réaction pour en descendre pendant sa chute et rester sur vos appuis. Sans cela, vous êtes désarçonné et jeté à terre, dans un espace à 1,50 m ou moins de la monture.

Contrôler une monture

Tant que vous êtes monté, vous avez deux options. Vous avez le choix entre contrôler la monture et la laisser agir indépendamment. Les créatures intelligentes, comme les dragons, agissent indépendamment.

Vous ne pouvez contrôler une monture que si elle est formée à recevoir un cavalier. Les chevaux domestiques, les ânes et les créatures du même genre sont censés être dressés de la sorte. L'initiative d'une monture contrôlée est la même que la vôtre quand vous la montez. Elle se déplace selon vos instructions et n'a que trois options d'action : Foncer, Esquiver et Se désengager. Une monture contrôlée peut se déplacer et agir, y compris au tour où vous grimpez sur son dos.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Une monture indépendante conserve son propre rang d'initiative. Le fait d'être montée ne la restreint pas dans les actions qu'elle peut entreprendre ; elle se déplace et agit à sa guise. Elle peut fuir le combat, se ruer à l'attaque pour dévorer un ennemi mal en point, ou agir en dépit de vos attentes.

Quoi qu'il en soit, si la monture provoque une attaque d'opportunité alors que vous êtes sur elle, l'assaillant choisit sa cible entre elle et vous.

Combat subaquatique

Quand des aventuriers traquent des sahuagins jusqu'à leurs demeures sous-marines, qu'ils affrontent des requins au cœur d'une épave ou qu'ils se retrouvent dans un souterrain inondé, ils font face à des circonstances délicates. Les règles suivantes s'appliquent sous l'eau.

Lorsqu'elle effectue une **attaque d'arme de corps à corps**, une créature qui n'est pas dotée d'une vitesse de nage (naturelle ou octroyée par magie) est désavantagée au jet d'attaque sauf si l'arme est une dague, une javeline, une épée courte, une lance ou un trident.

Une **attaque d'arme à distance** échoue automatiquement si sa cible est au-delà de la portée normale de l'arme. Et même contre une cible à portée normale, le jet d'attaque est désavantagé sauf si l'arme est une arbalète, un filet ou une arme qu'on lance comme une javeline (ce qui comprend les lances, tridents et fléchettes).

Les créatures et objets entièrement immergés dans l'eau bénéficient de la résistance aux dégâts de feu.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sorts

La magie, omniprésente dans les mondes imaginaires, se manifeste le plus souvent sous la forme de sorts.

Cette section fournit les règles concernant l'incantation de sorts. Les classes de personnage apprennent et préparent leurs sorts de plusieurs manières, et les monstres les utilisent aussi à leur façon. Quelle que soit sa source, un sort obéit aux règles qui suivent.

Qu'est-ce qu'un sort ?

Un sort est un effet magique donné, une manifestation isolée des énergies magiques qui imprègnent le multivers, façonnées selon une forme spécifique et restreinte. Lorsqu'il lance un sort, un personnage manipule soigneusement la trame invisible de la magie brute qui baigne le monde, réorganisant localement l'écheveau pour faire résonner l'énergie accumulée puis la libérer afin qu'elle produise l'effet désiré ; le tout, généralement en l'espace de quelques secondes.

Les sorts sont tour à tour outils polyvalents, armes et défenses. Ils peuvent infliger des dégâts ou les réparer, imposer des états spéciaux ou les retirer (cf. annexe MdJ-A), absorber l'énergie vitale ou ramener les morts à la vie.

L'histoire du multivers a vu la création de milliers de sorts, beaucoup étant depuis oubliés de tous. Certains se cachent peut-être encore parmi de vieux grimoires enfouis dans quelques ruines ou dans les méandres spirituels de dieux défunts. À moins qu'un jour, un personnage les réinvente quand son pouvoir et sa sapience seront à la hauteur de la tâche.

Niveau de sort

Chaque sort présente un niveau allant du 1er au 9e. Le niveau d'un sort est une bonne indication de sa puissance, allant du modeste (quoique fort efficace) *projectile magique* du 1er niveau au surpuissant *souhait*, du 9e niveau. Les sorts mineurs, sorts rudimentaires mais bien commodes que les personnages lancent presque machinalement, sont de niveau 0. Plus le niveau d'un sort est élevé, plus le personnage qui le lance doit avoir un niveau élevé.

Pour autant, niveau de sort et niveau de personnage ne sont pas équivalents. Par exemple, pour lancer un sort du 9e niveau, il faut soi-même être de niveau 17 ou plus, et non de niveau 9.

Sorts connus et sorts préparés

Avant de pouvoir utiliser un sort, le lanceur doit l'avoir bien en tête ou avoir accès à un objet magique qui le contient. Les personnages de certaines classes, comme le barde et l'ensorceleur, ont une liste limitée de sorts gravée dans l'esprit. Il en va de même pour de nombreux monstres recourant à la magie. D'autres lanceurs, comme les clercs et les magiciens, doivent passer par une procédure de préparation de leurs sorts. Cette opération varie d'une classe à l'autre, comme le détaillent leurs descriptions respectives.

Dans tous les cas, le nombre de sorts qui peuvent occuper simultanément l'esprit d'un personnage incantateur dépend de son niveau.

Emplacements de sort

Quel que soit le nombre de sorts que le lanceur connaît ou prépare, il ne peut en lancer qu'un nombre limité avant de devoir prendre du repos. Manipuler la trame de la magie et canaliser ses énergies pour en tirer un sort reste une épreuve pour le corps et l'esprit, plus encore avec les sorts de haut niveau. Ainsi, chaque description de classe de lanceur de sorts (hormis celle de l'occultiste) présente une table indiquant le nombre d'emplacements par niveau de sort dont dispose le personnage selon son niveau. La magicienne de niveau 3 Umara dispose par exemple de quatre emplacements de sort du 1er niveau et de deux emplacements du 2e niveau.

Quand un personnage lance un sort, il dépense un emplacement au moins égal à celui du sort, et « remplit » en quelque sorte l'emplacement avec le sort. On peut voir les emplacements de sort comme des sillons d'une taille donnée, étroite pour un emplacement du 1er niveau, de plus en plus large pour ceux de niveau supérieur. Un sort du 1er niveau s'insère ainsi dans n'importe quel emplacement, mais un sort du 9e niveau ne pourra tenir que dans un emplacement du 9e niveau. Ainsi, lorsque Umara lance *projectile magique*, sort du 1er niveau, elle dépense l'un de ses quatre emplacements du 1er niveau et il lui en reste trois.

Terminer un repos long fait récupérer tous les emplacements de sort dépensés.

Certains personnages et monstres sont dotés de capacités spéciales leur permettant de lancer des sorts sans utiliser d'emplacement. Un moine qui suit la Voie des quatre éléments, une occultiste qui opte pour certaines manifestations occultes et un diantrefosse des Neuf Enfers lancent tous leurs sorts de cette manière.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Lancer un sort à un niveau supérieur

Lorsqu'un personnage lance un sort en utilisant un emplacement dont le niveau est supérieur à celui du sort, le sort est considéré pour cette incantation comme du niveau correspondant. Ainsi, lorsque Umara lance *projectile magique* en utilisant l'un de ses emplacements du 2e niveau, ce *projectile magique* est du 2e niveau. Dans les faits, le sort prend toute la place que lui offre l'emplacement.

Certains sorts, comme *projectile magique* et *soins*, produisent des effets plus puissants lorsqu'on les lance à plus haut niveau, comme l'indique leur description.

Incantation en armure

En raison de la concentration mentale et des gestes complexes demandés par toute incantation, vous devez avoir la maîtrise de l'armure que vous portez pour lancer un sort. Sans cela, la gêne est trop grande pour que l'incantation aboutisse.

Sorts mineurs

Un sort mineur est un sort que l'on peut lancer sans dépenser d'emplacement ni l'avoir préparé. La longue pratique a gravé le sort dans l'esprit du lanceur et l'a imprégné des énergies nécessaires pour reproduire l'effet à volonté. Le niveau d'un sort mineur est de 0.

Rituels

Certains sorts présentent la mention : « rituel ». On peut lancer un tel sort selon les règles normales d'incantation ou comme rituel. Lancer le sort sous forme de rituel demande 10 minutes de plus que l'incantation normale. En revanche, cela ne dépense aucun emplacement, c'est pourquoi un sort lancé comme rituel ne peut l'être à un niveau supérieur à la normale.

Pour lancer un sort comme rituel, le lanceur doit disposer d'une aptitude lui permettant de le faire. Le clerc et le druide, par exemple, disposent d'une telle aptitude. Le lanceur doit également avoir préparé le sort ou le compter parmi sa liste de sorts connus, sauf si son aptitude de rituel spécifie autre chose, comme c'est le cas du magicien.

Lancer un sort

Lorsqu'un personnage lance un sort, les mêmes règles de base s'appliquent, quels que soient la classe de l'intéressé et les effets du sort.

Chaque profil de sort commence par les mêmes informations, à savoir le nom du sort, son niveau, son école de magie, son temps d'incantation, sa portée, ses composantes et sa durée. Le reste de la description détaille les effets particuliers du sort.

Temps d'incantation

L'incantation de la plupart des sorts demande une seule action, mais certains se lancent par une action bonus, une réaction ou un temps bien plus long.

Action bonus

Un sort lancé par une action bonus s'avère particulièrement expéditif. Pour lancer un tel sort, vous devez consacrer votre action bonus, à condition bien sûr de ne pas déjà avoir fait quoi que soit par une action bonus à ce tour. Vous ne pouvez pas lancer d'autre sort à ce même tour, sauf s'il s'agit d'un sort mineur dont le temps d'incantation est de 1 action.

Réactions

Certains sorts peuvent se lancer en jouant votre réaction. Ces sorts qui ne demandent qu'une fraction de seconde pour se manifester se lancent en réponse à quelque événement. Quand un sort peut se lancer en jouant sa réaction, la description vous dit précisément dans quelles circonstances.

Temps d'incantation supérieurs

L'incantation de certains sorts (notamment ceux qu'on lance comme rituels) demande davantage de temps : plusieurs minutes, voire plusieurs heures. Quand vous lancez un sort dont le temps d'incantation est supérieur à une action ou une réaction, vous devez y consacrer votre action chaque tour de l'incantation et devez maintenir votre concentration tout du long (cf. « Concentration », ci-après). Si votre concentration est rompue, le sort échoue, mais vous ne dépensez aucun emplacement. Si vous souhaitez retenter de lancer le sort, vous devez reprendre l'incantation depuis le début.

Portée

La cible d'un sort doit être dans la portée spécifiée par le sort. Pour un sort comme *projectile magique*, la cible est une créature. Pour un sort comme *boule de feu*, la cible est le point de l'espace où la sphère de flammes s'embrase.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

La portée de la plupart des sorts est exprimée en mètres. Certains sorts ne peuvent cibler qu'une créature que vous touchez (qui peut être vous-même). D'autres, comme le sort *bouclier*, n'affectent que votre propre personne. La portée de ces sorts est « personnelle ».

Les sorts qui créent des cônes ou des lignes d'effet qui émanent de vous ont également une portée personnelle, ce qui vous désigne d'office comme point d'origine de l'effet (voir « Zone d'effet »).

Une fois un sort lancé, ses effets ne sont pas limités par sa portée, sauf si sa description dit le contraire.

Composantes

Les composantes d'un sort correspondent aux conditions physiques dans lesquelles vous devez le lancer. La description de chaque sort indique s'il demande des composantes verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si vous êtes dans l'incapacité de fournir l'une ou l'autre de ces composantes, vous ne pouvez pas lancer le sort.

Verbale (V)

La plupart des sorts passent par des psalmodies mystiques ou ésotériques. Les paroles seules ne constituent pas la source de puissance du sort, mais l'alliance des sons, des variations de voix et des résonances permet de réveiller la trame de la magie. Ainsi, un personnage bâillonné ou pris dans une zone de silence, comme celle qu'engendre le sort *silence*, ne pourra pas lancer de sort doté d'une composante verbale.

Somatique (S)

Les gestes demandés par une incantation peuvent aussi bien être énergiques que très subtils et complexes. Quand un sort demande une composante somatique, le lanceur doit avoir au moins une main libre pour exécuter cette gestuelle.

Matérielle (M)

L'incantation de certains sorts passe par des objets spécifiques, indiqués entre parenthèses à la ligne « Composantes ». Un personnage peut utiliser une **sacoche à composantes** ou un **focaliseur d'incantation** (voir à « Équipement ») au lieu de fournir les composantes spécifiées par le sort. Toutefois, quand un coût est indiqué pour une composante, le personnage doit en disposer pour pouvoir lancer le sort.

Quand la description du sort spécifie que la composante matérielle est détruite par le sort, le lanceur doit la fournir pour chaque incantation du sort.

Le lanceur de sorts doit avoir une main libre pour accéder à ces composantes — ou tenir un focaliseur d'incantation — sachant que ce peut être la même main qui lui permet d'exécuter les composantes somatiques.

Durée

La durée d'un sort représente l'intervalle de temps s'écoulant entre le début et la fin du sort. Elle peut s'exprimer en rounds, en minutes, en heures, voire en années. Certains sorts spécifient que leurs effets persistent tant que le sort n'a pas été dissipé ou détruit.

Instantanée

De nombreux sorts sont instantanés. Le sort blesse, soigne, crée ou altère une créature ou un objet d'une manière qu'on ne peut dissiper, car la magie produite ne se manifeste qu'un instant.

Concentration

Certains sorts vous demandent de maintenir votre concentration pour garder la magie active. Si la concentration est rompue, le sort prend fin.

Quand un sort demande de maintenir sa concentration, cela apparaît à la ligne « Durée », ainsi que la durée maximale de cette concentration. Vous pouvez rompre volontairement votre concentration à tout moment (pas d'action requise).

Une activité normale, comme se déplacer ou même attaquer, ne gêne en rien la concentration. Les facteurs suivants, en revanche, peuvent rompre la concentration :

- **Lancer un autre sort demandant de vous concentrer.** Vous perdez votre concentration si vous lancez un autre sort demandant de vous concentrer. Vous ne pouvez pas vous concentrer sur deux sorts à la fois.
- **Subir des dégâts.** Chaque fois que vous subissez des dégâts alors que vous vous concentrez sur un sort, vous effectuez un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre concentration. Le DD est égal à 10 ou la moitié des dégâts subis (la plus grande des deux valeurs). Si vous subissez des dégâts issus de plusieurs sources, comme une flèche et le souffle d'un dragon, vous effectuez un jet de sauvegarde distinct pour chaque source.
- **Être neutralisé ou tué.** Vous perdez votre concentration si vous êtes neutralisé ou tué.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Le MJ peut également statuer que certains phénomènes environnementaux, comme une vague qui s'abat sur vous alors que vous êtes sur le pont d'un navire malmené par la tempête, justifient que vous réussissiez un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour maintenir votre concentration sur un sort.

Cibles

Un sort vous demande généralement de choisir la ou les cibles que vous comptez affecter par votre magie. La description du sort vous indique s'il cible des créatures, des objets ou le point d'origine d'une zone d'effet (voir plus loin).

Si le sort n'a pas d'effet perceptible, une créature peut ne pas se rendre compte qu'elle en a été la cible. Un sort qui produit des éclairs crépitants n'échappera à personne, mais un effet plus subtil comme une tentative de lire les pensées d'autrui passe généralement inaperçu, sauf si le sort spécifie le contraire.

Un chemin dégagé jusqu'à la cible

Vous ne pouvez pas cibler un point, une créature ou un objet disposant d'un abri total vis-à-vis de vous.

Si vous placez une zone d'effet en un point que vous ne voyez pas et qu'une obstruction comme un mur se dresse entre vous et ce point, le point d'origine se manifeste en réalité de votre côté de l'obstacle.

Se cibler

Quand un sort vous permet de cibler une créature de votre choix, vous pouvez vous prendre pour cible, sauf si cette créature est spécifiée comme forcément hostile ou autre que vous. Si vous êtes dans la zone d'effet d'un sort que vous lancez, vous pouvez vous cibler.

Zones d'effet

Les sorts tels que *mains brûlantes* et *cône de froid* couvrent une zone, si bien qu'ils peuvent affecter plusieurs créatures à la fois.

La description d'un sort spécifie sa zone d'effet, qui correspond souvent à l'une de cinq formes : cône, cube, cylindre, ligne ou sphère. Chaque zone d'effet a un **point d'origine**, position depuis laquelle se déploient les énergies du sort. Les règles propres à chaque forme spécifient comment positionner ce point d'origine. Généralement, il s'agit d'un point de l'espace, mais la zone de certains sorts peut émaner d'une créature ou d'un objet.

L'effet d'un sort se propage en lignes droites depuis son point d'origine. Si aucune de cette multitude de lignes ne relie le point d'origine du sort à un endroit donné de la zone d'effet, l'endroit en question n'est en fait pas pris dans la zone du sort. Il faut une obstruction procurant un abri total pour bloquer ces lignes imaginaires.

Cône

Un cône se répand dans la direction de votre choix depuis son point d'origine. Sa largeur en un point donné du cône est toujours égale à la distance qui sépare ce point de l'origine du cône. La longueur maximale d'un cône est indiquée dans la description de l'effet.

Le point d'origine du cône n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si vous en décidez autrement.

Cube

Vous choisissez le point d'origine d'un cube, qui peut être n'importe quel point d'une face du cube. La taille du cube est exprimée par la longueur de ses arêtes.

Le point d'origine du cube n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si vous en décidez autrement.

Cylindre

Le point d'origine d'un cylindre est au centre d'un cercle de rayon indiqué par la description du sort. Vous devez placer ce cercle au sol ou au sommet de la zone d'effet. L'énergie magique d'un cylindre se propage en lignes droites depuis son point d'origine vers le périmètre du cercle, ce qui forme la base du cylindre. Puis les effets du sort se déploient vers le haut depuis le sol ou vers le bas depuis le sommet, sur une distance égale à la hauteur du cylindre.

Le point d'origine du cylindre est situé dans la zone d'effet.

Ligne

Une « ligne » s'étend en ligne droite depuis son point d'origine jusqu'en limite de sa longueur et englobe une zone définie par sa largeur.

Le point d'origine de la ligne n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si vous en décidez autrement.

Sphère

Vous choisissez le point d'origine de la sphère, celle-ci se propageant vers l'extérieur à partir du point désigné. La taille d'une sphère, en mètres, s'exprime par son rayon depuis ce point.

Le point d'origine de la sphère est situé dans la zone d'effet.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Jets de sauvegarde

De nombreux sorts spécifient qu'une cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie de leurs effets. La description indique alors quelle caractéristique est associée au JS et ce qui se passe en cas de réussite ou d'échec.

Le DD à atteindre pour résister à vos sorts est égal à 8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise + d'autres modificateurs spéciaux éventuels.

Jets d'attaque

Certains sorts demandent au lanceur d'effectuer un jet d'attaque pour déterminer si l'effet touche la cible visée. Le bonus d'attaque de vos attaques de sort est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise.

La plupart des sorts qui demandent des jets d'attaque passent par des attaques à distance. N'oubliez pas que vous êtes désavantagé aux jets d'attaque à distance si vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 m d'une créature hostile qui vous voit et n'est pas neutralisée.

Les écoles de magie

Les prestigieux établissements de magie regroupent les sorts en huit catégories appelées écoles de magie. Les érudits, notamment les magiciens, classent tous les sorts selon ces catégories, convaincus que toutes les formes de magie sont régies par les mêmes principes, qu'elles soient le fruit d'études rigoureuses ou accordées par quelque déité.

Les écoles de magie facilitent la description des sorts : elles n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles s'y réfèrent.

Les sorts d'**abjuration** assurent souvent un rôle de protection, même si certains s'avèrent plus offensifs. Ils produisent des barrières magiques, annulent les effets délétères, punissent les intrus ou bannissent les créatures issues d'autres plans d'existence.

Les sorts de **divination** révèlent des détails, que ce soit des secrets du passé, des aperçus de l'avenir, l'emplacement de ce qui se cache, le vrai visage des illusions ou des visions de sites et individus lointains.

Les sorts d'**enchantement** affectent l'esprit d'autrui, en influençant leur comportement, parfois même en le contrôlant. Ces sorts persuadent l'ennemi que l'incantateur est leur ami, forcent autrui à entreprendre certaines tâches et peuvent même contrôler une créature comme une marionnette.

Les sorts d'**évocation** manipulent les énergies magiques pour produire l'effet désiré. Certains font surgir les flammes ou la foudre. D'autres canalisent des énergies positives pour soigner les blessures.

Les sorts d'**illusion** abusent les sens et l'esprit d'autrui. Ils donnent l'impression de voir ce qui n'est pas là, occultent ce qui est bien là, abusent l'ouïe de sons fantômes et la mémoire de souvenirs imaginaires. Certaines illusions produisent des images visibles de tous, mais les plus insidieuses s'implantent directement dans l'esprit.

Les sorts d'**invocation** permettent de transporter des objets et créatures d'un endroit à un autre. Certains convoquent des créatures ou objets aux côtés de l'incantateur, d'autres permettent à ce dernier de se téléporter ailleurs. Certaines invocations créent des objets ou effets à partir de rien.

Les sorts de **nécromancie** manipulent les énergies de la vie et de la mort. Ces sorts octroient un surplus d'énergie vitale, vampirisent le fluide de vie d'autrui, créent des morts-vivants ou ramènent les morts à la vie.

La création de morts-vivants par le biais de sorts de nécromancie comme *animation des morts* n'a rien de vertueux ; seuls les incantateurs maléfiques s'adonnent régulièrement à une telle magie.

Les sorts de **transmutation** altèrent les propriétés des créatures, des objets et de l'environnement. Ils peuvent transformer un ennemi en créature inoffensive, renforcer un allié, déplacer un objet sur commande ou améliorer les talents curatifs d'une créature pour accélérer la guérison.

Combiner les effets magiques

Les effets de sorts différents coexistent tant que leurs durées se chevauchent. À l'inverse, les effets d'un même sort lancé plusieurs fois ne se cumulent pas. Au lieu de cela, c'est l'effet le plus puissant qui s'applique (celui qui procure le bonus le plus élevé, par exemple) tant qu'ils sont simultanément actifs.

Ainsi, lorsque deux clercs lancent *bénédiction* sur la même cible, celle-ci ne reçoit-elle qu'une fois les bénéfices du sort et non pas deux dés supplémentaires.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Listes de sorts

Sorts de barde

Sorts mineurs (niveau 0)

Coup au but
Illusion mineure
Lumière
Lumières dansantes
Main du mage
Message
Moquerie cruelle
Prestidigitation
Réparation

1er niveau

Amitié avec les animaux
Charme-personne
Communication avec les animaux
Compréhension des langues
Déguisement
Détection de la magie
Feuille morte
Fléau
Fou rire
Grande foulée
Héroïsme
Identification
Image silencieuse
Lueurs féeriques
Mot de guérison
Serviteur invisible
Soins
Sommeil
Texte illusoire
Vague tonnante

2e niveau

Amélioration de caractéristique
Apaisement des émotions
Bouche magique
Cécité/surdité
Déblocage
Détection de l'invisibilité
Détection des pensées
Discours captivant
Fracassement
Immobilisation de personne
Invisibilité
Localisation d'animaux ou de plantes
Localisation d'objet
Messager animal
Métal brûlant
Restauration partielle
Silence
Suggestion
Zone de vérité

3e niveau

Antidétection
Clairvoyance
Communication à distance
Communication avec les morts
Communication avec les plantes
Croissance végétale
Dissipation de la magie
Don des langues
Glyphe de garde
Image majeure
Malédiction
Motif hypnotique
Nuage nauséabond
Petite hutte
Terreur

4e niveau

Compulsion
Confusion
Invisibilité suprême
Liberté de mouvement
Localisation de créature
Métamorphose
Porte dimensionnelle
Terrain hallucinatoire

5e niveau

Animation des objets
Apparence trompeuse
Cercle de téléportation
Domination de personne
Double illusoire
Entrave planaire
Éveil
Immobilisation de monstre
Modification de mémoire
Mythes et légendes
Quête
Rappel à la vie
Restauration suprême
Scrutation
Soins de groupe
Songe

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

6e niveau
Danse irrésistible
Illusion programmée
Mauvais œil
Orientation
Protections et sceaux
Suggestion de groupe
Vision suprême

7e niveau
Cage de force
Épée arcanique
Forme éthérée
Image projetée
Manoir somptueux
Mirage
Régénération
Résurrection
Symbole
Téléportation

8e niveau
Bagou
Domination de monstre
Esprit faible
Esprit impénétrable
Mot de pouvoir étourdissant

9e niveau
Métamorphose suprême
Mot de pouvoir mortel
Prémonition

Sorts de clerc

Sorts mineurs (niveau 0)
Assistance
Flamme sacrée
Lumière
Réparation
Résistance
Stabilisation
Thaumaturgie

1er niveau
Bénédiction
Blessure
Bouclier de la foi
Création ou destruction d'eau
Détection de la magie
Détection du mal et du bien
Détection du poison et des maladies
Fléau
Injonction
Mot de guérison
Protection contre le mal et le bien
Purification de la nourriture et de l'eau
Rayon traçant
Sanctuaire
Soins

2e niveau
Aide
Amélioration de caractéristique
Apaisement des émotions
Arme spirituelle
Augure
Cécité/surdité
Détection des pièges
Doux repos
Flamme éternelle
Immobilisation de personne
Lien de protection
Localisation d'objet
Prière de guérison
Protection contre le poison
Restauration partielle
Silence
Zone de vérité

3e niveau
Animation des morts
Cercle magique
Clairvoyance
Communication à distance
Communication avec les morts
Création de nourriture et d'eau
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Don des langues
Esprits gardiens
Fusion dans la pierre
Glyphe de garde
Lueur d'espoir
Lumière du jour
Malédiction
Marche sur l'onde
Mot de guérison de groupe
Protection contre l'énergie
Retour à la vie

4e niveau
Bannissement
Contrôle de l'eau
Divination
Façonnage de la pierre

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Gardien de la foi
Liberté de mouvement
Localisation de créature
Protection contre la mort

5e niveau

Colonne de flamme
Communion
Contagion
Dissipation du mal et du bien
Entrave planaire
Fléau d'insectes
Mythes et légendes
Quête
Rappel à la vie
Restauration suprême
Sanctification
Scrutation
Soins de groupe

6e niveau

Allié planaire
Barrière de lames
Contamination
Création de mort-vivant
Festin des héros
Guérison
Interdiction
Mot de retour
Orientation
Vision suprême

7e niveau

Changement de plan
Forme éthérée
Invocation de céleste
Parole divine
Régénération
Résurrection
Symbole
Tempête de feu

8e niveau

Aura sacrée
Champ antimagie
Contrôle du climat
Tremblement de terre

9e niveau

Guérison de groupe
Portail
Projection astrale
Résurrection suprême

Sorts de druide

Sorts mineurs (niveau 0)

Assistance
Bouffée de poison
Crosse des druides
Druidisme
Flammes
Réparation
Résistance

1er niveau

Vague tonnante
Soins
Saut
Purification de la nourriture et de l'eau
Nappe de brouillard
Mot de guérison
Lueurs féeriques
Grande foulée
Enchevêtrement
Détection du poison et des maladies
Détection de la magie
Création ou destruction d'eau
Communication avec les animaux
Charme-personne
Baies nourricières
Amitié avec les animaux

2e niveau

Amélioration de caractéristique
Bourrasque
Croissance d'épines
Détection des pièges
Immobilisation de personne
Lame de feu
Localisation d'animaux ou de plantes
Localisation d'objet
Messager animal
Métal brûlant
Passage sans trace
Peau d'écorce
Protection contre le poison
Rayon de lune
Restauration partielle
Sphère de feu
Vision dans le noir

3e niveau

Appel de la foudre
Communication avec les plantes

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Croissance végétale
Dissipation de la magie
Fusion dans la pierre
Invocation d'animaux
Lumière du jour
Marche sur l'onde
Mur de vent
Protection contre l'énergie
Respiration aquatique
Tempête de neige

4e niveau

Confusion
Contrôle de l'eau
Domination d'animal
Façonnage de la pierre
Flétrissement
Insecte géant
Invocation d'élémentaires mineurs
Invocation d'êtres sylvestres
Liberté de mouvement
Localisation de créature
Métamorphose
Mur de feu
Peau de pierre
Tempête de grêle
Terrain hallucinatoire

5e niveau

Communion avec la nature
Contagion
Coquille antivie
Entrave planaire
Éveil
Fléau d'insectes
Invocation d'élémentaire
Mur de pierre
Passage par les arbres
Quête
Réincarnation
Restauration suprême
Scrutation
Soins de groupe

6e niveau

Festin des héros
Glissement de terrain
Guérison
Invocation de fée
Mur d'épines
Orientation
Rayon de soleil
Vent divin
Voie végétale

7e niveau

Changement de plan
Inversion de la gravité
Mirage
Régénération
Tempête de feu

8e niveau

Aversion/attirance
Contrôle du climat
Éclat du soleil
Esprit faible
Métamorphose animale
Tremblement de terre

9e niveau

Prémonition
Changement de forme
Tempête vengeresse
Résurrection suprême

Sorts d'ensorceleur

Sorts mineurs (niveau 0)

Aspersion acide
Bouffée de poison
Contact glacial
Coup au but
Illusion mineure
Lumière
Lumières dansantes
Main du mage
Message
Poigne électrique
Prestidigitation
Rayon de givre
Réparation
Trait de feu

1er niveau

Armure du mage
Bouclier
Charme-personne
Compréhension des langues
Couleurs dansantes
Déguisement
Détection de la magie
Feuille morte
Image silencieuse
Mains brûlantes
Nappe de brouillard

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Projectile magique
Repli expéditif
Saut
Simulacre de vie
Sommeil
Vague tonnante

2e niveau

Agrandissement/rapetissement
Amélioration de caractéristique
Bourrasque
Cécité/surdité
Déblocage
Détection de l'invisibilité
Détection des pensées
Flou
Foulée brumeuse
Fracassement
Image miroir
Immobilisation de personne
Invisibilité
Lévitation
Modification d'apparence
Pattes d'araignée
Rayon ardent
Suggestion
Ténèbres
Toile d'araignée
Vision dans le noir

3e niveau

Boule de feu
Clairvoyance
Clignotement
Contresort
Dissipation de la magie
Don des langues
Éclair
Forme gazeuse
Hâte
Image majeure
Lenteur
Lumière du jour
Marche sur l'onde
Motif hypnotique
Nuage nauséabond
Protection contre l'énergie
Respiration aquatique
Tempête de neige
Terreur
Vol

4e niveau

Bannissement
Confusion
Domination d'animal
Flétrissement
Invisibilité suprême
Métamorphose
Mur de feu
Peau de pierre
Porte dimensionnelle
Tempête de grêle

5e niveau

Animation des objets
Apparence trompeuse
Brume mortelle
Cercle de téléportation
Cône de froid
Création
Domination de personne
Fléau d'insectes
Immobilisation de monstre
Mur de pierre
Télékinésie

6e niveau

Cercle de mort
Chaîne d'éclairs
Désintégration
Glissement de terrain
Globe d'invulnérabilité
Mauvais œil
Rayon de soleil
Suggestion de groupe
Vision suprême

7e niveau

Boule de feu à retardement
Changement de plan
Doigt de mort
Embruns prismatiques
Forme éthérée
Inversion de la gravité
Téléportation
Tempête de feu

8e niveau

Domination de monstre
Éclat du soleil
Mot de pouvoir étourdissant
Nuage incendiaire
Tremblement de terre

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

9e niveau
Arrêt du temps
Mot de pouvoir mortel
Nuée de météores
Portail
Souhait

Sorts de magicien

Sorts mineurs (niveau 0)
Aspersion acide
Bouffée de poison
Contact glacial
Coup au but
Illusion mineure
Lumière
Lumières dansantes
Main du mage
Message
Poigne électrique
Prestidigitation
Rayon de givre
Réparation
Trait de feu

1er niveau
Alarme
Appel de familier
Armure du mage
Bouclier
Charme-personne
Compréhension des langues
Couleurs dansantes
Déguisement
Détection de la magie
Disque flottant
Feuille morte
Fou rire
Graisse
Grande foulée
Identification
Image silencieuse
Mains brûlantes
Nappe de brouillard
Projectile magique
Protection contre le mal et le bien
Repli expéditif
Saut
Serviteur invisible
Simulacre de vie
Sommeil
Texte illusoire
Vague tonnante

2e niveau
Agrandissement/rapetissement
Arme magique
Aura magique de l'arcaniste
Bouche magique
Bourrasque
Cécité/surdité
Corde enchantée
Déblocage
Détection de l'invisibilité
Détection des pensées
Doux repos
Flamme éternelle
Flèche acide
Flou
Foulée brumeuse
Fracassement
Image miroir
Immobilisation de personne
Invisibilité
Lévitation
Localisation d'objet
Modification d'apparence
Pattes d'araignée
Rayon affaiblissant
Rayon ardent
Sphère de feu
Suggestion
Ténèbres
Toile d'araignée
Verrou magique
Vision dans le noir

3e niveau
Animation des morts
Antidétection
Boule de feu
Caresse du vampire
Cercle magique
Clairvoyance
Clignotement
Communication à distance
Contresort
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Don des langues
Éclair
Forme gazeuse
Glyphe de garde
Hâte
Image majeure
Lenteur
Malédiction

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Monture fantôme
Motif hypnotique
Nuage nauséabond
Petite hutte
Protection contre l'énergie
Respiration aquatique
Tempête de neige
Terreur
Vol

4e niveau

Assassin imaginaire
Bannissement
Bouclier de feu
Chien de garde
Coffre secret
Confusion
Contrôle de l'eau
Fabrication
Façonnage de la pierre
Flétrissement
Invisibilité suprême
Invocation d'élémentaires mineurs
Localisation de créature
Métamorphose
Mur de feu
Œil du mage
Peau de pierre
Porte dimensionnelle
Sanctuaire privé
Sphère résiliente
Tempête de grêle
Tentacules noirs
Terrain hallucinatoire

5e niveau

Animation des objets
Apparence trompeuse
Brume mortelle
Cercle de téléportation
Cône de froid
Contact avec les plans
Création
Domination de personne
Double illusoire
Entrave planaire
Immobilisation de monstre
Invocation d'élémentaire
Lien télépathique
Main arcanique
Modification de mémoire
Mur de force
Mur de pierre
Mythes et légendes
Passe-muraille
Quête
Scrutation
Songe
Télékinésie

6e niveau

Anticipation
Cercle de mort
Chaîne d'éclairs
Convocations instantanées
Création de mort-vivant
Danse irrésistible
Désintégration
Glissement de terrain
Globe d'invulnérabilité
Illusion programmée
Mauvais œil
Mur de glace
Pétrification
Possession
Protections et sceaux
Rayon de soleil
Sphère glacée
Suggestion de groupe
Vision suprême

7e niveau

Boule de feu à retardement
Cage de force
Changement de plan
Dissimulation suprême
Doigt de mort
Embruns prismatiques
Épée arcanique
Forme éthérée
Image projetée
Inversion de la gravité
Manoir somptueux
Mirage
Simulacre
Symbole
Téléportation

8e niveau

Aversion/attirance
Champ antimagie
Clone
Contrôle du climat
Dédale
Demi-plan
Domination de monstre

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Éclat du soleil
Esprit faible
Esprit impénétrable
Mot de pouvoir étourdissant
Nuage incendiaire

9e niveau

Arrêt du temps
Changement de forme
Emprisonnement
Ennemi subconscient
Métamorphose suprême
Mot de pouvoir mortel
Mur prismatique
Nuée de météores
Portail
Prémonition
Projection astrale
Souhait

Sorts d'occultiste

Sorts mineurs (niveau 0)

Bouffée de poison
Contact glacial
Coup au but
Décharge occulte
Illusion mineure
Main du mage
Prestidigitation

1er niveau

Charme-personne
Compréhension des langues
Protection contre le mal et le bien
Repli expéditif
Représailles infernales
Serviteur invisible
Texte illusoire

2e niveau

Discours captivant
Foulée brumeuse
Fracassement
Image miroir
Immobilisation de personne
Invisibilité
Pattes d'araignée
Rayon affaiblissant
Suggestion
Ténèbres

3e niveau

Caresse du vampire
Cercle magique
Contresort
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Don des langues
Forme gazeuse
Image majeure
Motif hypnotique
Terreur
Vol

4e niveau

Bannissement
Flétrissement
Porte dimensionnelle
Terrain hallucinatoire

5e niveau

Contact avec les plans
Immobilisation de monstre
Scrutation
Songe

6e niveau

Cercle de mort
Création de mort-vivant
Invocation de fée
Mauvais œil
Pétrification
Suggestion de groupe
Vision suprême

7e niveau

Cage de force
Changement de plan
Doigt de mort
Forme éthérée

8e niveau

Bagou
Demi-plan
Domination de monstre
Esprit faible
Mot de pouvoir étourdissant

9e niveau

Emprisonnement
Métamorphose suprême
Mot de pouvoir mortel
Prémonition
Projection astrale

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sorts de paladin

1er niveau
Bénédiction
Bouclier de la foi
Détection de la magie
Détection du mal et du bien
Détection du poison et des maladies
Faveur divine
Héroïsme
Injonction
Protection contre le mal et le bien
Purification de la nourriture et de l'eau
Soins

2e niveau
Aide
Appel de destrier
Arme magique
Châtiment révélateur
Localisation d'objet
Protection contre le poison
Restauration partielle
Zone de vérité

3e niveau
Cercle magique
Création de nourriture et d'eau
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Lumière du jour
Retour à la vie

4e niveau
Bannissement
Localisation de créature
Protection contre la mort

5e niveau
Dissipation du mal et du bien
Quête
Rappel à la vie

Sorts de rôdeur

1er niveau
Alarme
Amitié avec les animaux
Baies nourricières
Communication avec les animaux
Détection de la magie
Détection du poison et des maladies
Grande foulée
Marque du chasseur
Nappe de brouillard
Saut
Soins

2e niveau
Croissance d'épines
Détection des pièges
Localisation d'animaux ou de plantes
Localisation d'objet
Messager animal
Passage sans trace
Peau d'écorce
Protection contre le poison
Restauration partielle
Silence
Vision dans le noir

3e niveau
Antidétection
Communication avec les plantes
Croissance végétale
Invocation d'animaux
Lumière du jour
Marche sur l'onde
Mur de vent
Protection contre l'énergie
Respiration aquatique

4e niveau
Invocation d'êtres sylvestres
Liberté de mouvement
Localisation de créature
Peau de pierre

5e niveau
Communion avec la nature
Passage par les arbres

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Description des sorts

Agrandissement/rapetissement

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous choisissez une créature ou un objet que vous voyez à portée, qui grandit ou rapetisse pour toute la durée. Optez pour une créature ou un objet qui n'est porté par personne. Si la cible est non consentante, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort est sans effet.

Si la cible est une créature, tout ce qu'elle porte change également de taille. Un objet que lâche une créature affectée ou qui tombe d'elle retrouve aussitôt sa taille normale.

Agrandissement. La cible double de taille dans toutes les dimensions et son poids est multiplié par huit. Cette croissance augmente sa catégorie de taille d'un cran : de M à G, par exemple. S'il n'y a pas assez de place pour que la cible double de taille, la créature ou l'objet grandit dans les limites de l'espace disponible. Jusqu'à la fin du sort, la cible est avantagée aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible s'adaptent aussi à ses nouvelles dimensions. Tant que ses armes sont ainsi surdimensionnées, les attaques associées de la cible infligent 1d4 dégâts supplémentaires.

Rapetissement. La taille de la cible est réduite de moitié dans toutes les dimensions et son poids n'est plus qu'un huitième de la normale. Ce rapetissement diminue sa catégorie de taille d'un cran : de M à P, par exemple. Jusqu'à la fin du sort, la cible est désavantagée aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible s'adaptent aussi à ses nouvelles dimensions. Tant que ses armes sont ainsi sous-dimensionnées, les attaques associées de la cible infligent 1d4 dégâts de moins (ce qui ne peut réduire les dégâts en dessous de 1).

Aide

Abjuration du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une bandelette de tissu blanc)
Durée : 8 heures

Votre sort raffermit la robustesse et la détermination de vos alliés. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie de chaque cible et ses points de vie augmentent de 5 pour toute la durée.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, les points de vie de la cible augmentent de 5 de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Alarme

Abjuration du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une clochette et un bout de fil d'argent)
Durée : 8 heures

Vous disposez une alarme contre les intrus. Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone à portée dont la taille n'excède pas un cube de 6 m d'arête. Jusqu'à la fin du sort, vous êtes alerté chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure touche la zone protégée ou y pénètre. À l'incantation du sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous choisissez également si l'alarme est mentale ou sonore.

Une alarme mentale vous alerte par un signal psychique, à condition que vous soyez dans un rayon de 1,5 km de la zone protégée. Si vous dormez, ce signal vous réveille.

Une alarme sonore produit le même son qu'une clochette, pendant 10 secondes, audible sur un rayon de 18 m.

Allié planaire

Invocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous implorez l'assistance d'une entité d'outre-monde. L'être doit vous être familier : un dieu, un primordial, un prince démon ou toute autre entité de puissance cosmique. Il dépêche un céleste, un élémentaire ou un fiélon parmi ses fidèles pour vous porter assistance, et la créature désignée se matérialise dans un espace inoccupé à portée.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si vous connaissez un nom spécifique de créature, vous pouvez le prononcer à l'incantation du sort pour la solliciter nommément, mais rien ne vous garantit qu'une autre ne sera pas envoyée à sa place (à la discrétion du MJ).

Quand la créature se présente, rien ne la contraint à se comporter d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez lui demander d'accomplir un service en contrepartie d'autre chose, mais elle n'est pas tenue d'y consentir. La tâche requise peut aller du simple (fais-nous franchir ce gouffre par les airs ou épaule-nous dans un combat) au plus complexe (espionne nos ennemis ou protège-nous durant notre incursion dans ce donjon). Pour pouvoir négocier les services de la créature, vous devez être en mesure de communiquer avec elle.

La contrepartie peut prendre diverses formes. Un céleste pourra requérir une coquette donation d'or ou d'objets magiques à quelque temple allié, tandis qu'un fiélon exigera par exemple un sacrifice de sang ou le don d'un trésor. Certaines créatures accepteront de vous rendre service en échange d'une quête que vous devrez entreprendre.

D'une manière générale, on peut considérer qu'une tâche qui se mesure en minutes correspond à une rétribution de 100 po par minute. Une tâche qui s'exprime en heures, à 1 000 po de l'heure. Une tâche qui s'étale sur plusieurs jours (jusqu'à un maximum de 10), à 10 000 po par jour. Le MJ peut ajuster ces contreparties selon les circonstances dans lesquelles vous lancez le sort. Si la tâche est en adéquation avec l'éthique de la créature, le paiement pourrait être réduit de moitié, voire dispensé. Les tâches sans risque voient généralement la rétribution réduite de moitié, tandis que les plus dangereuses entraînent des dons bien plus importants. Les créatures n'ont pas pour habitude d'accepter les missions qui s'annoncent suicidaires.

Une fois la tâche accomplie par la créature ou la durée convenue pour le service écoulée, la créature retourne sur son plan d'origine après vous avoir fait son rapport si cela s'accorde avec la mission et dans la mesure du possible. Si vous ne pouvez convenir d'une rémunération pour les services de la créature, elle repart sans attendre sur son plan d'origine.

Une créature engagée pour se joindre à votre groupe est considérée comme membre à part entière et reçoit donc sa part de points d'expérience.

Amélioration de caractéristique

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une touffe de fourrure ou plume d'une bête)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez physiquement une créature pour la renforcer magiquement. Choisissez l'un des effets suivants ; la cible en bénéficie jusqu'à la fin du sort.

Endurance de l'ours. La cible est avantagée aux tests de Constitution. Elle reçoit aussi 2d6 points de vie temporaires, qui se perdent à la fin du sort.

Force du taureau. La cible est avantagée aux tests de Force et sa capacité de charge est doublée.

Grâce du chat. La cible est avantagée aux tests de Dextérité. Elle ne subit en outre pas de dégâts lorsqu'elle chute de 6 m ou moins à condition de ne pas être neutralisée.

Ruse du renard. La cible est avantagée aux tests d'Intelligence.

Sagesse du hibou. La cible est avantagée aux tests de Sagesse.

Splendeur de l'aigle. La cible est avantagée aux tests de Charisme.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Amitié avec les animaux

Enchantement du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)
Durée : 24 heures

Ce sort vous permet de convaincre une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous voyez à portée. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Sinon, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour ne pas être charmée par vous jusqu'à la fin du sort. Si vous ou l'un de vos compagnons faites du mal à la cible, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une bête de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Animation des morts

Nécromancie du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poudre d'os)
Durée : instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'os ou un cadavre à portée, tiré d'un humanoïde de taille M ou P. Votre sort imprègne la cible d'un ignoble semblant de vie pour la relever sous forme de mort-vivant. La cible devient un squelette si vous avez opté pour des os ou un zombi si vous avez choisi un cadavre (le MJ dispose du profil de jeu de la créature).

À chacun de vos tours, vous pouvez consacrer une action bonus à donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 18 m. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Vous décidez quelle action la créature va entreprendre et où elle se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de donner une instruction générale, comme garder une salle donnée ou un couloir. Si vous ne lui donnez pas d'ordre, le mort-vivant ne fait que se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'elle a reçu un ordre, la créature s'y soumet jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour garder le contrôle du mort-vivant pendant 24 heures de plus, vous devez relancer ce sort sur lui avant la fin des 24 heures en cours. Relancer le sort ainsi réaffirme votre emprise sur un maximum de quatre créatures que vous avez animées par ce sort, au lieu d'en animer une nouvelle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, vous prenez ou prolongez le contrôle de deux morts-vivants supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 3e. Chacune de ces créatures doit être issue d'un tas d'os ou cadavre différent.

Animation des objets

Transmutation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie sous votre contrôle. Choisissez à portée un maximum de dix objets non magiques que personne ne porte. Les cibles de taille M comptent pour deux objets, celles de taille G pour quatre objets et celles de taille TG pour huit objets. Vous ne pouvez pas animer d'objet de taille supérieure à TG. Chaque cible s'anime pour devenir une créature sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort, sauf si elle est réduite à 0 point de vie avant cela.

Par une action bonus, vous pouvez donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 150 m. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Vous décidez quelle action la créature va entreprendre et où elle se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de donner une instruction générale, comme garder une salle donnée ou un couloir. Si vous ne lui donnez pas d'ordre, le mort-vivant ne fait que se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'elle a reçu un ordre, la créature s'y soumet jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

Profil des objets animés

Catégorie de taille	Pv	CA	Attaque	For	Dex
TP	20	18	+8 pour toucher, 1d4 + 4 dégâts	4	18
P	25	16	+6 pour toucher, 1d8 + 2 dégâts	6	14
M	40	13	+5 pour toucher, 2d6 + 1 dégâts	10	12
G	50	10	+6 pour toucher, 2d10 + 2 dégâts	14	10
TG	80	10	+8 pour toucher, 2d12 + 4 dégâts	18	6

Un objet animé est un artificiel dont la CA, les points de vie, les attaques, la Force et la Dextérité sont déterminés par sa catégorie de taille. Sa Constitution est de 10, son Intelligence et sa Sagesse de 3, et son Charisme de 1. Sa vitesse est de 9 m ; si l'objet est dépourvu de pieds et d'appendices par lesquels se mouvoir, il acquiert en fait une vitesse de vol de 9 m avec la capacité de vol stationnaire. Si l'objet est solidement fixé à la surface d'un objet plus volumineux, comme une chaîne attachée à un mur, sa vitesse est de 0. Il dispose de la vision aveugle sur 9 m et ne voit rien au-delà de ce rayon. Quand un objet animé tombe à 0 point de vie, il retrouve sa forme de départ, tous les dégâts excédentaires étant répercutés sur celle-ci.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si vous ordonnez à l'objet d'attaquer, il peut effectuer une seule attaque de corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de lui. Il s'agit d'une attaque de coup avec un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés par sa catégorie de taille. Le MJ peut statuer qu'un objet donné, en raison de sa forme, inflige des dégâts perforants ou tranchants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, vous pouvez animer deux objets supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Anticipation

Évocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une statuette à votre effigie, sculptée dans l'ivoire et sertie de gemmes, d'une valeur minimale de 1 500 po)
Durée : 10 jours

Choisissez un sort du 5e niveau ou inférieur que vous pouvez lancer, dont le temps d'incantation est de 1 action et qui peut vous cibler. Vous lancez le sort concerné, qu'on appellera « sort anticipé », dans le cadre de l'incantation d'*anticipation*, et acquittez les emplacements des deux sorts. Le sort anticipé n'agit toutefois pas aussitôt. Au lieu de cela, il ne prendra effet que si certaines conditions sont réunies. Vous décrivez ces conditions à l'incantation des deux sorts. Exemple : une *anticipation* lancée en conjonction avec *respiration aquatique* pourrait stipuler que *respiration aquatique* prendra effet lorsque vous serez englouti par les eaux ou un liquide comparable.

Le sort anticipé prend effet aussitôt après que les conditions sont réunies pour la première fois, que vous le vouliez ou non, puis l'*anticipation* prend fin.

Le sort anticipé ne prend effet que sur vous, même s'il est susceptible d'avoir d'autres cibles en temps normal. Vous ne pouvez recourir qu'à un sort d'*anticipation* à la fois. Si vous relancez ce sort, l'*anticipation* qui vous affectait déjà prend fin. L'*anticipation* prend également fin si sa composante matérielle n'est plus sur vous.

Antidétection

Abjuration du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière de diamant d'une valeur de 25 po, saupoudrée sur la cible, que le sort détruit)
Durée : 8 heures

Pour toute la durée, vous cachez à la magie de divination une cible que vous touchez. La cible doit être une créature consentante ou un lieu ou objet dont aucune dimension n'excède 3 m. Elle ne peut alors être ciblée par quelque magie de divination que ce soit, ni perçue par des capteurs de scrutation magique.

Apaisement des émotions

Enchantement du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de réprimer les émotions intenses d'un groupe de gens. Chaque humanoïde pris dans une sphère de 6 m de rayon centrée en un point que vous choisissez à portée effectue un jet de sauvegarde de Charisme, sachant qu'une créature peut décider de rater ce JS si elle le souhaite. Si une créature rate son jet de sauvegarde, choisissez l'un des deux effets suivants :

Vous pouvez réprimer tout effet qui rend la cible charmée ou effrayée. Quand ce sort prend fin, tous les effets ainsi réprimés reprennent, à condition que leur durée n'ait pas expiré dans l'intervalle.

Au lieu de cela, vous pouvez rendre la cible indifférente à l'égard de créatures pour lesquelles elle est actuellement hostile (vous choisissez quelles créatures). Cette indifférence prend fin si la cible est attaquée ou blessée par un sort, ou si elle perçoit que l'on fait du mal à ses amis. Quand le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le MJ en juge autrement.

Apparence trompeuse

Illusion du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Ce sort vous permet de modifier l'aspect d'un certain nombre de créatures que vous voyez à portée. Vous conférez à chacune des cibles retenues un nouvel aspect illusoire. Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, elle n'est pas affectée par le sort.

Le sort déguise l'apparence physique des créatures ainsi que leurs vêtements, leur armure, leurs armes et leur équipement. Vous pouvez aussi les faire paraître plus grandes ou plus petites, individuellement,

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

à concurrence de 30 cm, et les faire passer pour plus minces ou plus corpulentes. Vous ne pouvez en revanche pas changer leur configuration corporelle, ce qui vous contraint à opter pour des formes dotées de la même composition de membres. Pour le reste, les détails de l'illusion vous appartiennent. Le sort persiste pour toute la durée, sauf si vous consacrez une action à le révoquer avant cela.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Exemple : si le sort ajoute un chapeau à un accoutrement, ce couvre-chef n'est pas tangible, si bien que quiconque cherche à le toucher ne sentira sous ses doigts que de l'air, le crâne ou les cheveux de la créature. Si le sort vous fait paraître plus mince que la réalité, quelqu'un qui tend la main pour vous toucher vous heurtera plus tôt que prévu.

Une créature peut consacrer son action à inspecter une cible en effectuant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se rend compte que la cible est déguisée.

Appel de destrier

Invocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous convoquez un esprit qui prend la forme d'une monture intelligente, robuste et loyale, avec laquelle vous forgez un lien durable. Elle apparaît en un espace inoccupé à portée avec la forme que vous choisissez : destrier, poney, chameau, grand cervidé ou molosse. (Votre MJ peut vous autoriser à convoquer un autre animau comme monture.) La monture reprend le profil de la forme retenue, si ce n'est qu'il s'agit d'un céleste, d'une fée ou d'un fiélon (à votre convenance) au lieu de son type normal. De plus, si votre monture est dotée d'une Intelligence de 5 ou moins, cette valeur passe à 6 et la créature acquiert la faculté de comprendre une langue de votre choix parmi celles que vous parlez.

La créature vous sert de monture, aussi bien au combat qu'en dehors, et le lien instinctif que vous partagez avec elle vous permet de combattre comme une seule entité. Tant que vous chevauchez cette monture, vous pouvez faire en sorte que tout sort que vous lancez et censé ne cibler que vous cible aussi votre fidèle destrier.

Quand la monture tombe à 0 point de vie, elle disparaît sans laisser de trace physique. Vous pouvez révoquer votre coursier à tout moment, au prix d'une action, ce qui le fait disparaître. Dans un cas comme dans l'autre, une nouvelle incantation du sort convoque la même créature, avec son maximum de points de vie.

Tant que votre destrier se trouve dans un rayon de 1,5 km de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie.

Vous ne pouvez pas disposer de plus d'une telle monture à la fois. Au prix d'une action, vous pouvez affranchir le destrier de ce lien, ce qui le fait disparaître.

Appel de familier

Invocation du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (l'équivalent de 10 po de charbon, d'encens et d'herbes consumés par les flammes d'un brasero de laiton)
Durée : instantanée

Vous obtenez les services d'un familier, un esprit qui prend forme animale en choisissant parmi les options suivantes : araignée, belette, chat, chauve-souris, chouette, corbeau, crabe, faucon, grenouille (crapaud), hippocampe, lézard, pieuvre, poisson (piranha), rat et serpent venimeux. Le familier se présente en un espace inoccupé à portée, avec le profil de jeu de la forme retenue, si ce n'est qu'il s'agit d'un céleste, d'une fée ou d'un fiélon (à votre convenance) et non d'une bête.

Votre familier agit indépendamment de vous mais il obéit toujours à vos instructions. Au combat, il joue sa propre initiative et agit à son tour. Un familier ne peut pas attaquer mais il peut entreprendre normalement d'autres actions.

Quand le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît sans laisser de trace physique. Il réapparaît si vous relancez ce sort.

Tant que votre familier se trouve dans un rayon de 30 m de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie. De plus, au prix d'une action, vous pouvez voir par ses yeux et entendre par son ouïe jusqu'au début de votre tour suivant, en bénéficiant de ses éventuels sens spéciaux. Durant cet intervalle, vous êtes en revanche aveugle et sourd pour ce qui est de vos propres sens.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Au prix d'une action, vous pouvez révoquer temporairement votre familier. Il disparaît dans une dimension parallèle où il attend d'être convoqué. Vous pouvez également le révoquer à tout jamais. Au prix d'une action, tant qu'il est provisoirement révoqué, vous pouvez le faire réapparaître en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m de vous.

Vous ne pouvez pas disposer de plus d'un familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous disposez déjà d'un familier, ce dernier adopte en fait une nouvelle forme. Choisissez alors l'une des formes de la liste ci-dessus. Votre familier se transforme en la créature retenue.

Enfin, si vous lancez un sort dont la portée est « contact », votre familier peut l'appliquer comme s'il avait lui-même lancé le sort. Il doit se trouver dans un rayon de 30 m de vous et doit jouer sa réaction pour transmettre le sort lors de l'incantation. Si le sort nécessite un jet d'attaque, c'est votre modificateur d'attaque qui s'applique.

Appel de la foudre

Invocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage menaçant se présente sous la forme d'un cylindre haut de 3 m pour un rayon de 18 m, centré en un point que vous voyez et qui vous surplombe de 30 m. Le sort échoue si vous ne voyez aucun point qui pourrait permettre au nuage de se matérialiser (si vous êtes dans une salle dont les dimensions ne suffisent pas à l'accueillir, par exemple).

À l'incantation du sort, choisissez un point que vous voyez à portée. Un éclair de foudre jaillit du nuage vers ce point. Chaque créature située dans un rayon de 1,50 m du point choisi effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Chacune subit 3d10 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. À chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez consacrer votre action à invoquer de nouveau la foudre de cette manière, en ciblant le même point ou un autre.

Si vous êtes en extérieur en conditions orageuses au moment de lancer ce sort, il vous donne le contrôle de l'orage en cours au lieu d'en créer un. Dans de telles conditions, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Arme magique

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme devient magique, dotée d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e ou 5e niveau, ce bonus passe à +2. Avec un emplacement de sort du 6e niveau ou supérieur, ce bonus passe à +3.

Arme spirituelle

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous créez une arme spectrale et flottante à portée, qui persiste pour toute la durée ou jusqu'à ce que vous relanciez ce sort. À l'incantation, vous pouvez effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de force égaux à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer l'arme d'un maximum de 6 m et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme.

L'arme prend la forme de votre choix. Les clercs de divinités associées à une arme donnée (saint Cuthbert est par exemple connu pour sa masse d'armes et Thor pour son marteau) donnent l'aspect de cet objet à leur arme spirituelle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par tranche de deux niveaux d'emplacement au-delà du 2e.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Armure du mage

Abjuration du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un morceau de cuir traité)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure et une force magique protectrice l'enveloppe jusqu'à la fin du sort. La CA de base de la cible devient 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin si la cible enfile une armure ou si vous le révoquez au prix d'une action.

Arrêt du temps

Transmutation du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous mettez un bref coup d'arrêt à l'écoulement du temps, pour tout le monde sauf vous-même. Le temps s'arrête pour les autres créatures tandis que vous prenez 1d4 +1 tours d'affilée, durant lesquels vous pouvez entreprendre des actions et vous déplacer comme en temps normal.

Ce sort prend fin si l'une des actions que vous entreprenez durant l'intervalle, ou l'un des effets créés, affecte une créature autre que vous ou un objet porté par quelqu'un d'autre que vous. Il se termine également si vous vous déplacez en un lieu distant de plus de 300 m de l'endroit où vous l'avez lancé.

Aspersion acide

Sort mineur d'invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous projetez une bulle d'acide. Choisissez une créature à portée, ou deux créatures à portée qui ne sont pas distantes de plus de 1,50 m l'une de l'autre. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts d'acide.

Les dégâts du sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Assassin imaginaire

Illusion du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous puisez dans les cauchemars d'une créature que vous voyez à portée pour créer une manifestation illusoire de ses plus grandes craintes, visible uniquement de la créature. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible se retrouve effrayée pour toute la durée. Jusqu'à la fin du sort, à la fin de chacun de ses tours, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir 4d10 dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Assistance

Sort mineur de divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et en ajouter le résultat au test de caractéristique de son choix. Elle peut lancer ce dé avant ou après avoir effectué le test de caractéristique. Le sort prend alors fin.

Augure

Divination du 2e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (os ou bâtonnets gravés spécialement, ou objets symboliques comparables, d'une valeur minimale de 25 po)
Durée : instantanée

Vous lancez des bâtonnets sertis de gemmes, des osselets de dragon ou des cartes ouvragées, ou bien vous recourez à un autre instrument divinatoire, et recevez un présage d'une entité surnaturelle vous renseignant sur l'issue d'une opération que vous comptez mener dans les 30 minutes qui suivent.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Le MJ choisit l'un des présages suivants :

- *Fortune*, pour une issue favorable
- *Misère*, pour une issue défavorable
- *Fortune et misère*, pour une issue à la fois favorable et défavorable
- *Rien*, pour une issue qui n'est ni vraiment favorable ni défavorable

Le sort ne tient pas compte des conjonctures qui pourraient peser dans la balance, comme l'incantation de nouveaux sorts, la perte d'un compagnon ou l'arrivée de renfort.

Si vous lancez le sort plusieurs fois avant de terminer votre prochain repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il vous livre une information aléatoire. Le MJ effectue ce jet en secret.

Aura magique de l'arcaniste

Illusion du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un petit carré de soie)
Durée : 24 heures

Vous placez une illusion sur une créature ou un objet que vous touchez, de manière à ce que les sorts de divination révèlent de fausses informations à son sujet. La cible doit être une créature consentante ou un objet qui n'est pas porté par une autre créature.

À l'incantation du sort, choisissez l'un des effets suivants, ou les deux. Les effets persistent pour toute la durée. Si vous lancez ce sort sur une même créature ou un même objet pendant 30 jours consécutifs, en lui appliquant chaque fois le même effet, l'illusion persiste jusqu'à dissipation.

Aura factice. Vous altérez la manière dont la cible se dévoile au gré de sorts et effets magiques qui perçoivent les auras magiques, tels que *détection de la magie*. Vous pouvez ainsi faire qu'un objet ordinaire paraisse magique, qu'un objet magique paraisse ordinaire, ou modifier l'aura magique d'un objet pour qu'elle soit associée à l'école de magie de votre choix. Lorsque vous recourez à cet effet sur un objet, vous pouvez décider que l'aura factice soit perçue par toute créature qui le manipule.

Masque. Vous modifiez la façon dont la cible se présente aux sorts et effets magiques qui détectent le type de créature, tels que la Perception divine du paladin ou le déclencheur du sort *symbole*. Choisissez un type de créature ; les sorts et effets magiques concernés considèrent la cible comme si elle était du type retenu ou de l'alignement associé.

Aura sacrée

Abjuration du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un minuscule reliquaire d'une valeur minimale de 1 000 po renfermant une sainte relique, telle qu'un lambeau de vêtement de la robe d'un saint ou un fragment de parchemin d'écritures religieuses)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La lumière divine émane de vous pour se fondre en une douce radiance dans un rayon de 9 m autour de vous. Jusqu'à la fin du sort, les créatures que vous désignez dans ce rayon à l'incantation du sort produisent une lumière faible sur 1,50 m et sont avantagées à leurs jets de sauvegarde, tandis que les autres créatures sont désavantagées à leurs jets d'attaque contre les premières. De plus, lorsqu'un fiélon ou un mort-vivant touche une créature désignée avec une attaque de corps à corps, l'aura de lumière s'intensifie soudain. L'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être aveuglé jusqu'à la fin du sort.

Aversion/attirance

Enchantement du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un morceau d'alun trempé dans du vinaigre pour l'effet *aversion*, une goutte de miel pour l'effet *attirance*)
Durée : 10 jours

Ce sort attire ou repousse les créatures de votre choix. Vous ciblez quelque chose à portée, soit un objet ou une créature de taille TG ou inférieure, soit une zone qui tient dans un cube de 60 m d'arête. Spécifiez alors une catégorie de créatures intelligentes, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires. La cible se retrouve investie d'une aura qui attire ou repousse les créatures spécifiées pour toute la durée. Vous choisissez lequel de ces deux effets s'applique, aversion ou attirance.

Aversion. Cet enchantement provoque chez les créatures de la catégorie désignée un besoin impérieux de quitter la zone ou d'éviter la cible.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Lorsqu'une telle créature voit la cible ou l'approche de 18 m ou moins, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être effrayée. La créature reste effrayée tant qu'elle voit la cible ou reste dans un rayon de 18 m d'elle. Ainsi effrayée par la cible, la créature doit consacrer son déplacement à se rendre à l'endroit sûr le plus proche d'où elle ne voit pas la cible. Si la créature se retrouve à plus de 18 m de la cible et qu'elle ne la voit plus, elle n'est plus effrayée, mais le redevient dès qu'elle voit à nouveau la cible ou retourne dans ce rayon.

Attirance. Cet enchantement provoque chez les créatures de la catégorie désignée une envie pressante de s'approcher de la cible dès qu'elles la voient ou se retrouvent dans un rayon de 18 m d'elle. Lorsqu'une telle créature voit la cible ou se retrouve à 18 m ou moins, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir, à chacun de ses tours, consacrer son déplacement à pénétrer dans la zone ou à se retrouver à portée d'allonge de la cible. Une fois que la créature s'est exécutée, elle ne peut plus s'éloigner volontairement de la cible.

Si la cible inflige des dégâts ou nuit directement à la créature affectée, cette dernière peut réitérer le jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit ci-après.

Mettre fin à l'effet. Une créature affectée qui termine son tour au-delà de 18 m de la cible et sans pouvoir la voir effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la créature n'est plus affectée par la cible et comprend que l'attirance ou l'aversion qu'elle éprouvait était d'origine magique. Par ailleurs, une créature affectée par ce sort a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse toutes les 24 heures, tant que le sort persiste.

Une créature qui réussit son JS contre cet effet est immunisée contre lui pendant 1 minute, après quoi elle est de nouveau affectée.

Bagou

Transmutation du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme, vous pouvez substituer 15 au nombre que vous obtenez sur le dé. De plus, quoi que vous disiez, toute magie censée vérifier que vous ne mentez pas identifie vos paroles comme sincères.

Baies nourricières

Transmutation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une branche de gui)
Durée : instantanée

Un maximum de dix baies se matérialisent dans votre main, gorgées de magie pour toute la durée. Une créature peut consacrer une action à manger une telle baie. L'ingestion d'une baie fait récupérer 1 point de vie et fournit l'équivalent d'une journée de sustentation pour une créature.

Les baies perdent leurs propriétés si on ne les consomme pas dans les 24 heures qui suivent l'incantation du sort.

Bannissement

Abjuration du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un objet répugnant pour la cible)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoyer une créature que vous voyez à portée sur un autre plan d'existence. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être bannie.

Si la cible est originaire du plan d'existence que vous occupez, vous la bannissez vers un demi-plan qui ne présente pas de danger. Tant qu'elle y reste, elle est neutralisée. La cible y demeure jusqu'à la fin du sort, après quoi elle réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si celui-ci n'est plus libre.

Si la cible est originaire d'un autre plan d'existence que celui que vous occupez, vous la bannissez sur son plan d'origine, qu'elle rejoint en produisant un bruit sec. Si le sort se termine avant qu'une minute ne soit écoulée, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si celui-ci n'est plus libre. Sans cela, elle ne revient pas.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Barrière de lames

Évocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur vertical fait de lames d'énergie magique, qui tourbillonnent et tranchent comme des rasoirs. Le mur apparaît à portée et persiste pour toute la durée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont la hauteur n'excède pas 6 m et l'épaisseur 1,50 m ; pour le reste, vous avez le choix entre créer un mur droit long de 30 m au maximum ou un mur circulaire dont le diamètre ne dépasse pas 18 m. Le mur octroie un abri supérieur aux créatures situées derrière et son espace constitue un terrain difficile.

Lorsqu'une créature entre dans la zone du mur pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 6d10 dégâts tranchants. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts.

Bénédiction

Enchantement du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un peu d'eau bénite aspergée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix à portée. Chaque fois qu'une cible effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle peut lancer un d4 et en ajouter le résultat au jet d'attaque ou jet de sauvegarde.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Blessure

Nécromancie du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature à portée d'allonge. Si l'attaque touche, la cible subit 3d10 dégâts nécrotiques.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Bouche magique

Illusion du 2e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un peu de rayon de miel et de poudre de jade d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous chargez un objet à portée d'un message qui sera prononcé lorsqu'une condition activatrice se présentera. Choisissez un objet que vous voyez et qui n'est pas porté par une autre créature. Prononcez alors un message d'un maximum de 25 mots (vous disposez toutefois de 10 minutes pour le peaufiner). Enfin, déterminez les circonstances qui déclencheront la transmission du message par le sort.

Quand cette condition se présente, une bouche magique apparaît sur l'objet et récite le message avec votre voix, au même volume que vous. Si l'objet choisi est lui-même doté d'une ouverture qui peut passer pour une bouche (comme sur une statue d'humanoïde), la bouche magique s'y manifeste et les mots semblent en émaner. À l'incantation du sort, vous pouvez décider que le sort prenne fin après avoir livré son message ou qu'il reste en place et répète son annonce chaque fois que le déclencheur se présente.

Les circonstances de déclenchement peuvent être générales ou détaillées, à votre convenance, mais doivent correspondre à des conditions visuelles ou auditives intervenant dans un rayon de 9 m de l'objet. Vous pourriez ainsi statuer que la bouche s'exprime quand une créature s'approche à 9 m ou moins de l'objet ou quand une cloche d'argent sonne dans ce même rayon.

Bouclier

Abjuration du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous jouez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort *projectile magique*
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Une barrière invisible de force magique apparaît pour vous protéger. Jusqu'au début de votre tour suivant, vous recevez un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne subissez aucun dégât de *projectile magique*.

Bouclier de feu

Évocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou une luciole)
Durée : 10 minutes

Des flammes ondoyantes vous enveloppent pour toute la durée en produisant une lumière vive dans un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus. Vous pouvez mettre un terme prématuré au sort au prix d'une action qui le révoque.

Les flammes vous procurent un écran chaud ou frais, à votre convenance. Un écran chaud vous octroie la résistance aux dégâts de froid, un écran frais la résistance aux dégâts de feu.

De plus, chaque fois qu'une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous vous touche avec une attaque de corps à corps, les flammes s'attisent brusquement. L'assaillant subit 2d8 dégâts de feu si l'écran est chaud, 2d8 dégâts de froid s'il est frais.

Bouclier de la foi

Abjuration du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un petit parchemin sur lequel apparaît un extrait d'écritures saintes)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît autour d'une créature de votre choix à portée et lui octroie un bonus de +2 à la CA pour toute la durée.

Bouffée de poison

Sort mineur d'invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous tendez la main vers une créature que vous voyez à portée et votre paume projette un petit nuage de gaz toxique. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 1d12 dégâts de poison.

Les dégâts du sort augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).

Boule de feu

Évocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une petite boule de guano de chauve-souris et de soufre)
Durée : instantanée

Une zébrure éblouissante jaillit de votre doigt tendu jusqu'au point que vous choisissez à portée, produisant une déflagration au grondement sourd. Toute créature prise dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Une cible subit 8d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les flammes contournent les angles. Elles embrasent les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Boule de feu à retardement

Évocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une petite boule de guano de chauve-souris et de soufre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune jaillit de votre doigt tendu pour se condenser en un point que vous choisissez à portée, où persiste une bille luisante pour toute la durée. Lorsque le sort prend fin, soit parce que votre concentration est rompue, soit parce que vous décidez d'y mettre un terme, la bille gonfle soudain en vrombissant, et produit aussitôt une déflagration de flammes qui contournent les angles. Toute créature prise dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit des dégâts de feu égaux aux dégâts accumulés en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les dégâts de base du sort sont de 12d6. Si, à la fin de votre tour, la bille n'a toujours pas explosé, les dégâts augmentent de 1d6.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si une créature touche physiquement la bille avant la fin de l'intervalle, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, le sort prend aussitôt fin et la bille explose. En cas de réussite, la créature peut projeter la bille d'un maximum de 12 m. Lorsqu'elle heurte une créature ou un objet solide, le sort prend fin et la bille explose.

Les flammes endommagent les objets de la zone et embrasent tous les objets inflammables qui ne sont pas portés.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 8e niveau ou supérieur, les dégâts de base augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 7e.

Bourrasque

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 18 m)
Composantes : V, S, M (une graine de légumineuse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une ligne de vent fort longue de 18 m et large de 3 m émane de vous dans la direction de votre choix pour toute la durée du sort. Toute créature qui commence son tour dans la ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée de 4,50 m de vous selon la direction de la ligne.

Toute créature prise dans la ligne qui se déplace vers vous doit consacrer le double du déplacement normal pour toute distance parcourue.

La bourrasque disperse les gaz et vapeurs, éteint les bougies, torches et flammes exposées de la zone. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, vacillent vigoureusement avec un risque de 50 % de s'éteindre.

Par une action bonus à chacun de vos tours tant que le sort persiste, vous pouvez changer la direction de la ligne qui émane de vous.

Brume mortelle

Invocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une sphère de 6 m de rayon constituée d'une brume toxique d'un jaune verdâtre, centrée en un point que vous choisissez à portée. La brume contourne les angles. Elle persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort la disperse et mette fin au sort. Sa zone présente une visibilité nulle.

Lorsqu'une créature entre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 5d8 dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Les créatures qui retiennent leur souffle ou n'ont pas besoin de respirer sont tout de même affectées.

La brume s'éloigne de 3 m de vous au début de chacun de vos tours, en glissant sur le sol. Ces vapeurs, plus lourdes que l'air, s'accumulent vers le bas et se déversent dans le moindre orifice.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Cage de force

Évocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 m
Composantes : V, S, M (de la poudre de rubis d'une valeur de 1 500 po)
Durée : 1 heure

Une prison cubique, immobile et invisible de force magique se matérialise autour d'une zone que vous choisissez à portée. Il peut s'agir d'une cage ou d'une cellule aux parois pleines, à votre convenance.

Une prison qui se présente comme une cage peut atteindre 6 m par côté. Elle se compose de barreaux de 1,25 cm de diamètre, espacés d'autant.

Une prison aux parois pleines peut atteindre 3 m par côté. Ses parois empêchent toute matière d'y pénétrer et bloquent tout sort qui tenterait de les franchir dans un sens ou dans l'autre.

À l'incantation du sort, toute créature entièrement comprise dans la zone de la prison s'y retrouve bloquée. Les créatures partiellement comprises dans la zone, ou trop grandes pour y loger, sont écartées du centre de la prison jusqu'à se retrouver entièrement hors de la zone.

Une créature bloquée dans la prison ne peut en sortir par des moyens non magiques. Si un détenu tente de recourir à la téléportation ou au voyage interplanaire pour s'évader, il effectue d'abord un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, la créature peut se servir de cette magie pour quitter la prison. En cas d'échec, elle ne peut pas sortir de la zone et gaspille l'utilisation du sort ou de l'effet correspondant.
La cage de force s'étend en outre dans le Plan Éthéré, ce qui empêche le voyage éthéré.

Dissipation de la magie ne permet pas de dissiper ce sort.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Caresse du vampire

Nécromancie du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le contact de votre main nimbée d'ombres siphonne l'énergie vitale d'autrui pour refermer vos plaies. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature à portée d'allonge. Si l'attaque touche, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques et vous récupérez autant de points de vie que la moitié des dégâts nécrotiques infligés. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez répéter l'attaque à chacun de vos tours, au prix d'une action.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Cécité/surdité

Nécromancie du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous pouvez aveugler ou assourdir un adversaire. Choisissez une créature que vous voyez à portée, qui effectue aussitôt un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la cible est aveuglée ou assourdie (à votre convenance) pour toute la durée. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut réitérer le jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Cercle de mort

Nécromancie du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (un perle noire d'une valeur minimale de 500 po réduite en poudre)
Durée : instantanée

Des ondes d'énergie négative rayonnent sous la forme d'une sphère de 18 m de rayon centrée en un point à portée. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 8d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Cercle de téléportation

Invocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, M (50 po d'encres et craies rares imprégnées de gemmes que le sort détruit)
Durée : 1 round

À l'incantation du sort, vous tracez un cercle de 3 m de diamètre au sol, composé de symboles qui relient votre emplacement à un cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence de runes et situé sur le même plan d'existence que vous. Un portail chatoyant s'ouvre au sein du cercle ainsi tracé et reste ouvert jusqu'à la fin de votre tour suivant. Toute créature qui pénètre dans le portail apparaît aussitôt dans un rayon de 1,50 m du cercle de destination ou, si cet espace n'est pas libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

De nombreux sites importants, notamment des temples et guildes, disposent d'un cercle de téléportation permanent dans leurs locaux. Un tel cercle comprend toujours sa propre séquence de runes, une suite de symboles magiques à l'agencement unique. La première fois que vous acquérez la faculté de lancer ce sort, vous apprenez la séquence de runes de deux destinations du Plan Matériel, déterminées par le MJ. Vous y ajouterez éventuellement d'autres séquences au fil de vos aventures. Graver une nouvelle séquence de runes dans votre mémoire nécessite de l'étudier pendant 1 minute.

Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant quotidiennement ce sort au même endroit pendant un an. Il n'est pas besoin d'utiliser le cercle pour se téléporter lorsque vous le lancez de cette façon.

Cercle magique

Abjuration du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre de fer et d'argent d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)
Durée : 1 heure

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous créez un cylindre d'énergies magiques, de 3 m de rayon et 6 m de haut, centré en un point du sol que vous voyez à portée. Des runes luisantes apparaissent sur toute surface comprise dans le cylindre, y compris le sol.

Choisissez un ou plusieurs types de créature parmi les suivants : célestes, élémentaires, fiélons, fées et morts-vivants. Le cercle affecte les créatures du ou des types retenus des façons suivantes :

- La créature ne peut pénétrer dans le cylindre de son plein gré sans recourir à des moyens magiques. Si la créature recourt à la téléportation ou au voyage interplanaire pour ce faire, elle doit d'abord réussir un jet de sauvegarde de Charisme.
- La créature est désavantagée aux jets d'attaque contre les cibles situées dans le cylindre.
- Les cibles situées dans le cylindre ne peuvent être charmées, effrayées ou possédées par la créature.

À l'incantation du sort, vous pouvez décider d'inverser l'orientation de sa magie, c'est-à-dire en empêchant toute créature du ou des types retenus de quitter le cylindre et en protégeant les cibles qui se trouvent à l'extérieur.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, la durée augmente de 1 heure par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Chaîne d'éclairs

Évocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (un peu de fourrure ; un morceau d'ambre, de verre ou une tige de cristal ; et trois épingles en argent)
Durée : instantanée

Vous créez un trait de foudre qui fuse vers la cible de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Trois éclairs jaillissent alors de cette cible vers un maximum de trois autres cibles distantes de 9 m ou moins de la première. Toutes ces cibles peuvent être des créatures ou des objets, et ne peuvent être ciblées par plus d'un éclair.

Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 10d8 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau ou supérieur, un éclair supplémentaire jaillit de la première cible vers une autre par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Champ antimagie

Abjuration du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (sphère de 3 m de rayon)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre ou de limaille de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère invisible d'antimagie, de 3 m de rayon, vous entoure. Cette zone est totalement coupée des énergies magiques qui imprègnent le multivers. Au sein de la sphère, on ne peut pas lancer de sort, les créatures convoquées disparaissent et les objets magiques deviennent ordinaires. Jusqu'à la fin du sort, la sphère se déplace avec vous en vous prenant pour centre.

Les sorts et autres effets magiques, à l'exception de ceux qui émanent d'un artefact ou d'une divinité, sont réprimés par la sphère qu'ils ne peuvent donc pénétrer. Tout emplacement dépensé pour lancer un sort ainsi réprimé est gaspillé. Tant qu'un effet est réprimé, il n'est pas actif, mais tout le temps qu'il passe ainsi réprimé est décompté de sa durée.

Effets ciblés. Les sorts et autres effets magiques qui ciblent une créature ou un objet, tels que *projectile magique* et *charme-personne*, restent sans effet sur une cible qui se trouve dans la sphère.

Zones de magie. La zone d'un autre sort ou effet magique, tel que *boule de feu*, ne peut s'étendre dans la sphère. Si la sphère chevauche une zone de magie, la zone est réprimée dans son intersection avec la sphère. Exemple : les flammes créées par un *mur de feu* sont réprimées dans la sphère, ce qui crée une brèche dans le mur si le chevauchement est assez grand.

Sorts. Tout sort ou effet magique actif sur une créature ou un objet est réprimé tant que cette créature ou cet objet se trouve dans la sphère.

Objets magiques. Les propriétés et pouvoirs des objets magiques sont réprimés dans la sphère. Ainsi une *épée longue +1* agit-elle dans la sphère comme une épée longue non-magique.

Les propriétés et pouvoirs d'une arme magique sont réprimés si on l'utilise contre une cible située dans la sphère ou si elle est maniée par un assaillant qui s'y trouve. Si une arme magique ou des munitions magiques quittent intégralement la sphère (si vous décochez une flèche magique, par exemple, ou projetez une lance magique vers une cible extérieure à la sphère), la magie de l'objet n'est plus réprimée dès qu'il sort de la sphère.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Voyage magique. La téléportation et le voyage planaire ne fonctionnent pas dans la sphère, que celle-ci constitue la destination ou le point de départ d'un tel trajet magique. Un portail vers un autre lieu, autre monde ou plan d'existence, ainsi qu'un accès à un espace extradimensionnel comme celui que crée le sort *corde enchantée*, sont fermés tant qu'ils sont dans la sphère.

Créatures et objets. Les créatures et objets convoqués ou créés par magie disparaissent temporairement dans la sphère. Un telle créature réapparaît dès que l'espace qu'elle occupait n'est plus dans la sphère.

Dissipation de la magie. Les sorts et effets magiques tels que *dissipation de la magie* restent sans effet dans la sphère. De même, les sphères produites par différents sorts de *champ antimagie* ne s'annulent pas mutuellement.

Changement de forme

Transmutation du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un diadème de jade d'une valeur minimale de 1 500 po, que vous placez sur votre tête avant l'incantation du sort)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez la forme d'une autre créature pour toute la durée. Il peut s'agir de n'importe quelle créature dont le facteur de puissance est inférieur ou égal à votre niveau. La créature ne peut pas être un artificiel ni un mort-vivant, et vous devez déjà en avoir vu une de cette sorte. Vous vous métamorphosez en spécimen moyen de la créature, sans le moindre niveau de classe ni le trait Incantation ou Sorts.

Votre profil de jeu est remplacé par celui de la créature retenue, mais vous conservez votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous conservez également toutes vos maîtrises de compétence et de jets de sauvegarde, en plus de recevoir celles de la créature. Si la créature possède une maîtrise identique à l'une des vôtres, mais avec un bonus supérieur au vôtre dans son profil, son bonus s'applique à la place du vôtre. Vous ne pouvez pas recourir à ses actions légendaires ni à ses actions d'antre.

Les points de vie et dés de vie de la nouvelle forme remplacent les vôtres. Lorsque vous retrouvez votre forme normale, vous revenez au nombre de points de vie que vous aviez avant la métamorphose. Si ce retour est dû au fait que vous êtes tombé à 0 point de vie, tous les dégâts excédentaires sont répercutés sur votre forme normale. Tant que ces dégâts excédentaires ne réduisent pas votre forme normale à 0 point de vie, vous ne subissez pas l'état inconscient.

Vous conservez l'usage de toutes les aptitudes de votre classe, race ou autre source et pouvez les utiliser, à condition que votre nouvelle forme soit physiquement apte à le faire. Vous ne pouvez recourir à aucun de vos sens spéciaux, tels que la vision dans le noir, sauf si votre nouvelle forme en dispose aussi. Vous ne pouvez parler que si la créature en a la faculté.

Lors de la transformation, vous décidez si votre équipement tombe au sol, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par elle. L'équipement porté fonctionne normalement. C'est au MJ de décider si une pièce d'équipement donnée peut être portée par la créature, en fonction de la forme et de la taille de celle-ci. Votre équipement ne change pas de taille ni de forme pour s'adapter à votre nouvelle silhouette ; toute pièce d'équipement que la nouvelle forme ne peut pas porter doit soit tomber au sol, soit fusionner avec elle. L'équipement fusionné reste sans effet dans cet état.

Pendant toute la durée du sort, vous pouvez consacrer une action à prendre une autre forme soumise aux mêmes contraintes et règles que la première forme, à une exception près : si votre nouvelle forme est dotée de davantage de points de vie que l'actuelle, vous conservez vos points de vie actuels.

Changement de plan

Invocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une badine métallique fourchue d'une valeur minimale de 250 po, accordée avec un plan d'existence donné.)
Durée : instantanée

Vous et un maximum de huit créatures consentantes qui formez un cercle en vous tenant par la main êtes transportés sur un autre plan d'existence. Vous pouvez spécifier une destination en des termes généraux, comme la cité d'Airain sur le Plan Élémentaire du Feu ou le palais de Dispater sur la deuxième strate des Neuf Enfers, auquel cas vous apparaissez à destination ou à proximité. Si vous tentez d'accéder à la cité d'Airain, par exemple, vous pourriez arriver dans la rue de l'Acier, devant la porte des Cendres,

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

ou bien contempler la ville depuis l'autre bout de la mer de Feu, à la discrétion du MJ.

Ou bien, si vous connaissez la séquence de runes d'un cercle de téléportation sur un autre plan d'existence, ce sort vous transporte directement dans le cercle. Si le cercle de téléportation est trop petit pour accueillir toutes les créatures transportées, elles apparaissent dans les espaces inoccupés les plus proches du cercle.

Vous pouvez recourir à ce sort pour bannir une créature non consentante vers un autre plan. Choisissez une créature à portée d'allonge et effectuez contre elle une attaque de sort au corps à corps. Si l'attaque touche, la créature effectue un jet de sauvegarde de Charisme. Si la créature rate son JS, elle est transportée en un lieu aléatoire du plan d'existence spécifié. Une créature ainsi bannie devra retrouver son chemin jusqu'à votre plan d'existence actuel par ses propres moyens.

Charme-personne

Enchantement du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous tentez de charmer un humanoïde que vous voyez à portée. Il effectue un jet de sauvegarde de Sagesse, avec avantage si vous ou l'un de vos compagnons êtes en plein combat contre lui. Si elle rate le jet de sauvegarde, la créature est charmée par vous jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous ou l'un de vos compagnons lui nuisiez directement. La créature charmée vous considère comme une relation de confiance. Lorsque le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1er. Les créatures ainsi ciblées doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 m les unes des autres.

Châtiment révélateur

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque d'arme avant la fin de ce sort, l'arme produit une intense lueur astrale en frappant sa cible. L'attaque inflige 2d6 dégâts radiants supplémentaires à la cible, qui devient visible si elle était invisible et émet une lumière faible sur un rayon de 1,50 m. Elle ne peut en outre pas devenir invisible jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Chien de garde

Invocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un petit sifflet en argent, un fragment d'os et de la ficelle)
Durée : 8 heures

Vous invoquez un chien de garde spectral en un espace inoccupé que vous voyez à portée, où il reste pour toute la durée, jusqu'à ce que vous le révoquiez au prix d'une action ou que vous vous éloignez de plus de 30 m de lui.

Le molosse est invisible pour toutes les créatures autres que vous et ne peut être blessé. Quand une créature de taille S ou supérieure s'approche dans un rayon de 9 m de lui sans prononcer au préalable le mot de passe que vous avez spécifié à l'incantation du sort, le chien se met à aboyer puissamment. Le chien voit les créatures invisibles et perçoit le Plan Éthéré. Il n'est pas sujet aux illusions.

Au début de chacun de vos tours, le molosse tente de mordre une créature située dans un rayon de 1,50 m de lui si elle vous est hostile. Le bonus à l'attaque du chien spectral est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise. Si l'attaque touche, elle inflige 4d8 dégâts perforants.

Clairvoyance

Divination du 3e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 1,5 km
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 100 po : une corne ornée pour écouter, un œil de verre pour observer)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous créez un capteur invisible à portée en un lieu que vous connaissez (pour l'avoir déjà visité ou vu) ou en un lieu que vous ne connaissez pas, mais que vous pouvez imaginer (derrière une porte, au coin d'un couloir ou dans un bosquet d'arbres). Le capteur reste en place pour toute la durée ; on ne peut ni l'attaquer ni interagir avec lui.

À l'incantation du sort, vous choisissez entre écouter et observer. Vous pouvez alors recourir au sens retenu (ouïe ou vision) comme si vous vous trouviez dans l'espace du capteur. Au prix de votre action, vous pouvez passer de l'ouïe à la vision, ou réciproquement.

Une créature qui voit le capteur (parce qu'elle bénéficie de *détection de l'invisibilité* ou de la vision lucide, par exemple) perçoit un globe lumineux et intangible de la taille de votre poing.

Clignotement

Transmutation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Lancez un d20 à la fin de chacun de vos tours pour toute la durée du sort. Sur un résultat de 11 ou plus, vous disparaissez de votre plan d'existence actuel pour réapparaître sur le Plan Éthéré (le sort échoue et l'incantation est gaspillée si vous occupez déjà ce plan). Au début de votre tour suivant, ainsi que si le sort prend fin alors que vous êtes sur le Plan Éthéré, vous rejoignez l'espace inoccupé de votre choix parmi ce que vous voyez dans un rayon de 3 m de l'espace d'où vous aviez disparu. Si aucun espace n'est libre dans ce rayon, vous apparaissez dans l'espace inoccupé le plus proche (déterminé au hasard en cas d'équidistance). Vous pouvez révoquer ce sort au prix d'une action.

Tant que vous êtes sur le Plan Éthéré, vous voyez et entendez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez autour de votre position initiale, mais tout est nuances de gris et votre vision ne porte que sur 18 m. Seules les créatures du Plan Éthéré peuvent vous affecter, et réciproquement. Les créatures qui ne s'y trouvent pas ne vous perçoivent pas et ne peuvent interagir avec vous, à moins d'en avoir la faculté spéciale.

Clone

Nécromancie du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po et au moins 15 cm³ de chair de la créature que vous vous apprêtez à cloner, ces deux composantes étant détruites par le sort ; et un récipient d'une valeur minimale de 2 000 po, assez grand pour contenir une créature de taille M et muni d'un couvercle hermétique, comme une énorme jarre, un cercueil, une poche souterraine remplie de boue ou un conteneur en cristal rempli d'eau salée)
Durée : instantanée

Ce sort développe une réplique inerte d'une créature vivante pour la préserver de la mort. Le clone se forme à l'intérieur d'un récipient scellé, sa croissance jusqu'à maturité demandant 120 jours. Vous pouvez également faire en sorte que le clone soit une version plus jeune de la créature. Il reste inerte et immarcescible tant que le récipient n'est pas endommagé.

Si, au cours du développement du clone, la créature d'origine meurt, son âme (à condition qu'elle soit libre et consentante) est transférée dans le clone. Le clone est identique à l'original sur le plan physique et présente la même personnalité ; ses souvenirs sont les mêmes, ainsi que ses caractéristiques, mais il ne récupère rien de l'équipement de la créature clonée. La dépouille du cloné, si elle existe, devient inerte et ne pourra être ramenée à la vie, étant donné que l'âme de la créature est ailleurs.

Coffre secret

Invocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une superbe coffre de 90 cm par 60 et 60, fait de matériaux rares d'une valeur minimale de 5 000 po, et sa réplique de taille TP faite des mêmes matériaux d'une valeur minimale de 50 po)
Durée : instantanée

Vous cachez un coffre et son contenu sur le Plan Éthéré. Vous devez toucher le coffre et la réplique miniature qui sert de composante matérielle pour le sort. Le coffre peut renfermer un maximum de 0,3 m³ de matière non vivante (90 x 60 x 60 cm).

Tant que le coffre reste sur le Plan Éthéré, vous pouvez consacrer une action à toucher la réplique pour rappeler le coffre. Il réapparaît au sol, en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de vous.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous pouvez le renvoyer sur le Plan Éthéré au prix d'une action, en touchant simultanément le coffre et sa réplique.

Au bout de 60 jours, 5 % de risque s'accumulent chaque jour que les effets du sort prennent fin. Cet effet prend fin si vous relancez ce sort, si la réplique miniature est détruite ou si vous décidez de mettre un terme au sort au prix d'une action. Si le sort prend fin alors que le grand coffre se trouve sur le Plan Éthéré, il est irrémédiablement perdu.

Colonne de flamme

Évocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)
Durée : instantanée

Une colonne verticale de flammes divines surgit des cieux pour s'abattre en un lieu que vous spécifiez. Chaque créature prise dans un cylindre d'un rayon de 3 m, haut de 12 m et centré sur un point à portée effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, les dégâts de feu ou les dégâts radiants (à votre convenance) augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Communication à distance

Évocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : illimitée
Composantes : V, S, M (un bout de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous envoyez un bref message n'excédant pas vingt-cinq mots à une créature qui vous est familière. L'esprit de la créature perçoit le message, celle-ci vous identifie comme expéditeur si elle vous connaît et peut vous répondre aussitôt dans le même mode. Ce sort permet aux créatures dont la valeur d'Intelligence est d'au moins 1 de comprendre le sens de votre message.

La distance qui vous sépare du destinataire n'a pas d'importance et vous pouvez même atteindre d'autres plans d'existence, mais si la cible se trouve sur un plan différent, il y a 5 % de chance pour que le message n'aboutisse pas.

Communication avec les animaux

Divination du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous recevez la faculté de comprendre les bêtes et de communiquer verbalement avec elles pour toute la durée. Le savoir et le niveau de conscience de bien des bêtes sont limités par leur intellect, mais toutes sont capables de vous informer sur les environs et les monstres locaux, notamment ce qu'elles ont perçu au cours de la dernière journée. À la discrétion du MJ, vous pourriez convaincre une bête de vous rendre un menu service.

Communication avec les morts

Nécromancie du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)
Durée : 10 minutes

Vous octroyez un semblant de vie et de conscience à un cadavre que vous choisissez à portée, pour qu'il puisse répondre aux questions que vous lui posez. La dépouille doit disposer d'une bouche et ne peut être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre a déjà été ciblé par ce sort au cours des 10 derniers jours.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à la dépouille. Elle ne sait rien de plus que de son vivant et parle toujours les mêmes langues. Ses réponses ont tendance à se montrer brèves, sibyllines ou répétitives, d'autant que le cadavre n'est nullement contraint de vous répondre avec sincérité si vous lui êtes hostile ou si'il vous voit comme un ennemi. Ce sort ne ramène pas l'âme de la créature dans son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi le cadavre ne peut-il rien apprendre de nouveau ni comprendre ce qui a pu se passer depuis son décès, et ne peut-il pas davantage conjecturer sur l'avenir.

Communication avec les plantes

Transmutation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 9 m)
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous investissez la flore dans un rayon de 9 m d'une conscience limitée et de mouvements, de quoi lui permettre de communiquer avec vous et de suivre vos instructions rudimentaires. Vous pouvez interroger ces plantes sur ce qui s'est passé dans la zone du sort depuis un jour, notamment la nature des créatures qui l'ont traversée, le temps qu'il a fait et autres détails.

Vous pouvez également transformer tout terrain difficile engendré par la végétation (buissons et sous-bois, par exemple) en terrain ordinaire qui persiste pour toute la durée. Ou bien transformer un terrain ordinaire pourvu de végétation en terrain difficile qui persiste pour toute la durée, si bien que des plantes grimpantes et des branches gênent les mouvements de vos poursuivants, par exemple.

Ces végétaux peuvent, à la discrétion du MJ, vous rendre d'autres services. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent agiter leurs branches, leurs vrilles et leurs pédoncules.

Si une créature de type plante se trouve dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle comme si vous parliez une langue commune, mais le sort ne vous octroie aucune influence magique sur elle.

Ce sort permet de contraindre la végétation créée par le sort *enchevêtrement* à libérer une créature entravée.

Communion

Divination du 5e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens dans une fiole d'eau bénite ou impie)
Durée : 1 minute

Vous contactez votre divinité ou un intermédiaire divin pour lui poser trois questions auxquelles on peut répondre par l'affirmative ou la négative. Vous devez poser vos questions avant la fin du sort. Vous recevez une réponse juste à chaque question.

Les êtres divins ne sont pas forcément omniscients, si bien que vous pouvez recevoir « incertain » comme réponse (au lieu de « oui » ou « non ») si la question fait appel à des éléments qui s'écartent du domaine de connaissance de la déité. Si une réponse en un mot peut s'avérer trompeuse ou contraire aux intérêts de la divinité, le MJ peut se fendre d'une courte phrase en guise de réponse.

Si vous lancez le sort plusieurs fois avant de terminer votre prochain repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse. Le MJ effectue ce jet en secret.

Communion avec la nature

Divination du 5e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous ne faites brièvement qu'un avec la nature pour vous enquérir du savoir des environs. En extérieur, le sort vous investit des connaissances de la terre dans un rayon de 4,5 km. Dans une grotte et en milieu souterrain naturel, ce rayon est limité à 90 m. Le sort reste sans effet dans les endroits où la nature a laissé place aux constructions, comme dans certains donjons ou dans un bourg.

Vous prenez aussitôt connaissance de trois éléments de votre choix sur les sujets suivants, en relation avec la zone concernée :

- terrain, plans et cours d'eau
- plantes, minéraux, animaux et peuples principaux
- puissants célestes, fées, fiélons, élémentaires et morts-vivants
- influence des autres plans d'existence
- bâtiments

Vous pourriez ainsi vous renseigner sur la position des morts-vivants redoutables de la région, des sources importantes d'eau potable et des bourgs les plus proches.

Compréhension des langues

Divination du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)
Durée : 1 heure

Pour toute la durée, vous comprenez le sens littéral de toute langue parlée que vous entendez. Vous comprenez également tout écrit que vous voyez, à condition de toucher la surface sur laquelle il est rédigé. Il vous faut environ 1 minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décrypte pas les messages secrets ni les glyphes, tels que les symboles arcaniques, s'ils ne correspondent pas à une langue écrite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Compulsion

Enchantement du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les créatures que vous choisissez parmi celles que vous voyez à portée effectuent un jet de sauvegarde de Sagesse si elles vous entendent. Une cible réussit automatiquement sa sauvegarde si elle ne peut pas être charmée. En cas d'échec, la cible est affectée par ce sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez par une action bonus à chacun de vos tours désigner une direction horizontale. Chaque cible affectée doit, à son tour suivant, consacrer autant de son déplacement que possible à se déplacer dans cette direction. Elle peut entreprendre son action avant de se déplacer. Une fois qu'elle s'est déplacée, elle peut réitérer le jet de sauvegarde de Sagesse pour tenter de mettre un terme à l'effet.

Vous ne pouvez contraindre une cible à se jeter dans un danger manifestement mortel, comme des flammes ou une fosse, mais elle n'hésitera pas à provoquer des attaques d'opportunité pour aller dans la direction imposée.

Cône de froid

Évocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 m)
Composantes : V, S, M (petit cône de verre ou de cristal)
Durée : instantanée

Vous faites jaillir une gerbe d'air glacial de vos mains. Chaque créature prise dans un cône de 18 m effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 8d8 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Une créature tuée par ce sort se transforme en statue givrée, jusqu'à ce qu'elle dégèle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Confusion

Enchantement du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort assaille et vrille l'esprit, plonge autrui dans le délire et pousse les créatures à des actes insensés. Chaque créature prise dans une sphère de 3 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse à l'incantation du sort sous peine d'être affectée.

Une cible affectée ne peut jouer de réaction et doit jeter un d10 au début de chacun de ses tours pour savoir comment elle se comporte à ce tour.

d10	Comportement
1	La créature consacre tout son déplacement à se déplacer dans une direction aléatoire. Pour déterminer cette direction, lancez un d8, chaque face correspondant à une direction. La créature n'entreprend pas d'action à ce tour.
2–6	La créature ne se déplace pas et n'entreprend pas d'action à ce tour.
7–8	La créature consacre son action à effectuer une attaque de corps à corps contre une créature aléatoire dans sa zone d'allonge. Si aucune créature n'est dans sa zone d'allonge, la cible ne fait rien du tour.
9–10	La créature peut agir et se déplacer normalement.

À la fin de chacun de ses tours, une créature affectée peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, l'effet prend fin pour elle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5e niveau ou supérieur, le rayon de la sphère augmente de 1,50 m par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Contact avec les plans

Divination du 5e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage défunt ou quelque autre entité mystérieuse d'un autre plan. Entrer en contact une telle conscience extraplanaire peut vous surmener, voire vous anéantir mentalement. À l'incantation du sort, effectuez un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas d'échec, vous subissez 6d6 dégâts psychiques et délirez jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Tant que vous délirez, vous ne pouvez pas entreprendre d'action, ne comprenez pas ce que disent les autres, ne pouvez pas lire et proférez des propos incohérents. Le sort *restauration suprême* met un terme à cet effet s'il est lancé sur vous.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

En cas de sauvegarde réussie, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à l'entité. Vous devez les poser avant la fin du sort. Le MJ répond à chaque question par un seul mot, comme « oui », « non », « peut-être », « jamais », « inconséquent » ou « incertain » (si l'entité ne connaît pas la réponse). Si une réponse en un mot risque de s'avérer trompeuse, le MJ peut se fendre d'une courte phrase.

Contact glacial

Sort mineur de nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Vous faites apparaître une main spectrale squelettique dans l'espace d'une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la créature pour la soumettre à la caresse funeste de cette main d'outre-tombe. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts nécrotiques et ne peut pas récupérer de points de vie jusqu'au début de votre tour suivant. La main reste accrochée à la cible dans l'intervalle.

Si l'attaque touche un mort-vivant, celui-ci est aussi désavantagé à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Contagion

Nécromancie du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 7 jours

Votre contact transmet une maladie. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature à portée d'allonge. Si l'attaque touche, vous affectez la créature de la maladie de votre choix parmi les options qui suivent.

À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle rate trois de ces JS, les effets de maladie persistent pendant toute la durée et la créature cesse ces jets de sauvegarde. Si elle réussit trois de ces JS, la créature surmonte la maladie et le sort prend fin.

Étant donné que ce sort transmet une maladie naturelle à la cible, tout effet qui soigne les maladies ou en atténue les effets s'y applique.

Bouille-crâne. L'esprit de la créature est en proie à la plus grande fébrilité. La créature est désavantagée aux tests d'Intelligence et aux jets de sauvegarde d'Intelligence, et elle se comporte en combat comme sous les effets du sort *confusion*.

Convulsion. La créature est prise d'atroces tremblements. La créature est désavantagée aux tests de Dextérité, aux jets de sauvegarde de Dextérité et aux jets d'attaque basés sur la Dextérité.

Fièvre répugnante. Le corps de la cible est assailli par une fièvre accablante. La créature est désavantagée aux tests de Force, aux jets de sauvegarde de Force et aux jets d'attaque basés sur la Force.

Mal aveuglant. L'esprit de la cible est en agonie et ses yeux sont d'un blanc laiteux. La créature est désavantagée aux tests de Sagesse et aux jets de sauvegarde de Sagesse, et elle est aveuglée.

Mort poisseuse. La créature se vide de son sang. La créature est désavantagée aux tests de Constitution et aux jets de sauvegarde de Constitution. En outre, chaque fois qu'elle subit des dégâts, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour suivant.

Pourriture. La chair de la créature se putréfie. La créature est désavantagée aux tests de Charisme et reçoit la vulnérabilité à tous les dégâts.

Contamination

Nécromancie du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous libérez une maladie virulente sur une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 14d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Ces dégâts ne peuvent réduire ses points de vie en dessous de 1. Si la cible rate le jet de sauvegarde, son maximum de points de vie est réduit pendant 1 heure de l'équivalent des dégâts nécrotiques qu'elle a subis. Tout effet qui élimine une maladie ramène le maximum de points de vie de la créature à la normale sans devoir attendre ce délai.

Contresort

Abjuration du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous jouez lorsque vous voyez une créature dans un rayon de 18 m lancer un sort
Portée : 18 m
Composantes : S
Durée : instantanée

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous tentez d'interrompre une créature en pleine incantation. Si la créature lance un sort du 3e niveau ou inférieur, son sort échoue, sans le moindre effet. Si elle lance un sort du 4e niveau ou supérieur, effectuez un test de caractéristique d'incantation. Le DD est égal à 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue, sans le moindre effet.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, le sort interrompu est automatiquement sans effet si son niveau est inférieur ou égal à celui de l'emplacement de sort que vous utilisez.

Contrôle de l'eau

Transmutation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de poussière)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez tout volume d'eau indépendant compris dans la zone que vous désignez, un cube dont l'arête ne dépasse pas 30 m. Vous pouvez choisir un effet parmi les suivants à l'incantation du sort. Au prix d'une action à votre tour, vous pouvez répéter le même effet ou en choisir un autre.

Contrôle du courant. Vous réorientez le cours des eaux de la zone à votre guise, même si les flots doivent surmonter des obstacles, grimper aux murs ou couler dans une direction insolite. Les eaux s'écoulent selon vos instructions, mais une fois qu'elles quittent la zone, la nature reprend ses droits et le courant s'adapte au terrain. Les eaux continuent à couler dans la direction de votre choix jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet.

Crue. Vous faites monter le niveau de toutes les eaux dormantes de la zone d'un maximum de 6 m. Si cette zone comprend une berge, la crue se déverse sur la rive.

Si vous choisissez une zone comprise dans un grand plan d'eau, vous engendrez en fait une vague haute de 6 m qui part d'un côté de la zone et déferle vers l'autre avant de s'écraser. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure pris sur son passage sont emportés de l'autre côté. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure frappés par la vague ont 25 % de risque de chavirer.

Le niveau de l'eau reste haut jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet. Si cet effet a produit une vague, celle-ci se répète au début de votre tour suivant tant que persiste l'effet de crue.

Séparation des eaux. Vous scindez les eaux de la zone pour créer une tranchée. Cette fosse s'étend sur toute la zone du sort, les eaux séparées formant une paroi verticale de chaque côté. La tranchée reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet. Les eaux la remplissent ensuite progressivement en l'espace d'un round, jusqu'à retrouver leeur niveau initial.

Tourbillon. Cet effet nécessite un plan d'eau d'une surface minimale de 15 m de côté et 7,50 m de profondeur. Vous engendrez la création d'un tourbillon au centre de la zone. Les remous sont larges de 1,50 m à leur base pour atteindre jusqu'à 15 m au sommet, pour une hauteur de 7,50 m. Tous les objets et créatures immergés dans l'eau ou situés dans un rayon de 7,50 m du tourbillon sont tirés de 3 m vers les remous. Une créature peut s'éloigner à la nage du tourbillon par un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts.

Lorsqu'une créature entre dans les remous pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts contondants et se retrouve happée par le tourbillon jusqu'à la fin du sort. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas happée. Une créature happée par le tourbillon peut consacrer son action à tenter de s'en extraire à la nage comme décrit ci-dessus, mais le test de Force (Athlétisme) s'effectue alors avec le désavantage.

La première fois d'un tour qu'un objet entre dans le tourbillon, il subit 2d8 dégâts contondants ; ces dégâts s'appliquent à chaque round s'il reste dans les remous.

Contrôle du climat

Transmutation du 8e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle (rayon de 7,5 km)
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle et des morceaux de terre et de bois mélangés à de l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous prenez le contrôle du climat dans un rayon de 7,5 km pour toute la durée. Vous devez être en extérieur pour lancer ce sort. Si vous vous déplacez en un lieu duquel vous n'êtes plus à ciel ouvert, le sort prend fin prématurément.

À l'incantation du sort, vous altérez les conditions climatiques du moment, déterminées par le MJ selon la saison et la région. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Les nouvelles conditions mettent 1d4 x 10 minutes à prendre effet. Après ce laps de temps, vous pouvez à nouveau altérer les conditions. Quand le sort prend fin, le temps revient progressivement à la normale.

Lorsque vous changez les conditions climatiques, identifiez celles du moment dans les tables qui suivent et changez-en le stade d'un cran, vers le haut ou le bas. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en changer la direction.

Précipitations

Stade	Conditions
1	Ciel dégagé
2	Quelques nuages
3	Ciel chargé ou brume au sol
4	Pluie, grêle ou neige
5	Pluie torrentielle, grêle battante ou blizzard

Température

Stade	Conditions
1	Chaleur intenable
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Froid polaire

Vent

Stade	Conditions
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Tempête

Convocations instantanées

Invocation du 6e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un saphir d'une valeur de 1 000 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un objet d'un poids maximal de 5 kg et dont la dimension la plus grande n'excède pas 1,80 m. Le sort laisse une marque invisible à sa surface et inscrit, tout aussi invisiblement, le nom de l'objet sur le saphir que vous utilisez comme composante matérielle. Chaque fois que vous lancez ce sort, vous devez utiliser un saphir différent.

À tout moment après l'incantation, vous pouvez consacrer une action pour prononcer le nom de l'objet et broyer le saphir. L'objet apparaît aussitôt dans votre main, quelle que soit la distance qui vous en sépare, même s'il est sur un autre plan, puis le sort prend fin.

Si une autre créature porte l'objet, le fait de broyer le saphir ne le transporte pas jusqu'à vous, mais vous apprenez l'identité de cette créature, ainsi que sa position approximative du moment.

Dissipation de la magie ou un effet comparable appliqués sur le saphir mettent un terme aux effets du sort.

Coquille antivie

Abjuration du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 3 m)
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une barrière chatoyante s'étend depuis votre personne sur un rayon de 3 m et accompagne vos déplacements en restant centrée sur vous ; elle vous isole des créatures autres que les morts-vivants et les artificiels. La barrière persiste pour toute la durée.

La barrière est infranchissable pour toute créature concernée, qui ne peut même pas y passer une main. Elle peut en revanche lancer des sorts ou effectuer des attaques à distance (ou avec des armes à allonge) à travers la barrière.

Si votre déplacement oblige une créature affectée à traverser la barrière, le sort prend fin.

Corde enchantée

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (extrait de maïs en poudre et une torsade de parchemin)
Durée : 1 heure

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous touchez une corde d'une longueur maximale de 18 m. Une extrémité de la corde se dresse dans les airs jusqu'à ce que toute la corde soit perpendiculaire au sol. À son extrémité supérieure, un accès invisible donne sur un espace extradimensionnel qui persiste jusqu'à la fin du sort.

On peut accéder à cet espace en grimpant au sommet de la corde. Il peut accueillir un maximum de huit créatures de taille M ou inférieure. On peut haler la corde dans l'espace, si bien qu'elle n'est plus visible de l'extérieur.

Les attaques et les sorts ne peuvent franchir l'entrée de l'espace extradimensionnel, dans un sens comme dans l'autre, mais ses occupants voient ce qui se passe à l'extérieur comme à travers une fenêtre de 90 cm sur 1,50 m centrée sur la corde.

Tout ce qui se trouve à l'intérieur de l'espace extradimensionnel tombe quand le sort prend fin.

Couleurs dansantes

Illusion du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4,50 m)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre ou de sable de couleur rouge, jaune et bleue)
Durée : 1 round

Une gerbe éblouissante de lueurs colorées jaillit de votre main. Lancez 6d10 ; le total représente la somme des points de vie de créatures que le sort peut affecter. Les créatures prises dans un cône de 4,50 m émanant de vous sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (sans tenir compte des créatures inconscientes ni de celles qui ne voient rien).

À commencer par la créature dotée des points de vie actuels les plus faibles, chaque créature affectée par ce sort se retrouve aveuglée et le reste jusqu'à la fin du sort. Soustrayez les points de vie de chaque créature ainsi aveuglée du total avant de passer à la suivante dans l'ordre croissant des points de vie. Une créature ne peut être affectée que si ses points de vie ne dépassent pas le total restant.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, lancez 2d10 supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Coup au but

Sort mineur de divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 round

Vous tendez la main et pointez le doigt vers une cible à portée. Votre magie vous permet d'entrevoir une faiblesse dans les défenses de la cible. À votre tour suivant, vous recevez l'avantage à votre premier jet d'attaque contre la cible, à condition que le sort n'ait pas pris fin.

Création

Illusion du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un fragment de matière du même type que l'objet que vous comptez créer)
Durée : spéciale

Vous extrayez des volutes de matière ombreuse issue de Gisombre pour créer un objet inerte et végétal à portée : de la corde, du bois, des produits souples ou articles comparables. Ce sort peut également vous permettre de créer des objets minéraux, en pierre, métal ou cristal, par exemple. L'objet créé doit rentrer dans un cube de 1,50 m d'arête et sa forme comme sa matière doivent correspondre à quelque chose que vous avez déjà vu.

La durée dépend de la matière de l'objet. Si l'objet est composé de plusieurs matières, c'est la durée la plus courte qui s'applique.

Matière	Durée
Matière végétale	1 jour
Pierre ou cristal	12 heures
Métal précieux	1 heure
Gemme	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Recourir à toute matière créée par ce sort comme composante matérielle d'un autre sort fait échouer celui-ci.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, l'arête du cube augmente de 1,50 m par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Création de mort-vivant

Nécromancie du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (un pot d'argile rempli de terre sépulcrale, un pot d'argile rempli d'eau saumâtre, et un onyx noir d'une valeur de 150 po par cadavre)
Durée : instantanée

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous ne pouvez lancer ce sort que de nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres d'humanoïdes de taille M ou P à portée. Chaque cadavre devient une goule sous votre contrôle. (Le MJ dispose du profil de ces créatures.)

Par une action bonus à chacun de vos tours, vous pouvez donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 36 m de vous. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Vous décidez quelle action la créature va entreprendre et où elle se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de donner une instruction générale, comme garder une salle donnée ou un couloir. Si vous ne lui donnez pas d'ordre, le mort-vivant ne fait que se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'elle a reçu un ordre, la créature s'y soumet jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour garder le contrôle du mort-vivant pendant 24 heures de plus, vous devez relancer ce sort sur lui avant la fin des 24 heures en cours. Relancer le sort ainsi réaffirme votre emprise sur un maximum de trois créatures que vous avez animées par ce sort, au lieu d'en animer de nouvelles.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de quatre goules. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 8e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de cinq goules, ou de deux blêmes ou nécrontes. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 9e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de six goules, de trois blêmes ou nécrontes, ou de deux momies.

Création de nourriture et d'eau

Invocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez 22,5 kg de nourriture et 120 litres d'eau potable qui apparaissent au sol ou dans des récipients à portée, soit assez pour sustenter jusqu'à quinze humanoïdes ou cinq montures pendant 24 heures. La nourriture est fade mais nourrissante. Elle se gâte si elle n'est pas consommée dans les 24 heures. L'eau est propre et ne s'altère pas avec le temps.

Création ou destruction d'eau

Transmutation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau pour en créer, quelques grains de sable pour en détruire)
Durée : instantanée

Vous créez de l'eau ou en détruisez.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau propre dans un récipient ouvert à portée. Une autre solution consiste à faire pleuvoir cette eau dans un cube de 9 m d'arête à portée, ce qui éteint les flammes nues de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau dans un récipient ouvert à portée. Au lieu de cela, vous pouvez chasser le brouillard dans un cube de 9 m d'arête à portée.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires ou augmentez l'arête du cube de 1,50 m par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Croissance d'épines

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (sept épines acérées ou sept brindilles, toutes affûtées)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Le sol dans un rayon de 6 m centré sur un point à portée s'anime pour faire émerger des pointes et épines coriaces. La zone devient un terrain difficile pour toute la durée. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone ou s'y déplace, elle subit 2d4 dégâts perforants par tranche de 1,50 m qu'elle y parcourt.

La transformation du sol paraît naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone au moment de l'incantation effectue un test de Sagesse (Perception) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour reconnaître le danger avant de fouler ce sol.

Croissance végétale

Transmutation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action ou 8 heures
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Ce sort gorge de vitalité les plantes d'une zone donnée. Deux applications existent pour ce sort, selon que vous souhaitez octroyer des bénéfices immédiats ou durables.

Si vous lancez ce sort au prix d'une action, choisissez un point à portée. Toutes les plantes normales dans un rayon de 30 m centré sur ce point grossissent et grandissent. Une créature qui se déplace dans la zone doit dépenser le quadruple de déplacement pour toute distance parcourue.

Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de n'importe quelle taille dans la zone d'effet du sort pour qu'elles ne soient pas affectées.

Si l'incantation du sort dure 8 heures, vous fertilisez durablement la terre locale. Toutes les plantes dans un rayon de 750 m centré en un point à portée gagnent en fécondité pendant 1 an. Ces plantes produisent le double des apports alimentaires normaux lors des récoltes.

Crosse des druides

Sort mineur de transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un gourdin ou un bâton de combat)
Durée : 1 minute

Le bois d'un gourdin ou d'un bâton de combat que vous tenez s'imprègne du pouvoir de la nature. Pour toute la durée, vous pouvez recourir à votre caractéristique d'incantation plutôt qu'à la Force pour les jets d'attaque et de dégâts de vos attaques de corps à corps effectuées avec cette arme, dont le dé de dégâts passe à d8. Si elle ne l'était pas déjà, l'arme est désormais magique. Le sort prend fin si vous le relancez ou si vous lâchez l'arme.

Danse irrésistible

Enchantement du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous voyez à portée. La cible entame une danse grotesque sur place : elle tente des claquettes et enchaîne les cabrioles plus ou moins rythmées pour toute la durée. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont immunisées contre ce sort.

Une créature qui danse ainsi doit consacrer tout son déplacement à danser sans quitter son espace, et elle est désavantagée aux jets de sauvegarde de Dextérité et aux jets d'attaque. Tant que la cible est affectée par ce sort, les autres créatures sont avantagées à leurs jets d'attaque contre elle. Au prix d'une action, une créature dansante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour reprendre le contrôle de soi. En cas de réussite, le sort prend fin.

Déblocage

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Choisissez un objet que vous voyez à portée. Il peut s'agir d'une porte, d'une boîte, d'un coffre, de menottes, d'un cadenas ou autre objet muni d'un système de fermeture, magique ou non.

Une cible verrouillée par une serrure ordinaire, barrée ou coincée est aussitôt déverrouillée, débloquée ou décoincée. Si l'objet présente plusieurs verrous, un seul d'entre eux est débloqué.

Si la cible est fermée par *verrou magique*, ce sort est réprimé pendant 10 minutes, durant lesquelles vous pouvez ouvrir et fermer normalement l'objet.

L'incantation du sort produit sur l'objet cible un cognement sonore, audible jusqu'à 90 m.

Décharge occulte

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un rayon d'énergie crépitante fuse vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts de force.

Le sort produit davantage de rayons lorsque vous atteignez certains niveaux : deux rayons au niveau 5, trois au niveau 11 et quatre au niveau 17. Vous pouvez viser la même cible avec ces rayons ou les répartir entre plusieurs cibles. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Dédale

Invocation du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature que vous voyez à portée dans un demi-plan labyrinthique. La cible y reste pour toute la durée, à moins qu'elle n'en trouve la sortie.

La cible peut consacrer une action à tenter de s'évader. Ce faisant, elle effectue un test d'Intelligence DD 20. En cas de réussite, elle trouve effectivement la sortie et le sort prend fin (un minotaure ou un démon goristro réussit automatiquement ce test).

Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Déguisement

Illusion du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous vous donnez un aspect différent jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous le révoquiez en y consacrant votre action. Vous pouvez ainsi altérer l'apparence de vos vêtements, de votre armure, de vos armes et autres biens portés. Vous pouvez paraître jusqu'à 30 cm plus grand ou plus petit, sembler plus maigre ou plus dodu. Vous ne pouvez pas changer d'anatomie, si bien que la forme choisie doit conserver votre répartition de membres. Pour le reste, les détails de l'illusion vous appartiennent.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Exemple : si le sort ajoute un chapeau à votre accoutrement, ce couvre-chef n'est pas tangible, si bien que quiconque cherche à le toucher ne sentira sous ses doigts que de l'air, votre crâne ou vos cheveux. Si le sort vous fait paraître plus mince que la réalité, quelqu'un qui tend la main pour vous toucher vous heurtera plus tôt que prévu.

Pour comprendre que vous êtes déguisé, une créature peut consacrer son action à vous examiner et doit réussir un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts.

Délivrance des malédictions

Abjuration du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

À votre contact, toutes les malédictions qui affectent une créature ou un objet prennent fin. Si la cible est un objet magique maudit, la malédiction reste en place mais le sort rompt l'harmonisation du propriétaire avec l'objet, si bien que celui-ci peut s'en défaire ou s'en débarrasser.

Demi-plan

Invocation du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : S
Durée : 1 heure

Vous créez une porte ombreuse sur une surface solide plate que vous voyez à portée. La largeur de la porte permet à des créatures de taille M de la franchir aisément. Lorsqu'on l'ouvre, la porte donne sur un demi-plan qui se présente comme une pièce vide de 9 m dans toutes les axes, faite de pierre ou de bois. Une fois le sort terminé, la porte disparaît et tous les objets et créatures contenus dans le demi-plan y restent bloqués, l'ouverture disparaissant également de ce côté.

Chaque fois que vous lancez ce sort, vous pouvez créer un nouveau demi-plan ou décider que la porte ombreuse ouvre sur un demi-plan que vous aviez engendré par une précédente incantation du même sort. Par ailleurs, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan créé par ce sort, mais lancé par une autre créature, vous pouvez décider que votre porte ombreuse donne sur ce demi-plan.

Désintégration

Transmutation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (de la magnétite et une pincée de poussière)
Durée : instantanée

Un mince rayon vert jaillit de votre doigt tendu vers une cible que vous voyez à portée. La cible peut être une créature, un objet ou une création de force magique, telle que la paroi formée par *mur de force*.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Une créature ciblée par ce sort effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 10d6 + 40 dégâts de force. Si ces dégâts la font tomber à 0 point de vie, la cible est désintégrée.

Une créature désintégrée et tout ce qu'elle porte, à l'exception des objets magiques, sont réduits en tas de poussière grise. La créature ne peut être ramenée à la vie que par le biais du sort *résurrection suprême* ou *souhait*.

Ce sort désintègre automatiquement un objet de taille G ou inférieure non magique, de même qu'une création de force magique dans la limite de cette taille. Si la cible est un objet de taille TG ou supérieure (ou une création de force de taille équivalente), le sort en désintègre une portion équivalente à un cube de 3 m d'arête. Les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 3d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Détection de l'invisibilité

Divination du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de talc et une petite quantité de poudre d'argent)
Durée : 1 heure

Pour toute la durée, vous voyez les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles, et vous percevez le Plan Éthéré. Les créatures et objets éthérés vous paraissent spectraux et translucides.

Détection de la magie

Divination du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la présence de la magie dans un rayon de 9 m de vous. Si vous percevez de la magie par ce biais, vous pouvez consacrer votre action à discerner une faible aura entourant les objets et créatures visibles et porteurs de magie de la zone. Vous en apprenez également les écoles de magie associées, le cas échéant.

Le sort perce la plupart des obstacles, mais 30 cm de pierre, 90 cm de bois ou de terre, ou 2,5 cm de métal (ou une simple feuille dans le cas du plomb) suffisent à le bloquer.

Détection des pensées

Divination du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, vous pouvez lire les pensées de certaines créatures. À l'incantation du sort et au prix d'une action à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez focaliser votre esprit sur une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m. Si la créature que vous choisissez est dotée d'une Intelligence de 3 ou moins, ou si elle ne parle aucune langue, elle n'est pas affectée.

Au départ, vous recevez les pensées superficielles de la créature ; ce qui occupe son esprit sur le moment. Au prix d'une action, vous pouvez porter votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter de sonder davantage l'esprit de la même créature. Si vous optez pour cette seconde option, la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, vous commencez à saisir comment elle raisonne (le cas échéant), vous percevez son état émotionnel et ce qui l'anime ou la tracasse de manière plus globale (une angoisse, une passion ou une haine, par exemple). En cas de réussite, le sort prend fin. Dans les deux cas, la cible sait que vous sondez son esprit. De plus et à moins que vous reportiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut consacrer son action pour effectuer un test d'Intelligence opposé au vôtre ; si elle l'emporte, le sort prend fin.

Les questions adressées verbalement à la créature influent forcément sur ses pensées, si bien que ce sort s'avère particulièrement efficace dans le cadre d'un interrogatoire.

Vous pouvez aussi vous en servir pour détecter la présence de créatures pensantes que vous ne voyez pas. À l'incantation du sort ou au prix de votre action tant que le sort persiste, vous pouvez prospecter la présence de pensées dans un rayon de 9 m. Le sort perce la plupart des obstacles, mais 60 cm de pierre, 5 cm de métal (ou une simple feuille dans le cas du plomb) suffisent à le bloquer. Vous ne détectez pas la présence d'une créature dont l'Intelligence est inférieure à 4 ou qui ne parle aucune langue.

Une fois que vous avez ainsi détecté la présence d'une créature, vous pouvez lire ses pensées jusqu'à la fin du sort comme détaillé ci-dessus, même si vous ne la voyez pas, à condition qu'elle reste à portée.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Détection des pièges

Divination du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous percevez la présence de tout piège à la fois à portée et dans votre champ de vision. Un piège, dans le cadre de ce sort, correspond à tout ce qui peut produire un effet soudain ou imprévu que vous considéreriez comme nuisible ou indésirable, et qui a été conçu en ce sens par son créateur. Dans ces conditions, ce sort peut percevoir la zone affectée par le sort *alarme*, un *glyphe de garde* ou une fosse qui s'ouvre mécaniquement, mais il ne révèle pas l'usure d'un plancher, l'instabilité d'un plafond ou un gouffre naturel caché par l'environnement.

Le sort se contente de révéler la présence d'un piège à portée. Vous ne savez pas où se trouve précisément chaque piège, mais avez une notion de la nature du danger qu'il présente.

Détection du mal et du bien

Divination du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous prenez conscience de la présence dans un rayon de 9 m de toute créature dont le type est l'un des suivants : aberration, céleste, élémentaire, fée, fiélon ou mort-vivant. Vous savez aussi où elle se trouve. De même, vous savez si un lieu ou un objet situé dans un rayon de 9 m a été magiquement consacré ou profané.

Le sort perce la plupart des obstacles, mais 30 cm de pierre, 90 cm de bois ou de terre, ou 2,5 cm de métal (ou une simple feuille dans le cas du plomb) suffisent à le bloquer.

Détection du poison et des maladies

Divination du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une feuille d'if)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez dans un rayon de 9 m la présence et la position de tous les poisons, créatures venimeuses et vénéneuses, et maladies. Vous identifiez également le type de chacune de ces présences.

Le sort perce la plupart des obstacles, mais 30 cm de pierre, 90 cm de bois ou de terre, ou 2,5 cm de métal (ou une simple feuille dans le cas du plomb) suffisent à le bloquer.

Discours captivant

Enchantement du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous composez une formulation verbale fascinante qui contraint les créatures qui vous entendent et que vous choisissez parmi celles que vous voyez à portée à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toute créature qui ne peut pas être charmée réussit automatiquement ce jet de sauvegarde. Une créature que vous ou vos compagnons affrontez est en outre avantagée au JS. En cas d'échec, la cible est désavantagée aux tests de Sagesse (Perception) visant à percevoir les créatures autres que vous, jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle ne vous entende plus. Le sort prend fin si vous êtes neutralisé ou perdez la faculté de parler.

Disque flottant

Invocation du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)
Durée : 1 heure

Ce sort crée un plan horizontal et circulaire de force, de 90 cm de diamètre pour 2,5 cm d'épaisseur, qui flotte 90 cm au-dessus du sol en un espace inoccupé de votre choix que vous voyez à portée. Le disque persiste pour toute la durée et supporte 250 kg. Si on y pose un excédent de poids, le sort prend fin et tout ce qui se trouvait sur le disque tombe au sol.

Le disque est immobile tant que vous restez dans un rayon de 6 m de lui. Si vous vous en écartez de plus de 6 m, le disque vous suit pour rester dans ce rayon. Il peut traverser un terrain difficile, monter ou descendre des marches, une pente ou équivalent, mais ne peut pas franchir une dénivellation abrupte de 3 m ou plus. Le disque ne peut ainsi pas franchir une fosse profonde de 3 m, pas plus qu'il ne pourra en sortir s'il a été créé en son fond.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si vous vous éloignez de plus de 30 m du disque (parce qu'il n'a pu contourner un obstacle pour vous suivre, notamment), le sort prend fin.

Dissimulation suprême

Transmutation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la poudre composée de poussière de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, d'une valeur minimale de 5 000 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Grâce à ce sort, vous pouvez cacher une créature consentante ou un objet, à l'abri des détections, pour toute la durée. À l'incantation du sort, au contact de la cible, celle-ci devient invisible et ne peut être ciblée par les sorts de divination ni perçue par les capteurs de scrutation engendrés par ces mêmes sorts.

Si la cible est une créature, elle sombre dans un état d'animation suspendue. Le temps cesse de s'écouler en ce qui la concerne et elle ne vieillit pas.

Vous pouvez fixer une condition qui mettra un terme prématuré au sort. Vous êtes libre de choisir n'importe quelle condition, mais elle doit intervenir ou être visible dans un rayon de 1,5 km de la cible. Ce peut être « au bout de 1 000 ans » ou « lorsque la tarasque s'éveillera », par exemple. Le sort prend également fin si la cible subit des dégâts.

Dissipation de la magie

Abjuration du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique à portée. Tout sort du 3e niveau ou inférieur qui affecte la cible prend fin. Pour chaque sort du 4e niveau ou supérieur affectant la cible, effectuez un test de caractéristique d'incantation. Le DD est égal à 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, vous mettez automatiquement un terme aux sorts qui affectent la cible et sont d'un niveau qui ne dépasse pas celui de votre emplacement de sort.

Dissipation du mal et du bien

Abjuration du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre d'argent et de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des énergies chatoyantes vous entourent pour vous protéger contre les fées, les morts-vivants et les créatures qui ne sont pas originaires du Plan Matériel. Pour toute la durée, célestes, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants sont désavantagés aux jets d'attaque contre vous.

Vous pouvez mettre un terme prématuré au sort en recourant à l'une des fonctions spéciales suivantes.

Annulation d'enchantement. Au prix d'une action, vous touchez physiquement une créature à portée d'allonge qui est charmée, effrayée ou possédée par un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant. La cible ainsi touchée n'est plus charmée, effrayée ou possédée par une telle créature.

Renvoi. Au prix d'une action, effectuez une attaque de sort au corps à corps contre un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant à portée d'allonge. Si l'attaque touche, vous tentez de renvoyer la créature vers son plan d'origine. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être renvoyée dans son plan d'origine (si elle ne s'y trouve pas déjà). S'ils ne sont pas sur leur plan d'origine, les morts-vivants sont envoyés en Gisombre et les fées en Féerie.

Divination

Divination du 4e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens et une offrande propre à votre religion, le tout d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Votre magie associée à votre offrande vous met en contact avec un dieu ou ses serviteurs. Vous posez une question unique au sujet d'un objectif précis, d'un événement ou d'une activité censés intervenir dans les 7 jours. Le MJ vous répond la vérité. Cette vérité peut se traduire par une courte phrase, un vers abscons ou un présage.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Le sort ne tient pas compte des conjonctures qui pourraient peser dans la balance, comme l'incantation de nouveaux sorts, la perte d'un compagnon ou l'arrivée inopinée de renfort.

Si vous lancez le sort plusieurs fois avant de terminer votre prochain repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il vous livre une information aléatoire. Le MJ effectue ce jet en secret.

Doigt de mort

Nécromancie du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous déployez des énergies négatives qui accablent une créature que vous voyez à portée et la plongent dans l'agonie. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 7d8 + 30 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Un humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre tour suivant sous forme de zombi soumis à votre contrôle permanent, qui obéit à vos instructions verbales de son mieux.

Domination d'animal

Enchantement du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de subjuguer une bête que vous voyez à portée. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée par vous pour toute la durée. Si vous ou des créatures qui vous sont amicales êtes en train de l'affronter, elle est avantagée au JS.

Tant que la bête est charmée et que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence, vous entretenez avec elle un lien télépathique. Vous pouvez profiter de ce lien pour lui donner des instructions à condition d'être vous-même conscient (pas d'action requise), ordres auxquels la créature se soumet de son mieux. Vous pouvez spécifier une conduite simple et générique, comme « Attaque cette créature », « File jusque-là » ou « Attrape cet objet ». Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle se défend et se protège de son mieux.

Vous pouvez consacrer votre action à prendre le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, la créature n'entreprend que les actions de votre choix et ne fait rien sans votre permission. Pendant cet intervalle, vous pouvez aussi lui faire jouer une réaction, au prix toutefois de votre propre réaction.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle effectue un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5e niveau, la durée est « concentration, jusqu'à 10 minutes ». Avec un emplacement de sort du 6e niveau, la durée devient « concentration, jusqu'à 1 heure ». Avec un emplacement de sort du 7e niveau ou supérieur, la durée passe à « concentration, jusqu'à 8 heures ».

Domination de monstre

Enchantement du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez de subjuguer une créature que vous voyez à portée. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée par vous pour toute la durée. Si vous ou des créatures qui vous sont amicales êtes en train de l'affronter, elle est avantagée au JS.

Tant que la créature est charmée et que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence, vous entretenez avec elle un lien télépathique. Vous pouvez profiter de ce lien pour lui donner des instructions à condition d'être vous-même conscient (pas d'action requise), ordres auxquels la créature se soumet de son mieux. Vous pouvez spécifier une conduite simple et générique, comme « Attaque cette créature », « File jusque-là » ou « Attrape cet objet ». Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle se défend et se protège de son mieux.

Vous pouvez consacrer votre action à prendre le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, la créature n'entreprend que les actions de votre choix et ne fait rien sans votre permission. Pendant cet intervalle, vous pouvez aussi lui faire jouer une réaction, au prix toutefois de votre propre réaction.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle effectue un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 9e niveau, la durée est « concentration, jusqu'à 8 heures ».

Domination de personne

Enchantement du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de subjuguer un humanoïde que vous voyez à portée. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmé par vous pour toute la durée. Si vous ou des créatures qui vous sont amicales êtes en train de l'affronter, il est avantagé au JS.

Tant que la cible est charmée et que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence, vous entretenez avec elle un lien télépathique. Vous pouvez profiter de ce lien pour lui donner des instructions à condition d'être vous-même conscient (pas d'action requise), ordres auxquels la créature se soumet de son mieux. Vous pouvez spécifier une conduite simple et générique, comme « Attaque cette créature », « File jusque-là » ou « Attrape cet objet ». Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle se défend et se protège de son mieux.

Vous pouvez consacrer votre action à prendre le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, la créature n'entreprend que les actions de votre choix et ne fait rien sans votre permission. Pendant cet intervalle, vous pouvez aussi faire jouer une réaction à la créature, au prix toutefois de votre propre réaction.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle effectue un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau, la durée est « concentration, jusqu'à 10 minutes ». Avec un emplacement de sort du 7e niveau, la durée devient « concentration, jusqu'à 1 heure ». Avec un emplacement de sort du 8e niveau ou supérieur, la durée passe à « concentration, jusqu'à 8 heures ».

Don des langues

Divination du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (une ziggourat miniature en argile)
Durée : 1 heure

Ce sort octroie la faculté de comprendre toute langue parlée à la créature que vous touchez. De plus, lorsque la cible parle, toute créature qui connaît au moins une langue comprend ce qu'elle dit à condition de l'entendre.

Double illusoire

Illusion du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous devenez invisible et, dans le même temps, votre double illusoire se présente à l'endroit où vous vous tenez. Ce double persiste pour toute la durée, mais l'invisibilité prend fin si vous attaquez ou lancez un sort.

Vous pouvez consacrer votre action à déplacer votre double à concurrence du double de votre vitesse et le faire bouger, parler et se comporter à votre guise.

Vous voyez et entendez comme si vous vous trouviez au même endroit que lui. À chacun de vos tours, par une action bonus, vous pouvez passer de ses sens aux vôtres et vice versa. Tant que vous percevez par ses sens, vous êtes aveuglé et assourdi vis-à-vis de votre propre environnement.

Doux repos

Nécromancie du 2e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de sel et une pièce de cuivre disposée sur chacun des yeux du cadavre, qui doivent y rester pour toute la durée)
Durée : 10 jours

Vous touchez physiquement un cadavre ou autre dépouille. Pour toute la durée, la cible est protégée contre la putréfaction et rien ne peut en faire un mort-vivant.

Ce sort prolonge également le délai au-delà duquel la cible ne pourra plus être ramenée d'entre les morts, les jours passés sous l'influence de ce sort n'étant pas décomptés dans le cadre de sorts tels que *rappel à la vie*.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Druidisme

Sort mineur de transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous murmurez aux esprits de la nature pour créer l'un des effets suivants à portée :

- Vous produisez un minuscule effet sensoriel inoffensif qui prédit le temps qu'il fera où vous vous trouvez dans les 24 prochaines heures. L'effet peut se manifester sous forme d'un globe doré pour un ciel dégagé, d'un nuage pour la pluie, de flocons qui tombent pour la neige, etc. Cet effet persiste pendant 1 round.
- Vous faites aussitôt s'épanouir une fleur, s'ouvrir une cosse de graines ou fleurir un bourgeon.
- Vous produisez fugacement un effet sensoriel et inoffensif, comme une chute de feuilles, une petite rafale, des bruits de petit animal ou une vague odeur de sconse. L'effet doit tenir dans un cube de 1,50 m d'arête.
- Vous allumez ou éteignez instantanément une bougie, une torche ou un petit feu de camp.

Éclair

Évocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 30 m)
Composantes : V, S, M (un peu de fourrure et une tige d'ambre, de cristal ou de verre)
Durée : instantanée

Un éclair foudroyant jaillit de vous sous la forme d'une ligne de 30 m de long et 1,50 m de large, dans la direction de votre choix. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 8d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Éclat du soleil

Évocation du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (des flammes et un morceau d'héliolite)
Durée : instantanée

La lumière du soleil brille soudain dans un rayon de 18 m, centré sur un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans cette lumière effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 12d6 dégâts radiants et se retrouve aveuglée pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas aveuglée par le sort. Les morts-vivants et les vases sont désavantagés à ce jet de sauvegarde.

Une créature aveuglée par ce sort réitère le jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle n'est plus aveuglée.

Le sort dissipe toutes les ténèbres de la zone qui résultent d'un sort.

Embruns prismatiques

Évocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 m)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Huit rayons de lumière multicolores jaillissent de votre main. Chaque rayon, d'une couleur différente, a son pouvoir et sa fonction propres. Chaque créature prise dans un cône de 18 m effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour chaque cible, lancez un d8 afin de déterminer quel rayon de couleur l'affecte.

1. Rouge. La cible subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

2. Orange. La cible subit 10d6 dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

3. Jaune. La cible subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

4. Vert. La cible subit 10d6 dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

5. Bleu. La cible subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

6. Indigo. En cas d'échec, la cible est entravée. Elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois, le sort prend fin. Si elle rate son JS trois fois, elle subit l'état pétrifié de manière permanente. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

7. Violet. En cas d'échec, la cible est aveuglée. Elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre tour suivant. Une sauvegarde réussie met fin à la cécité. Si le JS est raté, la créature est transportée vers un autre plan d'existence choisi par le MJ et n'est plus aveuglée. (En général, une créature qui se trouvait sur un plan qui n'était pas le sien est bannie sur son plan d'origine, tandis que les autres sont simplement envoyées sur le Plan Astral ou Éthéré.)

8. Spécial. La cible est frappée par deux rayons. Lancez le dé deux autres fois sans tenir compte des 8.

Emprisonnement

Abjuration du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un portrait sur vélin ou une statuette à l'effigie de la cible, et une composante spéciale dont la nature dépend de la version retenue du sort, d'une valeur minimale de 500 po par dé de vie de la cible)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez des entraves magiques pour retenir une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être détenue par le sort ; en cas de réussite, elle est immunisée contre ce sort si jamais vous deviez le relancer. Tant qu'elle est affectée par ce sort, la créature peut se passer de respirer, de s'alimenter et de boire, et elle ne vieillit pas. Les sorts de divination ne peuvent ni localiser ni percevoir la cible.

À l'incantation du sort, choisissez l'une des formes d'emprisonnement suivantes.

Chaînes. De lourdes chaînes fermement ancrées au sol retiennent la cible. Jusqu'à la fin du sort, la cible est entravée et ne peut se déplacer ni être déplacée par quelque moyen que ce soit.

La composante spéciale de cette version du sort est une fine chaîne de métal précieux.

Détention miniature. La cible est rapetissée jusqu'à mesurer 2,5 cm pour se retrouver séquestrée dans une gemme ou un objet comparable. La lumière traverse normalement cette pierre (ce qui permet à la cible de voir à l'extérieur et aux autres créatures de voir à l'intérieur), mais rien d'autre ne peut y pénétrer, y compris par téléportation ou voyage planaire. On ne peut ni tailler ni briser la gemme tant que le sort reste actif.

La composante spéciale de cette version du sort est une grande gemme transparente, comme un corindon, un diamant ou un rubis.

Enterrement. La cible est inhumée dans les entrailles de la terre, à l'intérieur d'une sphère de force magique juste assez grande pour la contenir. Rien ne peut traverser la sphère et nulle créature ne peut se téléporter ou recourir au voyage planaire pour y entrer ou en sortir.

La composante spéciale de cette version du sort est un petit orbe de mithral.

Léthargie. La cible s'endort et rien ne peut la réveiller. La composante spéciale de cette version du sort est constituée d'herbes somnifères rares.

Prison isolée. Le sort transporte la cible dans un minuscule demi-plan protégé contre la téléportation et le voyage planaire. Il peut s'agir d'un labyrinthe, d'une cage, d'une tour ou d'une autre structure confinée de votre choix.

La composante spéciale de cette version du sort est une représentation miniature de la prison, en jade.

Mettre fin au sort. À l'incantation du sort, quelle que soit sa version, vous pouvez spécifier une condition qui mettra fin au sort et libérera la cible. Cette condition peut être aussi spécifique et sophistiquée que vous le souhaitez, mais le MJ doit convenir qu'elle est raisonnable et qu'elle a une chance de se présenter. Elle peut être basée sur le nom de la créature, son identité ou son dieu, mais doit correspondre à des faits observables et non à des concepts abstraits comme le niveau, la classe ou les points de vie.

Le sort *dissipation de la magie* ne peut mettre un terme au sort que s'il est lancé au 9e niveau et s'il cible soit la prison, soit la composante spéciale utilisée pour créer celle-ci.

Une même composante spéciale ne peut servir qu'à créer une seule prison. Si vous relancez le sort en vous servant d'une même composante, la cible de la première incantation est aussitôt libérée de sa prison.

Enchevêtrement

Invocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des herbes et plantes grimpantes émergent du sol dans un carré de 6 m de côté émanant d'un point à portée. Pour toute la durée, cette végétation transforme le sol de la zone en terrain difficile.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Une créature située dans la zone à l'incantation du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force pour ne pas être entravée par les plantes grimpantes jusqu'à la fin du sort. Une créature entravée par cet enchevêtrement peut consacrer son action à effectuer un test de Force contre votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se libère.

Lorsque le sort prend fin, les plantes invoquées se fanent.

Ennemi subconscient

Illusion du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous puisez dans les terreurs intimes d'un groupe de créatures pour faire apparaître des êtres illusoires dans leur esprit, illusions qu'elles sont les seules à percevoir. Chaque créature prise dans une sphère de 9 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle se retrouve effrayée pour toute la durée. L'illusion touche aux peurs les plus intimes de la créature, ses pires cauchemars se manifestant comme des menaces aussi immédiates qu'implacables. À la fin de chacun des tours, une créature ainsi effrayée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir 4d10 dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin en ce qui la concerne.

Entrave planaire

Abjuration du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un bijou d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : 24 heures

Par ce sort, vous tentez de soumettre un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon à votre service. La créature doit être à portée pendant toute l'incantation. (En général, on convoque d'abord la créature au centre d'un *cercle magique* inversé de manière à la confiner pendant l'incantation.) À l'issue de l'incantation, la cible effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est soumise à votre service pour toute la durée. Si la créature a été convoquée ou créée par un autre sort, la durée de celui-ci augmente pour correspondre à la durée de cette *entrave planaire*.

Une créature ainsi liée à votre service obéit à vos instructions de son mieux. Vous pouvez lui ordonner de vous accompagner à l'aventure, de garder un site ou de livrer un message. La créature obéit à vos ordres à la lettre, mais si elle vous est hostile, elle fera tout pour interpréter vos directives à sa manière afin de servir ses propres desseins. Si la créature mène à bien toutes vos instructions avant la fin du sort, elle se transporte auprès de vous pour faire son rapport si vous êtes sur le même plan d'existence. Si vous vous trouvez sur un plan différent, elle repart vers le lieu où vous l'avez assujettie et y reste jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement d'un niveau supérieur, la durée passe à 10 jours pour un emplacement du 6e niveau, à 30 jours pour un emplacement du 7e niveau, à 180 jours pour un emplacement du 8e niveau et à un an et un jour pour un emplacement du 9e niveau.

Épée arcanique

Évocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une épée miniature en platine au pommeau et à la poignée de cuivre et de zinc, d'une valeur de 250 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez à portée une silhouette de force en forme d'épée qui flotte en vol stationnaire. Elle persiste pour toute la durée.

À l'apparition de l'épée, vous effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible de votre choix dans un rayon de 1,50 m de l'épée. Si l'attaque touche, la cible subit 3d10 dégâts de force. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez par une action bonus à chacun de vos tours déplacer l'épée d'un maximum de 6 m vers un point que vous voyez et réitérer l'attaque, contre la même cible ou une autre.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Esprit faible

Enchantement du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une poignée de sphères d'argile, de cristal, de verre ou autre substance minérale)
Durée : instantanée

Vous assaillez l'esprit d'une créature que vous voyez à portée, dans le but d'anéantir son intellect et sa personnalité. La cible subit 4d6 dégâts psychiques et effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence.

En cas d'échec, les valeurs d'Intelligence et de Charisme de la créature passent à 1. La créature ne peut pas lancer de sort, activer d'objet magique, comprendre la moindre langue ni communiquer de manière intelligible. Elle peut en revanche reconnaître ses amis, les suivre et même les protéger.

À l'issue de toute période de 30 jours, la créature peut réitérer le jet de sauvegarde contre ce sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

On peut aussi mettre un terme à ce sort par le biais de *guérison*, *restauration suprême* ou *souhait*.

Esprit impénétrable

Abjuration du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 24 heures

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez est immunisée contre les dégâts psychiques, contre les effets qui perçoivent ses émotions ou lisent ses pensées, contre les sorts de divination et contre l'état charmé. Le sort contrarie même le sort *souhait* et les sorts ou effets de puissance équivalente employés pour affecter l'esprit de la cible ou se renseigner sur son compte.

Esprits gardiens

Invocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 4,50 m)
Composantes : V, S, M (un symbole sacré)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez la protection d'esprits qui viennent voleter dans un rayon de 4,50 m de vous pour toute la durée. Si vous êtes bon ou neutre, ces formes spectrales paraissent angéliques ou féeriques (à votre convenance). Si vous êtes mauvais, elles paraissent démoniaques ou diaboliques.

À l'incantation du sort, vous désignez autant de créatures que vous le souhaitez parmi celles que vous voyez ; elles ne seront pas affectées par ces esprits. Toutes les autres créatures voient leur vitesse réduite de moitié dans la zone ; de plus, lorsqu'une telle créature entre dans la zone d'effet pour la première fois d'un tour ou y commence son propre tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit 3d8 dégâts radiants (si vous êtes bon ou neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes mauvais). En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Éveil

Transmutation du 5e niveau

Temps d'incantation : 8 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une agate d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Après avoir consacré le temps d'incantation à tracer des voies magiques à l'intérieur d'une gemme, vous touchez une bête ou plante de taille TG ou inférieure. La cible doit être dépourvue de valeur d'Intelligence ou, si elle en est dotée, ne pas dépasser 3 en Intelligence. La cible acquiert une Intelligence de 10. Elle reçoit également la faculté de parler une langue que vous connaissez. Si la cible est une plante, elle reçoit la capacité de se déplacer sur ses racines, pédoncules, lianes ou autres appendices, et bénéficie de sens comparables à ceux d'un humain. Votre MJ choisit un profil adapté à la plante éveillée, comme le profil de l'arbuste éveillé ou de l'arbre éveillé.

La bête ou plante éveillée est charmée par vous pendant 30 jours, sauf si vous-même ou l'un de vos compagnons lui nuisez directement. Quand l'état charmé prend fin, la créature éveillée décide si elle reste amicale envers vous, selon la manière dont vous l'avez traitée dans l'intervalle.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Fabrication

Transmutation du 4e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous convertissez des matières premières en produits finis. Vous pouvez ainsi fabriquer un pont de bois à partir d'un massif d'arbres, une corde à partir d'un tas de chanvre et des vêtements avec de la laine ou du lin en vrac.

Choisissez des matières premières que vous voyez à portée. Vous pouvez fabriquer un objet de taille G ou inférieure (qui loge dans un cube de 3 m d'arête ou huit cubes contigus de 1,50 m d'arête), à condition de disposer de suffisamment de matières premières. Si vous optez pour du métal, de la pierre ou tout autre substance minérale, l'objet fabriqué ne peut toutefois pas dépasser une taille M (qui loge dans un cube de 1,50 m d'arête). La facture des objets ainsi confectionnés est à la mesure de la qualité des matières premières.

Vous ne pouvez pas créer d'objet magique ni de créature avec ce sort, ni en transmuter. De même, vous ne pouvez pas créer d'objets dont la confection demande un savoir-faire exceptionnel, comme des bijoux, des armes, du verre ou des armures, sauf si vous disposez de la maîtrise des outils d'artisan correspondants.

Façonnage de la pierre

Transmutation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (terre glaise qu'il faut modeler grossièrement selon la forme désirée pour l'objet de pierre)
Durée : instantanée

Vous touchez physiquement un objet de pierre de taille M ou inférieure ou une section de pierre dont aucune dimension n'excède 1,50 m, pour les modeler à votre guise. Vous pouvez ainsi façonner un gros rocher en arme, en statue ou en caisson, ou pratiquer un passage dans une paroi, à condition que l'épaisseur de celle-ci ne dépasse pas 1,50 m. Vous pourriez aussi modeler une porte de pierre ou en refaçonner l'encadrement pour la condamner. L'objet confectionné peut être doté d'un maximum de deux charnières et d'un loquet, mais les éléments mécaniques plus sophistiqués sont proscrits.

Faveur divine

Évocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vos prières vous nimbent de radiance divine. Jusqu'à la fin du sort, vos attaques d'arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires quand elles touchent.

Festin des héros

Invocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un vase incrusté de gemmes d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Un grand festin se matérialise à votre incantation, garni de mets et de boissons fabuleux. Il faut 1 heure pour ingérer ce festin, tous les plats disparaissant à l'issue de cet intervalle. Les bénéfices ne se font pas sentir avant la fin de l'heure. Choisissez jusqu'à douze créatures qui peuvent participer au banquet.

Une créature qui a figuré parmi les convives reçoit plusieurs bénéfices. Elle est guérie de toute maladie et tout empoisonnement, se retrouve immunisée contre le poison et l'état effrayé, et effectue tous ses jets de sauvegarde de Sagesse avec l'avantage. Son maximum de points de vie augmente en outre de 2d10 et elle reçoit le même nombre de points de vie. Ces bénéfices persistent pendant 24 heures.

Feuille morte

Transmutation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous jouez quand vous-même ou une créature dans un rayon de 18 m chutez
Portée : 18 m
Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)
Durée : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures qui chutent à portée. La vitesse de chute de chacune passe à 18 m par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et termine sur ses pieds, et le sort prend fin en ce qui la concerne.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Flamme sacrée

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une radiance embrasée s'abat sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d8 dégâts radiants. Les abris ne confèrent aucun avantage dans le cadre de ce jet de sauvegarde.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Flamme éternelle

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur de 50 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Une flamme dont l'intensité est équivalente à celle d'une torche surgit d'un objet que vous touchez. L'effet se présente comme une flamme normale, mais il ne produit aucune chaleur et ne consomme pas d'oxygène. On peut recouvrir ou cacher une *flamme éternelle*, mais ni l'étouffer ni l'éteindre.

Flammes

Sort mineur d'invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante prend vie dans votre main. Elle y reste pour toute la durée, sans vous nuire ni menacer votre équipement. La flamme projette une lumière vive sur un rayon de 3 m, et une lumière faible sur 3 m de plus. Le sort prend fin si vous le révoquez au prix d'une action ou si vous le relancez.

Vous pouvez également attaquer avec la flamme, ce qui met également un terme au sort. À l'incantation du sort, ou au prix d'une action lors d'un tour ultérieur, vous pouvez projeter la flamme vers une créature située dans un rayon de 9 m. Effectuez une attaque de sort à distance. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Fléau

Enchantement du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de sang)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un maximum de trois créatures de votre choix que vous voyez à portée effectuent un jet de sauvegarde de Charisme. Toute cible ayant raté ce jet de sauvegarde, lorsqu'elle effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du sort, doit lancer un d4 qu'elle retranche au résultat du jet d'attaque ou de sauvegarde correspondant.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Fléau d'insectes

Invocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (quelques grains de sucre, quelques grains de céréales et une tache de graisse)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Des nuées grouillantes de criquets emplissent une sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. La sphère contourne les angles. La sphère persiste pour toute la durée et sa zone est à visibilité réduite. Sa zone constitue un terrain difficile.

Lorsque la sphère apparaît, toute créature prise à l'intérieur effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 4d10 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature effectue aussi ce JS lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou qu'elle y termine son tour.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Flèche acide

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une feuille de rhubarbe en poudre et un estomac de vipère)
Durée : instantanée

Une flèche d'un vert chatoyant fuse vers une cible à portée avant de produire une gerbe d'acide. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit aussitôt 4d4 dégâts d'acide, puis 2d4 dégâts d'acide à la fin de son tour suivant. Si l'attaque rate, la flèche asperge la cible d'acide en lui infligeant la moitié des dégâts initiaux, mais aucun dégât à la fin de son tour suivant.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, les dégâts (initiaux et consécutifs) augmentent de 1d4 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Flétrissement

Nécromancie du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Des énergies nécromantiques déferlent sur la créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée et siphonnent son eau et sa vitalité. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 8d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Si vous ciblez une créature de type plante ou une plante magique, elle effectue le jet de sauvegarde avec le désavantage et le sort lui inflige les dégâts maximaux.

Si vous ciblez une plante non-magique qui n'est pas une créature, comme un arbre ou un arbuste, elle n'effectue pas de jet de sauvegarde ; elle se flétrit et meurt.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Flou

Illusion du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Votre corps devient flou, indistinct et vacillant pour tous ceux qui vous voient. Pour toute la durée, toutes les créatures sont désavantagées aux jets d'attaque contre vous. Un assaillant est immunisé contre cet effet s'il se passe du sens de la vue (s'il est doté de la vision aveugle, par exemple) ou s'il perce automatiquement les illusions (ce que permet la vision lucide).

Forme éthérée

Transmutation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 8 heures

Vous pénétrez dans les régions frontalières du Plan Éthéré, dans cette contrée où il chevauche votre plan actuel. Vous restez sur la Frontière éthérée pour toute la durée ou jusqu'à ce que vous consacriez une action à révoquer le sort. Durant cet intervalle, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction. Si vous vous déplacez vers le haut ou le bas, toute distance parcourue vous coûte le double. Vous voyez et entendez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, autour de votre position initiale, mais tout est nuances de gris et votre vision ne porte que sur 18 m.

Tant que vous êtes sur le Plan Éthéré, seules les créatures de ce plan peuvent vous affecter, et réciproquement. Les créatures qui ne s'y trouvent pas ne vous perçoivent pas et ne peuvent interagir avec vous, à moins d'en avoir la faculté spéciale ou de bénéficier d'une magie qui leur en donne la possibilité.

Vous ne tenez pas compte des objets et effets qui ne se trouvent pas sur le Plan Éthéré, ce qui vous permet de traverser les obstacles que vous percevez sur le plan d'où vous venez.

Quand le sort prend fin, vous retournez aussitôt sur votre plan de départ, à l'endroit que vous occupez actuellement. Si vous occupez l'espace d'un objet solide ou d'une créature à cet instant, vous êtes aussitôt déplacé vers l'espace inoccupé le plus proche qui peut vous accueillir, chaque tranche de 30 cm de ce transfert forcé vous infligeant 2 dégâts de force.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Ce sort est sans effet si vous le lancez tandis que vous êtes sur le Plan Éthéré ou un plan avec lequel il n'a pas de frontière, comme les Plans Extérieurs.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 8e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler jusqu'à trois créatures consentantes (y compris vous) par niveau d'emplacement au-delà du 7e. Ces créatures doivent se trouver dans un rayon de 3 m de vous à l'incantation du sort.

Forme gazeuse

Transmutation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un peu de gaze et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous transformez pour toute la durée une créature consentante que vous touchez, ainsi que tout ce qu'elle porte, en nuage de brume. Le sort prend fin si la créature tombe à 0 point de vie. Une créature intangible n'est pas affectée.

Sous cette forme, la cible n'a qu'un seul mode de déplacement : une vitesse de vol de 3 m. Elle peut pénétrer dans l'espace d'une autre créature et l'occuper. La cible a la résistance aux dégâts non magiques et bénéficie de l'avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. Elle peut se glisser dans de petits orifices et les ouvertures les plus étroites, y compris une simple lézarde, mais les liquides sont traités dans son cas comme des surfaces solides. La cible ne peut pas tomber et reste en vol stationnaire, même si elle est étourdie ou neutralisée.

Tant qu'elle reste sous forme de brume, la cible ne peut ni parler ni manipuler d'objets, et il lui reste impossible de lâcher, d'utiliser tout ce qu'elle portait ou d'interagir avec. La cible ne peut ni attaquer ni lancer de sort.

Fou rire

Enchantement du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (de minuscules tartes à la crème et une plume agitée en l'air)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée perçoit tout comme hilarant et se prend d'un fou rire si le sort l'affecte. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sous peine de tomber à terre et d'être neutralisée, incapable de se relever pour toute la durée. Une créature dont la valeur d'Intelligence est de 4 ou moins n'est pas affectée.

À la fin de chacun de ses tours et chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut réitérer le jet de sauvegarde de Sagesse. Elle est avantagée au jet de sauvegarde s'il est déclenché par des dégâts. En cas de réussite, le sort prend fin.

Foulée brumeuse

Invocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Brièvement enveloppé d'une brume argentée, vous vous téléportez d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé que vous voyez.

Fracassement

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un éclat de mica)
Durée : instantanée

Un vacarme aussi soudain que pénible se produit en un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans une sphère de 3 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 3d8 dégâts de tonnerre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature faite de matière non organique (pierre, cristal, métal ou autre) est désavantagée à ce JS.

Un objet non magique qui n'est porté par personne subit lui aussi les dégâts s'il est dans la zone d'effet du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Fusion dans la pierre

Transmutation du 3e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous pénétrez d'un pas dans un objet ou une surface de pierre suffisants pour accueillir l'intégralité de votre corps et fusionnez avec tout l'équipement que vous portez dans cette masse minérale pour toute la durée. En consacrant une partie de votre déplacement, vous vous avancez dans la pierre en un point que vous pouvez toucher physiquement. Votre présence n'est aucunement visible ni détectable par des moyens non magiques.

Tant que vous fusionnez avec la pierre, vous ne voyez pas ce qui se passe à l'extérieur et tous vos tests de Sagesse (Perception) visant à entendre les bruits extérieurs sont désavantagés. Vous gardez la notion du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même tant que vous ne faites qu'un avec la pierre. Vous pouvez consacrer une partie de votre déplacement à émerger de la pierre à l'endroit par lequel vous l'avez intégrée, ce qui met fin au sort. Pour le reste, vous ne pouvez pas vous déplacer.

Les dommages physiques superficiels subis par la pierre ne vous font aucun mal, mais sa destruction partielle et toute altération de sa forme, si elles sont telles que vous n'y logez plus entièrement, vous éjectent de la pierre en vous infligeant 6d6 dégâts contondants. La destruction totale de la pierre (ou sa transmutation dans une autre matière) vous éjecte aussi, en vous infligeant 50 dégâts contondants. Lors de toute éjection, vous vous retrouvez à terre dans l'espace inoccupé le plus proche de l'endroit par lequel vous aviez intégré la pierre.

Gardien de la foi

Invocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille G apparaît pour toute la durée et flotte en un espace inoccupé de votre choix parmi ceux que vous voyez à portée. Le gardien occupe cet espace et reste imperceptible, en dehors de son épée luisante et du bouclier frappé du symbole de votre divinité.

Toute créature qui vous est hostile, quand elle entre dans un espace situé dans un rayon de 3 m du gardien pour la première fois d'un tour, effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 20 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Le gardien disparaît après avoir infligé un total de 60 dégâts.

Glissement de terrain

Transmutation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une lame de fer et un petit sac contenant un mélange de terres : argile, glaise et sable)
Durée : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez à portée une zone de terrain dont la longueur ne dépasse pas 12 m. Vous pouvez remodeler la terre, le sable ou l'argile de la zone à votre guise pour toute la durée. Vous pouvez accroître ou diminuer la hauteur de la zone, créer une tranchée ou en combler une, ériger un mur ou l'aplanir, ou former une colonne. Aucune de ces altérations ne peut excéder en taille la moitié de la dimension la plus grande de la zone. Ainsi, lorsque vous affectez une zone carrée de 12 m de côté, vous pouvez créer une colonne de 6 m, augmenter ou réduire la hauteur du carré de 6 m, creuser une tranchée profonde de 6 m, etc. Ces modifications s'accomplissent en 10 minutes.

À la fin de chaque tranche de 10 minutes passées à vous concentrer sur le sort, vous pouvez choisir une nouvelle zone de terrain pour l'affecter.

Ces transformations ne s'opérant que lentement, les créatures situées dans la zone ne se font généralement pas piéger ni blesser par les mouvements de terrain.

Ce sort ne peut pas manipuler la pierre naturelle ni les bâtiments en pierre. La roche et les édifices se contentent de s'adapter au terrain modifié. Si l'altération du terrain risque de rendre un édifice instable, il peut effectivement s'effondrer.

De même, ce sort n'affecte pas directement le développement de la flore. La terre déplacée emporte avec elle les plantes qui l'occupent.

Globe d'invulnérabilité

Abjuration du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 3 m)
Composantes : V, S, M (une perle de verre ou de cristal qui se brise à la fin du sort)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile qui chatoie légèrement se matérialise dans un rayon de 3 m autour de vous et y persiste pour toute la durée.

Tout sort du 5e niveau ou inférieur lancé depuis l'extérieur de la barrière ne peut affecter les créatures et objets qui s'y trouvent, même si le sort est lancé par un emplacement d'un niveau supérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et objets situés dans le globe, mais il reste sur eux sans effet. De même, la zone comprise dans la barrière est exclue des zones affectées par de tels sorts.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau ou supérieur, la barrière bloque les sorts d'un niveau de plus par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Glyphe de garde

Abjuration du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'encens et de la poudre de diamant d'une valeur minimale de 200 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation ou activation

À l'incantation du sort, vous inscrivez un glyphe nuisible à d'autres créatures, soit sur une surface (comme une table, ou un pan de mur ou de sol), soit à l'intérieur d'un objet que l'on peut fermer (comme un livre, un parchemin ou un coffre au trésor) de manière à dissimuler le symbole. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut recouvrir une zone dont le diamètre ne dépasse pas 3 m. Si vous optez pour un objet, celui-ci doit rester à sa place ; si on le déplace de plus de 3 m de l'endroit où vous avez lancé le sort, le glyphe est rompu et le sort prend fin sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement invisible ; il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour le détecter.

Vous décidez ce qui le déclenche à l'incantation du sort. Dans le cas des glyphes de surface, les déclencheurs les plus courants sont les suivants : toucher le glyphe, se tenir dessus, retirer un objet qui le recouvre, s'approcher dans un certain rayon ou manipuler l'objet sur lequel il est inscrit. Pour les glyphes inscrits à l'intérieur d'un objet, les déclencheurs habituels sont l'ouverture de l'objet, une proximité spécifiée avec l'objet, la lecture du glyphe ou sa simple vue. Une fois le glyphe déclenché, le sort prend fin.

Vous pouvez préciser davantage le déclencheur pour que le sort ne s'active que sous certaines conditions ou face à certaines caractéristiques physiques (une taille ou un poids), créatures (la protection pourrait ne s'activer que contre les aberrations ou les drows) ou un alignement donné. Vous pouvez aussi définir les critères de créatures qui ne déclenchent pas le glyphe, comme le fait de prononcer un certain mot de passe.

Lorsque vous inscrivez le glyphe, choisissez entre *glyphe à sort* et *runes explosives*.

Runes explosives. Quand il se déclenche, le glyphe produit une explosion d'énergies magiques sous forme d'une sphère de 6 m de rayon centrée sur le glyphe. La sphère contourne les angles. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 5d8 dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre (type que vous choisissez en inscrivant le glyphe) en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Glyphe à sort. Vous pouvez charger le glyphe d'un sort du 3e niveau ou inférieur lors de l'incantation et de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort ainsi appliqué au glyphe n'a pas d'effet immédiat lorsque vous le lancez. C'est seulement lors du déclenchement du glyphe que le sort chargé se déploie. Si le sort a une cible, celle-ci devient la créature qui a provoqué le déclenchement du glyphe. Si le sort affecte une zone, celle-ci est centrée sur cette créature. Si le sort convoque une créature hostile ou crée un objet nuisible ou un piège, l'élément concerné se matérialise aussi près que possible de l'intrus et l'attaque. Si le sort requiert normalement la concentration, il persiste jusqu'à la fin de la durée maximale.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, les dégâts d'un glyphe de *runes explosives* augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3e. Si vous créez un *glyphe à sort*, vous pouvez y stocker un sort dont le niveau ne dépasse pas celui de l'emplacement utilisé pour votre *glyphe de garde*.

Graisse

Invocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de couenne de porc ou de beurre)
Durée : 1 minute

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Une graisse glissante recouvre le sol sur un carré de 3 m de côté centré en un point à portée, ce qui en fait un terrain difficile pour toute la durée.

À l'apparition de la graisse, toute créature se tenant debout dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de se retrouver à terre. Une créature qui pénètre dans la zone ou qui y termine son tour doit également réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de se retrouver à terre.

Grande foulée

Transmutation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de terre)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 3 m jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Guérison

Évocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature que vous voyez à portée. Une vague d'énergie positive baigne la créature, qui récupère 70 points de vie. Ce sort met également fin à la cécité, à la surdité et à toute maladie affectant la cible. Il est sans effet sur les artificiels et les morts-vivants.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau ou supérieur, les points de vie récupérés augmentent de 10 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Guérison de groupe

Évocation du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous irradiez une vague d'énergie curative vers les créatures blessées qui vous entourent. Vous restaurez un maximum de 700 points de vie, répartis entre les créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Les créatures soignées par ce sort sont également guéries de toute maladie et tout effet qui les aveugle ou les assourdit. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Hâte

Transmutation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature consentante que vous voyez à portée. Jusqu'à la fin du sort, la cible voit sa vitesse doubler, sa CA reçoit un bonus de +2, elle est avantagée aux jets de sauvegarde de Dextérité et bénéficie d'une action supplémentaire à chacun de ses tours. Cette action ne peut servir qu'à entreprendre l'action Attaquer (une seule attaque d'arme), Foncer, Se cacher, Se désengager ou Utiliser un objet.

Lorsque le sort prend fin, jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible, en proie à une vague de léthargie, ne peut entreprendre ni déplacement ni action.

Héroïsme

Enchantement du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature consentante que vous touchez est investie de vaillance. Jusqu'à la fin du sort, la créature est immunisée contre l'état effrayé et reçoit autant de points de vie temporaires que votre modificateur de caractéristique d'incantation au début de chacun de ses tours. Quand le sort prend fin, la cible perd tous les points de vie temporaires restants issus du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Identification

Divination du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po et une plume de hibou)
Durée : instantanée

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous choisissez un objet au contact duquel vous devez rester pendant toute l'incantation. S'il s'agit d'un objet magique ou imprégné de magie, vous en apprenez les propriétés et savez les utiliser ; vous savez également si l'harmonisation est requise et de combien de charges l'objet dispose, le cas échéant. Vous apprenez aussi quels sorts éventuels affectent l'objet. Si l'objet a été créé par un sort, vous apprenez lequel.

Si au lieu d'un objet, vous touchez une créature pendant toute l'incantation, vous apprenez quels sorts éventuels l'affectent.

Illusion mineure

Sort mineur d'illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : S, M (un peu de laine brute)
Durée : 1 minute

Vous créez à portée un son ou l'image d'un objet qui persiste pour toute la durée. Cette illusion prend également fin si vous la révoquez au prix d'une action ou relancez ce sort.

Si vous créez un son, son volume peut aller du murmure au cri. Il peut prendre votre voix, celle de quelqu'un d'autre, imiter le rugissement du lion, un tambour qui bat ou toute autre forme de votre choix. Le son se prolonge sans discontinuer pour toute la durée, à moins que vous préfériez ne le faire intervenir que de temps à autre jusqu'à la fin du sort.

Si vous créez l'image d'un objet, comme une chaise, des empreintes boueuses ou un petit coffre, il doit pouvoir tenir dans un cube de 1,50 m d'arête. L'image ne peut créer ni son, ni lumière, ni odeur, ni autre effet sensoriel. Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible.

Une créature qui consacre son action à examiner le son ou l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion continue de la percevoir, quoiqu'amoindrie.

Illusion programmée

Illusion du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un peu de laine brute et de poudre de jade d'une valeur minimale de 25 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez l'illusion d'un objet, d'une créature ou d'un autre phénomène visible à portée, qui s'active lorsque certaines conditions spécifiques se présentent. L'illusion reste imperceptible jusque-là. Elle doit loger dans un cube de 9 m d'arête et vous décidez à l'incantation du sort comment l'illusion se comporte et quels sons elle produit. Cette performance scénarisée peut durer jusqu'à 5 minutes.

Quand les conditions spécifiées sont réunies, l'illusion prend vie selon le scénario que vous avez décrit. Une fois qu'elle a terminé son numéro, l'illusion disparaît et reste en veilleuse pendant 10 minutes. À l'issue de cet intervalle, elle peut de nouveau s'activer.

Les circonstances de déclenchement peuvent être générales ou détaillées, à votre convenance, mais doivent correspondre à des conditions visuelles ou auditives intervenant dans un rayon de 9 m de la zone. Vous pourriez ainsi créer une illusion de vous-même qui apparaît pour mettre autrui en garde contre l'ouverture d'une porte piégée ou la programmer pour qu'elle ne s'active que lorsqu'une créature prononce un certain sésame.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui consacre son action à examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image, tout son produit par l'illusion sonnant par ailleurs creux à ses oreilles.

Image majeure

Illusion du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou autre phénomène visible dont la taille ne dépasse pas celle d'un cube de 6 m d'arête. L'image apparaît en un endroit que vous voyez à portée et persiste pour toute la durée. Elle semble parfaitement réelle, avec les sons, les odeurs et la température attendus. Vous ne pouvez pas créer de températures capables d'infliger des dégâts ou de bruits si forts qu'ils infligent des dégâts de tonnerre ou peuvent assourdir, pas plus qu'une odeur à donner la nausée (comme la puanteur des troglodytes).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Tant que vous restez à portée de l'illusion, vous pouvez consacrer votre action à déplacer l'image vers un autre point à portée du sort. Lors de ce déplacement, vous pouvez modifier l'aspect de l'image afin que ses mouvements paraissent naturels. Exemple : si vous créez l'image d'une créature que vous faites déplacer, vous pouvez faire en sorte qu'elle donne l'impression de marcher. De même, vous pouvez lui faire produire des sons à votre guise et même la faire participer à une conversation.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui consacre son action à examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit au travers et ne perçoit que de manière amoindrie les propriétés sensorielles produites par l'image.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, le sort persiste jusqu'à dissipation, sans requérir votre concentration.

Image miroir

Illusion du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Trois répliques illusoires de vous-même apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les répliques se déplacent avec vous et reproduisent vos actions en changeant constamment de position, si bien qu'il est impossible de savoir quelle version d'entre vous est réelle. Vous pouvez consacrer une action à révoquer les répliques.

Chaque fois qu'une créature vous cible avec une attaque avant la fin du sort, lancez un d20 pour déterminer si l'attaque cible en fait l'une de vos répliques.

Si vous disposez de trois répliques, vous devez obtenir 6 ou plus sur le dé pour que l'attaque cible une réplique. Avec deux répliques restantes, vous devez obtenir 8 ou plus. S'il ne reste plus qu'une réplique, 11 ou plus est nécessaire.

La CA d'une réplique est de 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une attaque touche une réplique, celle-ci est détruite. On ne peut détruire une réplique que par une attaque qui la touche. Elle est par ailleurs insensible à toute autre forme de dégâts et d'effets. Le sort prend fin quand les trois répliques sont détruites.

Une créature qui ne voit rien n'est pas affectée par ce sort, de même qu'une créature dotée d'une forme de vision autre, comme la vision aveugle, ou capable de percer les illusions (avec la vision lucide, par exemple).

Image projetée

Illusion du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 750 km
Composantes : V, S, M (une réplique miniature de vous-même en matériaux d'une valeur minimale de 5 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez une réplique illusoire de vous-même qui persiste pour toute la durée. Ce double peut apparaître en n'importe quel lieu à portée que vous avez déjà vu, quels que soient les obstacles qui vous en séparent. L'illusion présente votre aspect et sonne comme vous, mais elle est intangible. Si elle subit des dégâts, l'illusion disparaît et le sort prend fin.

Vous pouvez consacrer votre action à déplacer cette illusion à hauteur du double de votre vitesse et à la faire bouger, parler et se comporter à votre guise. Elle reproduit à merveille votre façon d'être.

Vous voyez et entendez comme si vous vous trouviez dans son espace. À chacun de vos tours, par une action bonus, vous pouvez passer de ses sens aux vôtres, et vice versa. Tant que vous percevez par ses sens, vous êtes aveuglé et assourdi vis-à-vis de votre propre environnement.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui consacre son action à examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image, tout son produit par l'illusion sonnant par ailleurs creux à ses oreilles.

Image silencieuse

Illusion du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou autre phénomène visible dont la taille ne dépasse pas celle d'un cube de 4,50 m d'arête. L'image apparaît en un endroit à portée et persiste pour toute la durée. Elle est purement visuelle, dépourvue de son, d'odeur et de tout autre effet sensoriel.

Vous pouvez consacrer votre action à déplacer l'image vers un autre endroit à portée. Lors de ce déplacement, vous pouvez modifier l'aspect de l'image afin que ses mouvements paraissent naturels. Exemple : si vous créez l'image d'une créature que vous faites déplacer, vous pouvez faire en sorte qu'elle donne l'impression de marcher.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui consacre son action à examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image.

Immobilisation de monstre

Enchantement du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un brin de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être paralysée pour toute la durée. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut réitérer le jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin sur elle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 5e. Les créatures ainsi ciblées doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 m les unes des autres.

Immobilisation de personne

Enchantement du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un brin de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être paralysée pour toute la durée. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut réitérer le jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin sur elle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler un humanoïde de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2e. Les humanoïdes ainsi ciblés doivent tous se trouver dans un rayon de 9 m les uns des autres.

Injonction

Enchantement du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : 1 round

Vous adressez un simple mot de commande à une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir s'y soumettre à son tour suivant. Le sort est sans effet sur un mort-vivant et sur toute créature ne comprenant pas votre langue, ainsi que si votre ordre est directement nuisible à la créature.

Ci-après, une liste de mots de commande classiques, avec leurs effets associés. Vous pouvez tout à fait prononcer une autre instruction. Le MJ déterminera comment réagit la cible, le cas échéant. Si la cible ne peut se soumettre à votre ordre, le sort prend fin.

Approche. La cible se déplace dans votre direction par le chemin le plus court et direct, et termine son tour si elle se retrouve dans un rayon de 1,50 m de vous.

Fuis. La cible consacre son tour à s'éloigner de vous par le moyen le plus rapide.

Halte. La cible ne se déplace pas et n'entreprend aucune action. Une créature volante peut rester dans les airs à condition d'en avoir la capacité. Si elle doit se déplacer pour ne pas tomber, elle parcourt la distance minimale pour ce faire.

Lâche. La cible lâche ce qu'elle tient et termine son tour.

Rampe. La cible tombe à terre et termine son tour.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1er. Les créatures ainsi ciblées doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 m les unes des autres.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Insecte géant

Transmutation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous transformez pour toute la durée jusqu'à dix mille-pattes, trois araignées, cinq guêpes ou un scorpion à portée en versions géantes de leur forme naturelle. Un mille-pattes devient donc un mille-pattes géant, une araignée une araignée géante, une guêpe une guêpe géante, et un scorpion un scorpion géant.

Chaque créature se soumet à vos instructions verbales. Au combat, toutes agissent chaque round à votre tour. Le MJ dispose des profils de ces créatures et gère leurs actions comme leurs déplacements.

Une créature reste sous forme géante pour toute la durée, sauf si elle tombe à 0 point de vie ou si vous révoquez l'effet sur elle au prix d'une action.

Le MJ peut éventuellement vous autoriser à choisir d'autres cibles. Si vous transformez par exemple une abeille, sa version géante pourrait reprendre le profil de la guêpe géante.

Interdiction

Abjuration du 6e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un peu d'eau bénite aspergée, de l'encens rare et de la poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 000 po)
Durée : 1 jour

Vous créez une barrière contre le voyage magique qui protège jusqu'à 3 600 mètres carrés d'espace au sol, sur une hauteur de 9 m. Pour toute la durée, aucune créature ne peut se téléporter dans la zone ou y pénétrer par le biais d'un accès magique comme ceux que crée le sort *portail*. Le sort proscrit tout voyage planaire dans la zone, ce qui empêche quiconque de s'y rendre depuis le Plan Astral, le Plan Éthéré, la Féerie ou la Gisombre, ou par le biais du sort *changement de plan*.

De plus, le sort inflige des dégâts aux types de créature que vous désignez à l'incantation. Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : célestes, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants. Lorsqu'une créature désignée entre dans la zone pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle subit 5d10 dégâts nécrotiques ou radiants (vous choisissez à l'incantation du sort).

À l'incantation du sort, vous pouvez choisir un mot de passe. Une créature qui prononce ce sésame en pénétrant dans la zone ne subit aucun dégât du sort.

La zone du sort ne peut pas chevaucher celle d'un autre sort d'*interdiction*. Si vous lancez chaque jour *interdiction* au même endroit pendant 30 jours, le sort persiste jusqu'à dissipation, les composantes matérielles étant détruites à la dernière incantation.

Inversion de la gravité

Transmutation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 m
Composantes : V, S, M (une magnétite et de la limaille de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort inverse la gravité dans un cylindre de 15 m de rayon et 30 m de haut centré sur un point à portée. Tous les objets et créatures de la zone qui ne sont pas ancrés au sol « chutent » vers le haut pour atteindre le sommet de la zone à l'incantation du sort. Une créature a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour saisir un objet fixé à portée d'allonge et ainsi éviter la chute.

Si un objet solide (comme un plafond) se présente en travers de la chute, les objets et créatures qui tombent le heurtent comme ils le feraient lors d'une chute normale. Les objets et créatures qui atteignent le sommet de la zone sans rien heurter y restent en suspension, oscillant légèrement pour toute la durée.

À la fin du sort, les objets et créatures retombent vers le bas.

Invisibilité

Illusion du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un cil incrusté dans de la sève)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est également invisible tant qu'elle continue à le porter. Le sort prend fin pour une cible qui attaque ou lance un sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Invisibilité suprême

Illusion du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ou une créature que vous touchez devenez invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est également invisible tant qu'elle continue à le porter.

Invocation d'animaux

Invocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous convoquez des esprits féeriques qui prennent la forme de bêtes apparaissant en des espaces inoccupés que vous voyez à portée. Choisissez l'une des options suivantes concernant ce qui apparaît :

- Une bête d'un facteur de puissance de 2 ou moins
- Deux bêtes d'un facteur de puissance de 1 ou moins
- Quatre bêtes d'un facteur de puissance de 1/2 ou moins
- Huit bêtes d'un facteur de puissance de 1/4 ou moins

Chaque bête est aussi considérée comme une fée et elle disparaît quand elle tombe à 0 point de vie ou que le sort prend fin.

Les créatures convoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Jouez l'initiative pour le groupe qu'elles constituent, qui jouera donc ses propres tours. Elles obéissent à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne leur ordonnez rien, elles se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprennent par ailleurs pas d'action.

Le MJ dispose du profil des créatures.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par des emplacements de certains niveaux supérieurs, vous choisissez l'une des options de convocation mentionnées plus haut, mais davantage de créatures se présentent : le double avec un emplacement du 5e ou 6e niveau, le triple avec un emplacement du 7e ou 8e niveau, le quadruple avec un emplacement du 9e niveau.

Invocation d'élémentaire

Invocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (de l'encens brûlé pour l'air, de la glaise pour la terre, du soufre et du phosphore pour le feu, de l'eau et du sable pour l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous faites appel à un serviteur élémentaire. Choisissez une zone d'air, de terre, de feu ou d'eau à portée, qui remplit l'équivalent d'un cube de 3 m d'arête. Un élémentaire d'un facteur de puissance de 5 ou moins, adapté à la zone retenue, se présente dans un espace inoccupé à 3 m ou moins de la zone. Ainsi un élémentaire du feu pourra-t-il émerger d'un feu de camp et un élémentaire de la terre du sol. L'élémentaire disparaît quand il tombe à 0 point de vie ou que le sort prend fin.

L'élémentaire est amical envers vous et vos compagnons pour toute la durée. Jouez l'initiative pour l'élémentaire, qui jouera donc ses propres tours. Il obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui ordonnez rien, il se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend par ailleurs pas d'action.

Si votre concentration est rompue, l'élémentaire ne disparaît pas. En revanche, vous en perdez le contrôle, il devient hostile envers vous et vos compagnons, et susceptible de vous attaquer. Vous ne pouvez révoquer un élémentaire que vous ne contrôlez plus, qui disparaît 1 heure après avoir été convoqué.

Le MJ dispose du profil de l'élémentaire.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, le facteur de puissance de l'élémentaire augmente de 1 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Invocation d'élémentaires mineurs

Invocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous convoquez des élémentaires qui apparaissent en des espaces inoccupés que vous voyez à portée. Choisissez l'une des options suivantes concernant ce qui apparaît :

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

- Un élémentaire d'un facteur de puissance de 2 ou moins
- Deux élémentaires d'un facteur de puissance de 1 ou moins
- Quatre élémentaires d'un facteur de puissance de 1/2 ou moins
- Huit élémentaires d'un facteur de puissance de 1/4 ou moins

Un élémentaire convoqué par ce sort disparaît quand il tombe à 0 point de vie ou que le sort prend fin.

Les créatures convoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Jouez l'initiative pour le groupe qu'elles constituent, qui jouera donc ses propres tours. Elles obéissent à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne leur ordonnez rien, elles se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprennent par ailleurs pas d'action.

Le MJ dispose du profil des créatures.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par des emplacements de certains niveaux supérieurs, vous choisissez l'une des options de convocation mentionnées plus haut et davantage de créatures se présentent : le double avec un emplacement du 6e ou 7e niveau, le triple avec un emplacement du 8e ou 9e niveau.

Invocation d'êtres sylvestres

Invocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une baie de houx par créature convoquée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous convoquez des fées qui apparaissent en des espaces inoccupés que vous voyez à portée. Choisissez l'une des options suivantes concernant ce qui apparaît :

- Une fée d'un facteur de puissance de 2 ou moins
- Deux fées d'un facteur de puissance de 1 ou moins
- Quatre fées d'un facteur de puissance de 1/2 ou moins
- Huit fées d'un facteur de puissance de 1/4 ou moins

Une créature convoquée disparaît quand elle tombe à 0 point de vie ou que le sort prend fin.

Les créatures convoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Jouez l'initiative pour le groupe qu'elles constituent, qui jouera donc ses propres tours. Elles obéissent à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne leur ordonnez rien, elles se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprennent par ailleurs pas d'action.

Le MJ dispose du profil des créatures.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par des emplacements de certains niveaux supérieurs, vous choisissez l'une des options de convocation mentionnées plus haut et davantage de créatures se présentent : le double avec un emplacement du 6e ou 7e niveau, le triple avec un emplacement du 8e ou 9e niveau.

Invocation de céleste

Invocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous convoquez un céleste d'un facteur de puissance de 4 ou moins, qui apparaît en un espace inoccupé que vous voyez à portée. Le céleste disparaît quand il tombe à 0 point de vie ou que le sort prend fin.

Le céleste est amical envers vous et vos compagnons pour toute la durée. Jouez l'initiative pour le céleste, qui jouera donc ses propres tours. Il obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part), tant qu'elles ne vont pas à l'encontre de son alignement. Si vous ne lui ordonnez rien, il se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend par ailleurs pas d'action.

Le MJ dispose du profil du céleste.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 9e niveau, vous convoquez un céleste d'un facteur de puissance de 5 ou moins.

Invocation de fée

Invocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous convoquez une créature féerique d'un facteur de puissance de 6 ou moins, ou un esprit féerique qui prend la forme d'une bête d'un facteur de puissance de 6 ou moins. La créature se présente dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La créature féerique disparaît quand elle tombe à 0 point de vie ou que le sort prend fin.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Elle est amicale envers vous et vos compagnons pour toute la durée. Jouez l'initiative pour la créature, qui jouera donc ses propres tours. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part), tant qu'elles ne vont pas à l'encontre de son alignement. Si vous ne lui ordonnez rien, elle se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend par ailleurs pas d'action.

Si votre concentration est rompue, la fée ne disparaît pas. En revanche, vous en perdez le contrôle, elle devient hostile envers vous et vos compagnons, et susceptible de vous attaquer. Vous ne pouvez révoquer une fée que vous ne contrôlez plus, qui disparaît 1 heure après avoir été convoquée.

Le MJ dispose du profil de la fée.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau ou supérieur, le facteur de puissance de la fée augmente de 1 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Lame de feu

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une feuille d'amarante)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous faites apparaître une lame ardente dans votre main libre. La lame est comparable en taille et forme à un cimeterre. Elle persiste pour toute la durée. Si vous la lâchez, la lame disparaît, mais vous pouvez la faire réapparaître par une action bonus.

Vous pouvez consacrer votre action à effectuer une attaque de sort au corps à corps avec la lame ardente. Si l'attaque touche, la cible subit 3d6 dégâts de feu.

La lame ardente projette une lumière vive sur un rayon de 3 m, et une lumière faible sur 3 m de plus.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par tranche de deux niveaux d'emplacement de sort au-delà du 2e.

Lenteur

Transmutation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous altérez le temps autour d'un maximum de six créatures de votre choix dans un cube de 12 m d'arête à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affectée par ce sort pour toute la durée.

Une cible affectée voit sa vitesse réduite de moitié, subit un malus de –2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité, et ne peut pas jouer de réactions. À son tour, elle peut entreprendre une action ou une action bonus, mais pas les deux. Quels que soient les objets magiques et les facultés de la créature, elle ne peut effectuer plus d'une attaque au corps à corps ou à distance à son tour.

Si la créature tente de lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 action, lancez un d20. Sur un résultat de 11 ou plus, le sort ne prend pas effet avant le tour suivant de la créature, et celle-ci doit consacrer son action du tour correspondant à achever l'incantation. Si elle n'en a pas la possibilité, le sort est gaspillé.

Une créature affectée par ce sort réitère le jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, l'effet prend fin sur elle.

Lévitation

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une petite boucle de cuir ou un fil doré en forme de coupe avec une longue anse)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet de votre choix que vous voyez à portée s'élève verticalement jusqu'à une hauteur maximale de 6 m et y reste, en suspension, pour toute la durée. Le sort peut faire léviter une cible dont le poids n'excède pas 250 kg. Une créature non consentante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.

La cible ne peut se déplacer qu'en prenant appui sur des objets et surfaces fixes à portée (murs, plafonds, etc.), comme si elle escaladait. À votre tour, vous pouvez modifier l'altitude de la cible d'un maximum de 6 m vers le haut ou vers le bas. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer ainsi dans le cadre de votre déplacement. Sans cela, vous devez consacrer votre action à déplacer la cible, qui doit rester à portée du sort.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Lorsque le sort prend fin, la cible redescend en flottant vers le sol si elle est toujours dans les airs.

Liberté de mouvement

Abjuration du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une bandelette de cuir enroulée autour du bras ou d'un membre comparable)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pour toute la durée, les déplacements de la cible ne sont pas affectés par le terrain difficile, et les sorts et effets magiques ne peuvent ni réduire sa vitesse, ni lui infliger l'état paralysé ou entravé.

La cible peut également consacrer 1,50 m de son déplacement à s'extraire automatiquement d'entraves non magiques, comme des menottes ou l'étreinte d'une créature qui l'agrippe. Enfin, la cible n'est gênée d'aucune manière dans ses déplacements et ses attaques lorsqu'elle est sous l'eau.

Lien de protection

Abjuration du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (deux bagues de platine d'une valeur de 50 po chacune, que la cible et vous devez porter pour toute la durée)
Durée : 1 heure

Ce sort protège une créature consentante que vous touchez et crée un lien magique entre elle et vous jusqu'à la fin du sort. Tant que la cible se trouve dans un rayon de 18 m de vous, elle reçoit un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, et elle est résistante à tous les dégâts. Par ailleurs, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous en subissez autant.

Le sort prend fin si vous tombez à 0 point de vie ou si la cible et vous vous retrouvez distants de plus de 18 m. Il prend également fin s'il est relancé sur l'une des deux créatures ainsi liées. Vous pouvez révoquer le sort au prix d'une action.

Lien télépathique

Divination du 5e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (des fragments de coquille d'œuf de deux sortes de créature)
Durée : 1 heure

Vous forgez un lien télépathique entre un maximum de huit créatures consentantes que vous choisissez à portée, chacune se retrouvant en relation psychique avec toutes les autres pour toute la durée. Les créatures dont la valeur d'Intelligence est inférieure ou égale à 2 ne sont pas affectées par ce sort.

Jusqu'à la fin du sort, les cibles peuvent communiquer par télépathie via le lien psychique, qu'elles parlent ou non une même langue. La communication, possible quelle que soit la distance, ne s'étend toutefois pas d'un plan d'existence à l'autre.

Localisation d'animaux ou de plantes

Divination du 2e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une touffe de poils de limier)
Durée : instantanée

Décrivez ou nommez un type spécifique de bête ou de plante. Vous écoutez attentivement la voix de la nature environnante qui vous apprend dans quelle direction et à quelle distance se trouve la créature ou la plante de cette sorte la plus proche dans un rayon de 7,5 km, le cas échéant.

Localisation d'objet

Divination du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une brindille fourchue)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous percevez dans quelle direction l'objet se trouve, à condition qu'il soit situé dans un rayon de 300 m. Si l'objet est en mouvement, vous savez dans quelle direction.

Le sort peut localiser un objet donné que vous connaissez, à condition que vous l'ayez déjà approché dans un rayon de 9 m. Une autre option vous permet de localiser l'objet d'une certaine catégorie le plus proche, en mentionnant par exemple un certain genre de vêtement, de bijou, de meuble, d'outil ou d'arme.

Ce sort ne trouve pas davantage l'objet si du plomb, ne serait-ce qu'une mince feuille, se trouve directement entre vous et l'objet.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Localisation de créature

Divination du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une touffe de poils de limier)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous percevez dans quelle direction la créature se trouve, à condition qu'elle soit située dans un rayon de 300 m. Si la créature se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort peut localiser une créature donnée que vous connaissez ou la créature d'une certaine catégorie la plus proche (un humain ou une licorne, par exemple), à condition que vous ayez déjà approché une telle créature dans un rayon de 9 m. Si la créature décrite ou nommée se trouve sous une forme différente, parce qu'elle est sous les effets du sort *métamorphose* par exemple, le sort ne parvient pas à la localiser.

Ce sort ne trouve pas davantage la créature si une largeur d'eau courante d'au moins 3 m vous sépare d'elle.

Lueur d'espoir

Abjuration du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort est porteur d'espoir et de vitalité. Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez à portée. Pour toute la durée, chaque cible est avantagée aux jets de sauvegarde de Sagesse et JS contre la mort, et récupère le maximum possible de points de vie chaque fois qu'on la soigne.

Lueurs féeriques

Évocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le contour de tous les objets compris dans un cube de 6 m d'arête à portée luit de bleu, de vert ou de violet, à votre convenance. Toute créature prise dans la zone à l'incantation du sort est aussi nimbée de lueur si elle rate un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour toute la durée, les objets et les créatures affectées projettent une lumière faible sur un rayon de 3 m.

Tout jet d'attaque contre les créatures affectées et les objets de la zone est avantagé si l'assaillant voit sa cible. En outre, les créatures et objets affectés ne retirent aucun bénéfice de l'état invisible.

Lumière

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)
Durée : 1 heure

Vous touchez un objet dont aucune dimension ne dépasse 3 m. Jusqu'à la fin du sort, l'objet produit une lumière vive sur un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus. La lumière peut présenter les teintes de votre choix. Recouvrir intégralement l'objet d'une surface opaque bloque la lumière. Le sort prend fin si vous le relancez ou le révoquez au prix d'une action.

Si vous ciblez un objet porté par une créature hostile, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.

Lumière du jour

Évocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une sphère de lumière d'un rayon de 18 m se déploie depuis un point que vous choisissez à portée. La sphère est une zone de lumière vive et produit une lumière faible sur 18 m de plus.

Si le point que vous choisissez est sur un objet que vous tenez ou s'il n'est porté par personne d'autre, la lumière émane de l'objet et se déplace avec lui. Recouvrir intégralement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un heaume ou une casserole, bloque l'effet.

Si tout ou partie de ce sort chevauche la zone d'effet de ténèbres créées par un sort du 3e niveau ou inférieur, l'effet qui produit ces ténèbres est dissipé.

Lumières dansantes

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou d'orme blanc, ou un ver luisant)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche, à portée ; pour toute la durée, elles ont l'aspect de torches, de lanternes ou de globes luisants qui flottent dans les airs. Vous pouvez également fusionner les quatre lueurs pour former une silhouette vaguement humanoïde de taille M. Quelle que soit la forme choisie, chaque lueur émet une lumière faible dans un rayon de 3 m.

Par une action bonus à chacun de vos tours, vous pouvez déplacer les lueurs d'un maximum de 18 m vers un nouvel endroit à portée. Chaque lueur du sort, à sa création, doit se situer dans un rayon de 6 m d'une autre, et s'évanouit si jamais elle quitte la portée du sort.

Main arcanique

Évocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une coquille d'œuf et un gant en peau de serpent)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de taille G faite d'énergies translucides chatoyantes. Elle apparaît dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La main persiste pendant toute la durée du sort et se déplace sous votre contrôle, en reproduisant les mouvements de votre propre main.

La main est un objet doté d'une CA de 20 et de points de vie égaux à votre maximum de points de vie. Si elle tombe à 0 point de vie, le sort prend fin. Elle dispose d'une Force de 26 (+8) et d'une Dextérité de 10 (+0). La main ne remplit pas son espace.

À l'incantation du sort, ainsi que par une action bonus à vos tours suivants, vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 18 m puis lui faire produire l'un des effets suivants :

Main agrippeuse. La main tente d'agripper une créature de taille TG ou inférieure située dans un rayon de 1,50 m d'elle. Vous recourez à la valeur de Force de la main pour résoudre cette lutte. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous avez l'avantage au test. Tant que la main agrippe la cible, vous pouvez la lui faire broyer par une action bonus. Dans ce cas, la cible subit des dégâts contondants égaux à 2d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Main impérieuse. La main tente de pousser une créature située dans un rayon de 1,50 m d'elle, dans la direction de votre choix. Effectuez un test de Force de la main opposé à un test de Force (Athlétisme) de la cible. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous avez l'avantage au test. Si vous l'emportez, la main repousse la cible d'un maximum de 1,50 m, plus 1,50 m multiplié par votre modificateur de caractéristique d'incantation. La main se déplace avec la cible pour rester dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Main interposée. La main s'interpose entre vous et la créature de votre choix jusqu'à ce que vous lui donniez un ordre différent. La main se déplace de manière à rester entre vous et la cible, ce qui vous confère un abri partiel contre celle-ci. La cible ne peut pas traverser l'espace de la main si sa valeur de Force est inférieure ou égale à celle de la main. Si sa valeur de Force est supérieure à celle de la main, la cible peut traverser l'espace de la main dans votre direction, sachant que cet espace constitue pour elle un terrain difficile.

Poing serré. La main frappe une créature ou un objet situés dans un rayon de 1,50 m d'elle. Effectuez une attaque de sort au corps à corps, pour la main, mais avec votre profil. Si l'attaque touche, la cible subit 4d8 dégâts de force.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, les dégâts de l'option poing serré augmentent de 2d8 et ceux de main agrippeuse de 2d6 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Main du mage

Sort mineur d'invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Une main spectrale et flottante apparaît en un point que vous choisissez à portée. La main persiste pour toute la durée ou jusqu'à ce que vous la révoquiez au prix d'une action. Elle disparaît si jamais elle se retrouve à plus de 9 m de vous ou si vous relancez ce sort.

Vous pouvez consacrer votre action à contrôler la main. Celle-ci peut servir à manipuler un objet, à ouvrir une porte ou un récipient non verrouillés, à ranger ou récupérer un objet dans un conteneur ouvert ou à déverser le contenu d'une fiole. Vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 9 m chaque fois que vous l'utilisez.

Elle ne peut ni attaquer, ni utiliser d'objet magique, ni porter plus de 5 kg.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Mains brûlantes

Évocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4,50 m)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Alors que vous tendez les mains, pouces en contact et doigts écartés, une fine nappe de flammes jaillit du bout de vos ongles. Chaque créature prise dans un cône de 4,50 m effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les flammes embrasent tous les objets inflammables de la zone qui ne sont pas portés.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Malédiction

Nécromancie du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être maudite pour toute la durée du sort. Vous choisissez la nature de cette malédiction à l'incantation du sort, parmi les options suivantes :

- Choisissez une valeur de caractéristique. Tant qu'elle est maudite, la cible est désavantagée aux tests de caractéristique et jets de sauvegarde associés à cette caractéristique.
- Tant qu'elle est maudite, la cible est désavantagée aux jets d'attaque contre vous.
- Tant qu'elle est maudite, La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle perd son action pour ce tour et ne fait rien.
- Tant que la cible est maudite, vos attaques et vos sorts lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Le sort *délivrance des malédictions* met fin à cet effet. À l'appréciation du MJ, vous pouvez opter pour un effet de malédiction différent, à condition qu'il ne soit pas plus puissant que ceux énumérés ci-dessus. Votre MJ reste seul juge en la matière.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau, la durée passe à « concentration, jusqu'à 10 minutes ». Si vous utilisez un emplacement du 5e ou 6e niveau, la durée passe à 8 heures. Si vous utilisez un emplacement du 7e ou 8e niveau, la durée passe à 24 heures. Si vous utilisez un emplacement du 9e niveau, la durée passe à « jusqu'à dissipation ». Dès lors que vous utilisez un emplacement du 5e niveau ou supérieur, la durée n'est pas soumise à la concentration.

Manoir somptueux

Invocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (un portail miniature gravé dans l'ivoire, un morceau de marbre poli et une petite cuillère en argent, chaque objet étant d'une valeur minimale de 5 po)
Durée : 24 heures

Vous invoquez une demeure extradimensionnelle à portée, qui persiste pour toute la durée. Vous choisissez où se situe son unique entrée. Cet accès large de 1,50 m et haut de 3 m chatoie imperceptiblement. Vous et toute créature que vous désignez à l'incantation du sort pouvez pénétrer dans cette demeure tant que le portail reste ouvert. Vous pouvez ouvrir ou refermer le portail si vous vous trouvez dans un rayon de 9 m de lui. Si le portail est fermé, il est invisible.

Par-delà le portail, un magnifique vestibule se dévoile, ouvrant sur de nombreuses pièces. L'atmosphère y est propre, douce et agréable.

La configuration des étages est laissée à votre convenance, mais l'espace total ne peut excéder l'équivalent de 50 cubes de 3 m d'arête chacun. La demeure est meublée et décorée selon vos désirs. Elle renferme suffisamment de nourriture pour servir un banquet composé de neuf plats pour 100 convives. 100 serviteurs quasi transparents accueillent les invités. Vous décidez de l'aspect visuel de ces domestiques et de leur livrée. Leur obéissance à vos ordres est totale. Chaque serviteur peut accomplir toute tâche à portée d'un humain, mais ils ne peuvent attaquer ni entreprendre d'action qui pourrait nuire directement à une autre créature. Ils peuvent donc aller chercher des objets, nettoyer, réparer, repasser les vêtements, allumer un feu, servir à manger et à boire, etc. Ils peuvent se rendre en n'importe quel point du manoir, mais ne peuvent le quitter. Les meubles et autres objets

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

créés par ce sort se dissipent en fumée si on les soustrait du manoir. Quand le sort prend fin, toutes les créatures qui occupent son espace extradimensionnel sont renvoyées dans les espaces inoccupés les plus proches de l'entrée.

Marche sur l'onde

Transmutation du 3e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un morceau de liège)
Durée : 1 heure

Ce sort octroie la faculté de se déplacer sur n'importe quelle surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants et même lave) comme s'il s'agissait d'une surface solide ne présentant aucun risque (sur de la lave, les créatures s'exposent tout de même aux dégâts que peut engendrer la chaleur). Un maximum de dix créatures consentantes que vous voyez à portée reçoivent cette faculté pour toute la durée.

Si vous ciblez une créature immergée dans un liquide, le sort la ramène à la surface au rythme de 18 m par round.

Marque du chasseur

Divination du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 27 m
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous choisissez une créature que vous voyez à portée, que vous désignez mystiquement comme votre proie. Jusqu'à la fin du sort, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires à la cible chaque fois que vous la touchez avec une attaque d'arme et vous avez l'avantage à vos tests de Sagesse (Survie) et de Sagesse (Perception) visant à la retrouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez, par une action bonus à l'un de vos tours suivants, marquer une nouvelle créature.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e ou 4e niveau, vous pouvez maintenir votre concentration sur le sort pendant un maximum de 8 heures. Avec un emplacement de sort du 5e niveau ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur le sort pendant un maximum de 24 heures.

Mauvais œil

Nécromancie du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée du sort, vos yeux d'un noir d'encre sont imprégnés d'un pouvoir effroyable. Une créature que vous choisissez parmi celles que vous voyez dans un rayon de 18 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour ne pas être affectée par l'un des effets suivants de votre choix, pour toute la durée. À chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez consacrer votre action à cibler une autre créature, sans toutefois pouvoir choisir une créature qui a réussi son jet de sauvegarde contre cette incantation de *mauvais œil*.

Endormie. La cible tombe inconsciente. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Nauséeuse. La cible est désavantagée aux jets d'attaque et tests de caractéristique. À la fin de chacun de ses tours, elle peut réitérer le jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, l'effet prend fin.

Paniquée. La cible est effrayée par vous. Ainsi effrayée, la créature doit à chacun de ses tours entreprendre l'action Foncer et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr, sauf si elle n'a nulle part où aller. Si la cible atteint un endroit distant de plus de 18 m de vous d'où elle ne vous voit plus, cet effet prend fin.

Message

Sort mineur de transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un peu de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous pointez le doigt vers une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement elle) entend votre message et peut y répondre par un murmure audible de votre seule personne.

Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez la cible et savez qu'elle se trouve derrière ces obstacles. Le silence magique, 30 cm de pierre, 90 cm de bois ou de terre, ou 2,5 cm de métal (ou une simple feuille dans le cas du plomb) suffisent à bloquer le sort. Le sort n'est pas tenu de suivre une ligne droite ; il peut librement contourner les angles et franchir les ouvertures.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Messager animal

Enchantement du 2e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous pouvez faire livrer un message par un animal. Choisissez une bête de taille TP que vous voyez à portée, comme un écureuil, un geai bleu ou une chauve-souris. Vous spécifiez un lieu que vous avez déjà visité et un destinataire qui correspond à une description générale, du genre « une personne vêtue de l'uniforme du guet » ou « un nain roux coiffé d'un chapeau pointu. » Vous prononcez de plus un message limité à vingt-cinq mots. La bête ciblée voyage vers le lieu spécifié tant que le sort est actif, ce qui lui permet de parcourir 75 km en 24 heures dans le cas d'un animal volant, 37,5 km sinon.

Quand le messager arrive à destination, il livre votre annonce à la créature décrite en reproduisant le son de votre voix. Le messager ne s'adresse qu'à une créature correspondant à votre description. S'il ne parvient pas à destination avant la fin du sort, le message est perdu et la bête revient par ses propres moyens à l'endroit de l'incantation.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, la durée du sort augmente de 48 heures par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Métal brûlant

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un bout de fer et une flamme)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet manufacturé en métal, tel qu'une arme ou une armure métallique intermédiaire ou lourde que vous voyez à portée. Vous faites chauffer l'objet au rouge incandescent. Toute créature en contact physique avec l'objet subit 2d8 dégâts de feu à l'incantation du sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez appliquer de nouveau ces dégâts par une action bonus à chacun de vos tours suivants.

Une créature qui tient ou porte un tel objet et subit les dégâts correspondants doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de lâcher l'objet (si elle en a la possibilité). Si elle ne peut pas le lâcher, elle est désavantagée à ses jets d'attaque et tests de caractéristique jusqu'au début de votre tour suivant.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Métamorphose

Transmutation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Le sort transforme une créature que vous voyez à portée. Une créature non consentante effectue un jet de sauvegarde de Sagesse pour en éviter les effets. Le sort est sans effet sur un métamorphe ou une créature dotée de 0 point de vie.

La transformation persiste pour toute la durée, sauf si la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. La nouvelle forme peut être n'importe quelle bête dont le facteur de puissance est inférieur ou égal à celui de la cible (ou à son niveau, si elle n'a pas de facteur de puissance). Le profil de la cible, y compris ses valeurs de caractéristique mentales, est remplacé par le profil de la bête retenue. Elle conserve en revanche son alignement et sa personnalité.

La cible est désormais dotée des points de vie de sa nouvelle forme. Quand elle reprend sa forme normale, la créature retrouve le nombre de points de vie qu'elle avait avant sa transformation. Si elle reprend sa forme parce qu'elle tombe à 0 point de vie, les dégâts excédentaires sont répercutés sur sa forme normale. Tant que ces dégâts excédentaires ne réduisent pas sa forme normale à 0 point de vie, elle ne subit pas l'état inconscient.

La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts, ni entreprendre d'action qui nécessite l'emploi des mains ou de la parole.

L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser ou manier son équipement ni en bénéficier de quelque manière que ce soit.

Métamorphose animale

Transmutation du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Durée : concentration, jusqu'à 24 heures

Votre magie transforme autrui en bête. Choisissez autant de créatures consentantes que vous souhaitez, parmi celles que vous voyez à portée. Vous transformez chaque cible en bête de taille G ou inférieure dont le facteur de puissance ne dépasse pas 4. Lors des tours suivants, vous pouvez consacrer votre action à donner de nouvelles formes aux créatures affectées.

La transformation persiste jusqu'à la fin du sort pour chaque cible, sauf pour celles qui tombent à 0 point de vie ou meurent. Vous pouvez opter pour une forme différente pour chaque cible. Le profil de jeu de chaque cible est remplacé par celui de la bête choisie, à l'exception de son alignement et de ses valeurs d'Intelligence, Sagesse et Charisme, qui restent les siens. La cible adopte les points de vie de sa nouvelle forme. Quand elle reprend sa forme normale, elle retrouve le nombre de points de vie dont elle disposait avant la transformation. Si elle reprend sa forme parce qu'elle tombe à 0 point de vie, les dégâts excédentaires sont répercutés sur sa forme normale. Tant que ces dégâts excédentaires ne réduisent pas sa forme normale à 0 point de vie, elle ne subit pas l'état inconscient. La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts.

L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme. La cible ne peut pas activer, utiliser ou manier son équipement ni en bénéficier de quelque manière que ce soit.

Métamorphose suprême

Transmutation du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, un bon morceau de gomme arabique et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique que vous voyez à portée. Vous transformez la créature en une autre créature ou en objet, ou l'objet en créature (sachant qu'il ne peut au départ être porté par une autre créature). La transformation persiste pour toute la durée, sauf si la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. Si vous restez concentré sur le sort pendant l'heure entière, la transformation persiste jusqu'à dissipation.

Ce sort est sans effet sur un métamorphe ou une créature dotée de 0 point de vie. Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, elle n'est pas affectée par le sort.

Créature en créature. Si vous transformez une créature en autre sorte de créature, vous choisissez sa nouvelle forme à votre guise mais le facteur de puissance de celle-ci ne doit pas dépasser celui de la cible (ou son niveau si elle n'a pas de facteur de puissance). Le profil de la cible, y compris ses valeurs de caractéristique mentales, est remplacé par le profil de la nouvelle forme. Elle conserve en revanche son alignement et sa personnalité.

La cible adopte les points de vie de sa nouvelle forme. Quand elle reprend sa forme normale, la créature retrouve le nombre de points de vie dont elle disposait avant la transformation. Si elle reprend sa forme parce qu'elle tombe à 0 point de vie, les dégâts excédentaires sont répercutés sur sa forme normale. Tant que ces dégâts excédentaires ne réduisent pas sa forme normale à 0 point de vie, elle ne subit pas l'état inconscient.

La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts, ni entreprendre d'action qui passe par les mains ou la parole, à moins que sa nouvelle forme en soit capable.

L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser ou manier son équipement ni en bénéficier de quelque manière que ce soit.

Objet en créature. Vous pouvez transformer un objet en la créature de votre choix, à condition que la catégorie de taille de celle-ci ne dépasse pas celle de l'objet et que son facteur de puissance n'excède pas 9. La créature est amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours. Vous décidez quelles actions elle entreprend et comment elle se déplace. Le MJ dispose du profil de la créature, et résout toutes ses actions et tous ses déplacements.

Si le sort devient permanent, vous ne contrôlez plus la créature. Elle est susceptible de rester amicale à votre égard selon la manière dont vous l'avez traitée.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, elle adopte sa nouvelle forme en fusionnant avec tout ce qu'elle porte. Le profil de la créature devient celui de l'objet et la créature ne garde a posteriori (si le sort prend fin et qu'elle retrouve sa forme normale) aucun souvenir du temps passé sous cette forme.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Mirage

Illusion du 7e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : vision
Composantes : V, S
Durée : 10 jours

Vous faites en sorte que l'environnement d'une zone carrée de 1,5 km de côté apparaisse comme tout autre sur tous les plans sensoriels. La forme générale du terrain reste toutefois la même. Ainsi, un champ ou une route pourrait se présenter comme un marais, une colline, une crevasse glaciaire ou quelque autre environnement infranchissable. Une mare pourrait apparaître comme une jolie prairie, un précipice comme une pente douce et un ravin comme une route large et dégagée.

De même, vous pouvez altérer l'aspect des bâtiments ou en ajouter là où il n'y en a pas. Le sort ne permet pas de déguiser ni de cacher des créatures, ni d'en ajouter.

L'illusion comprend des éléments auditifs, visuels, tactiles et olfactifs, si bien qu'un sol dégagé peut être transformé en terrain difficile (et vice versa) ou gêner les déplacements dans la zone. Tout élément du terrain illusoire (pierre ou branche, par exemple) retiré de la zone du sort disparaît aussitôt.

Les créatures dotées de la vision lucide percent l'illusion et perçoivent le véritable environnement. Tous les autres éléments de l'illusion restent toutefois en place, si bien qu'une telle créature, consciente de l'illusion, peut toujours interagir physiquement avec ces éléments.

Modification d'apparence

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous adoptez une forme différente. À l'incantation du sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets persistent pour toute la durée du sort. Tant que le sort persiste, vous pouvez mettre un terme à une option au prix d'une action pour recevoir les bénéfices d'une autre.

Adaptation aquatique. Vous adaptez votre corps à l'environnement aquatique ; vous vous dotez de branchies et vos doigts deviennent palmés. Vous pouvez respirer sous l'eau et recevez une vitesse de nage égale à votre vitesse au sol.

Armes naturelles. Vous vous dotez de griffes, de crocs, de pointes, de cornes ou d'une autre arme naturelle de votre choix. Vos attaques à mains nues infligent 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants selon l'arme naturelle retenue, et vous avez la maîtrise de vos attaques à mains nues. Enfin, cette arme naturelle est magique et vous disposez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts correspondants.

Changement d'aspect. Vous transformez votre aspect. Vous décidez de votre apparence, notamment de votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le timbre de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre teint et autres attributs éventuels. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre race mais cela n'influe pas sur votre profil de jeu. Vous ne pouvez pas prendre l'aspect d'une créature dont la catégorie de taille est différente de la vôtre et votre structure corporelle doit rester la même ; si vous êtes bipède, vous ne pouvez pas profiter de ce sort pour devenir quadrupède, par exemple. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez consacrer une action à changer de nouveau d'aspect.

Modification de mémoire

Enchantement du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de remodeler les souvenirs d'une autre créature. Une créature que vous voyez effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous êtes en train de l'affronter, elle est avantagée au jet de sauvegarde. En cas d'échec, la cible se retrouve charmée par vous pour toute la durée. La cible ainsi charmée est neutralisée et n'a pas conscience de son environnement, mais elle vous entend toujours. Si elle subit des dégâts ou est la cible d'un autre sort, cette modification de mémoire prend fin et aucun souvenir de la cible n'est altéré.

Tant que persiste ce charme, vous pouvez influer sur un souvenir de la cible ayant eu lieu au cours des 24 dernières heures et ne s'étalant pas sur plus de 10 minutes. Vous pouvez effacer toute mémoire de l'événement, permettre au contraire à la cible de se souvenir parfaitement de l'épisode dans les moindres détails, altérer certains éléments qui y sont liés dans son esprit ou créer de toutes pièces le souvenir d'un autre événement.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous devez parler à la cible pour lui décrire en quoi sa mémoire est modifiée, sachant qu'elle doit comprendre la langue employée pour que le souvenir s'enracine. Son esprit se charge de combler les lacunes de votre description. Si le sort prend fin avant que vous ayez fini de décrire les souvenirs modifiés, la mémoire de la créature n'est pas altérée. Sinon, l'altération prend effet quand le sort se termine.

Sa mémoire modifiée, la créature ne va pas forcément se comporter différemment, surtout si ces souvenirs vont à l'encontre de ses penchants naturels, de son alignement ou de ses croyances. Si le souvenir implanté est absurde, comme un épisode dans lequel la créature se serait aspergée d'acide en y prenant plaisir, il sera simplement perçu comme un mauvais rêve. Le MJ peut décider qu'un souvenir modifié est trop contraire à la raison pour affecter la créature de quelque manière que ce soit.

Le sort *délivrance des malédictions* ou *restauration suprême* lancé sur la cible lui rend sa mémoire d'origine.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, vous pouvez altérer un souvenir de la cible qui remonte à un maximum de 7 jours (6e niveau), 30 jours (7e niveau), 1 an (8e niveau) ou à tout moment du passé de la créature (9e niveau).

Monture fantôme

Illusion du 3e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une créature chevaline quasi réelle de taille G se manifeste au sol en un espace inoccupé que vous choisissez à portée. Vous décidez de son apparence, sachant qu'elle est équipée d'une selle, de mors et d'une bride. Tout l'équipement créé par le sort disparaît dans une bouffée de fumée si on l'éloigne de plus de 3 m de la monture.

Pour toute la durée, vous ou une créature que vous désignez pouvez chevaucher la monture. La créature reprend le profil du cheval de selle, si ce n'est que sa vitesse est de 30 m et qu'elle peut parcourir 15 km en une heure, ou 19,5 km à allure rapide. Quand le sort prend fin, la monture s'efface progressivement en laissant à son cavalier 1 minute pour en descendre. Le sort prend fin si vous consacrez une action à le révoquer ou si la monture subit des dégâts.

Moquerie cruelle

Sort mineur d'enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous adressez un chapelet d'insultes assaisonnées de subtils enchantements à une créature que vous voyez à portée. Si la cible vous entend (même sans vous comprendre), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir 1d4 dégâts psychiques et d'être désavantagée au prochain jet d'attaque qu'elle effectue avant la fin de son tour suivant.

Les dégâts du sort augmentent de 1d4 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

Mot de guérison

Évocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Une créature de votre choix que vous voyez à portée récupère autant de points de vie que 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants et les artificiels.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, il soigne 1d4 supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Mot de guérison de groupe

Évocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Alors que vous proférez des paroles de regain, jusqu'à six créatures de votre choix que vous voyez à portée récupèrent autant de points de vie que 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants et les artificiels.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, il soigne 1d4 points de vie supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Mot de pouvoir étourdissant

Enchantement du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez une parole de pouvoir capable de submerger l'esprit d'une créature que vous voyez à portée et de la sidérer. Si la cible choisie est dotée de 150 points de vie ou moins, elle est étourdie. Dans le cas contraire, le sort est sans effet.

Une cible ainsi étourdie effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, l'effet étourdissant prend fin.

Mot de pouvoir mortel

Enchantement du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez une parole de pouvoir qui peut condamner une créature que vous voyez à portée à mourir sur-le-champ. Si la créature choisie est dotée de 100 points de vie ou moins, elle meurt. Dans le cas contraire, le sort est sans effet.

Mot de retour

Invocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 1,50 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous-même et un maximum de cinq créatures consentantes situées dans un rayon de 1,50 m vous téléportez en un sanctuaire désigné à l'avance. Vous et les créatures téléportées apparaissez dans les espaces inoccupés les plus proches du point désigné quand vous avez préparé votre sanctuaire (voir plus loin). Si vous lancez ce sort sans avoir préparé de sanctuaire, il est sans effet.

Vous devez désigner un sanctuaire en lançant ce sort en un lieu, tel qu'un temple, consacré à votre divinité ou qui lui est, à tout le moins, intimement associé. Si vous tentez de lancer ainsi le sort en un lieu qui n'honore pas votre dieu, le sort est sans effet.

Motif hypnotique

Illusion du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : S, M (un bâton d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie de matière phosphorescente)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un motif animé de couleurs qui oscillent dans les airs en occupant un cube de 9 m d'arête à portée. Le motif n'apparaît qu'un instant, puis disparaît. Toute créature présente dans la zone qui voit le motif effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle se retrouve charmée pour toute la durée. Tant qu'elle est charmée par ce sort, la créature est neutralisée et sa vitesse est de 0.

Le sort prend fin pour une créature affectée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre consacre une action à la sortir de son hébétude.

Mur d'épines

Invocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une poignée d'épines)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur fait d'un enchevêtrement végétal aussi souple que robuste, hérissé d'épines acérées. Le mur apparaît à portée sur une surface solide et persiste pour toute la durée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont l'épaisseur n'excède pas 1,50 m ; pour le reste, vous avez le choix entre un mur droit long d'un maximum de 18 m et haut de 3 m ou moins, et un mur circulaire dont le diamètre et la hauteur ne dépassent pas 6 m. Le mur bloque le champ de vision.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 7d8 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Une créature peut se déplacer à travers ces ronces, mais l'opération est lente et douloureuse. Toute distance parcourue à travers le mur lui coûte le quadruple en termes de déplacement. En outre, la première fois d'un tour qu'une créature pénètre dans le mur et quand elle y termine son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 7d8 dégâts tranchants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau ou supérieur, les dégâts des deux types augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Mur de feu

Évocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un petit morceau de phosphore)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de flammes sur une surface solide à portée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont la hauteur n'excède pas 6 m et l'épaisseur 30 cm ; pour le reste, vous avez le choix entre un mur droit long d'un maximum de 18 m et un mur circulaire dont le diamètre ne dépasse pas 6 m. Ce mur opaque persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 5d8 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'un des côtés du mur que vous choisissez à l'incantation du sort inflige 5d8 dégâts de feu à toute créature qui termine son tour à 3 m ou moins de ce côté ou dans le mur. Une créature qui pénètre dans le mur pour la première fois d'un tour ou qui y termine son tour subit ces mêmes dégâts. L'autre côté du mur n'inflige pas de dégâts.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Mur de force

Évocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre obtenue en concassant une gemme limpide)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur de force invisible se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Le mur se présente dans l'orientation de votre choix, horizontal ou vertical, voire complètement de biais. Il peut rester en suspension ou reposer sur une surface solide. Vous pouvez le façonner en dôme hémisphérique ou en sphère d'un rayon maximal de 3 m, ou en faire une surface plane composée de dix pans de 3 mètres sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 6 mm. Il persiste pour toute la durée. Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée d'un côté du mur ou de l'autre (vous choisissez lequel).

Rien ne peut franchir physiquement le mur. Il est immunisé contre tous les dégâts et insensible à *dissipation de la magie*. Le sort *désintégration* détruit en revanche le mur instantanément. Ce mur s'étend en outre sur le Plan Éthéré, ce qui empêche le voyage éthéré le traversant.

Mur de glace

Évocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un fragment de quartz)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de glace sur une surface solide à portée. Vous pouvez le façonner en dôme hémisphérique ou en sphère d'un rayon maximal de 3 m, ou en faire une surface plane composée de dix pans de 3 mètres sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 30 cm et persiste pour toute la durée.

Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée d'un côté du mur ou de l'autre et effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le mur est un objet que l'on peut endommager, ce qui permet d'y ouvrir une brèche. Il est doté d'une CA de 12, de 30 points de vie par section de 3 m de côté, et il est vulnérable aux dégâts de feu. Une section de 3 m de côté réduite à 0 point de vie est détruite et laisse une nappe d'air glacial dans l'espace qu'elle occupait. Une créature qui traverse une telle nappe pour la première fois d'un tour effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 5d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau ou supérieur, les dégâts infligés par le mur à son apparition augmentent de 2d6 et ceux de la nappe d'air glacial de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Mur de pierre

Évocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un petit bloc de granite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur non magique de pierre solide se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Le mur, épais de 15 cm, se compose de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec au moins un autre. Une autre option consiste à créer des pans de 3 m sur 6, épais de seulement 7,5 cm.

Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée d'un côté du mur ou de l'autre (vous choisissez lequel). Si une créature est censée se retrouver cernée par le mur de tous les côtés (ou par le mur et une autre surface solide), elle a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de réussite, elle peut jouer sa réaction pour se déplacer dans les limites de sa vitesse de manière à ne plus être séquestrée par le mur.

Le mur peut prendre toute forme de votre choix, mais il ne peut pas occuper le même espace que des créatures ou des objets. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur des fondations robustes. Il doit en revanche fusionner avec de la pierre existante, qui doit pouvoir le soutenir. Vous pouvez ainsi recourir à ce sort pour créer un pont qui enjambe un gouffre, ou un plan incliné.

Si le pont ainsi créé dépasse 6 m de long, vous devez réduire de moitié la taille de chaque pan de façon à l'étayer. Vous pouvez grossièrement façonner le mur pour produire des créneaux, remparts et autres.

Le mur est un objet de pierre que l'on peut endommager, ce qui permet d'y ouvrir une brèche. Chaque pan présente une CA de 15 et possède 30 points de vie par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. Un pan réduit à 0 point de vie est détruit, ce qui peut en outre provoquer l'effondrement de pans contigus, à l'appréciation du MJ.

Si vous maintenez la concentration sur ce sort jusqu'au bout de sa durée maximale, le mur devient permanent, sans possibilité de le dissiper. Sans cela, il disparaît quand le sort prend fin.

Mur de vent

Évocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un minuscule éventail et une plume d'origine exotique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de vent fort se dresse depuis le sol en un point que vous choisissez à portée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont la hauteur n'excède pas 4,50 m, la longueur 15 m et l'épaisseur 30 cm. Vous pouvez lui donner la forme de votre choix tant que le mur reste au contact du sol tout du long. Le mur persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Force. Une créature subit 3d8 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le vent fort repousse le brouillard, la fumée et autres gaz et vapeurs. Les créatures et objets volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas traverser le mur. Les matériaux légers et libres s'envolent verticalement au contact du mur. Flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ordinaires tirés sur des cibles situées derrière le mur sont déviés vers le haut et ratent automatiquement. (Les rochers lancés par des géants et des engins de siège, et les projectiles du même acabit ne sont pas affectés.) Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas le traverser.

Mur prismatique

Abjuration du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Un plan multicolore de lueurs chatoyantes s'érige sous forme d'un mur vertical opaque centré sur un point que vous voyez à portée, avec les dimensions maximales suivantes : longueur 27 m, hauteur 9 m et épaisseur 2,5 cm. Vous pouvez au lieu de cela lui donner la forme d'une sphère d'un diamètre maximal de 9 m, centrée en un point que vous choisissez à portée. Le mur reste en place pour toute la durée. Si vous positionnez le mur de façon qu'il traverse un espace occupé par une créature, le sort échoue et votre action comme votre emplacement de sort sont gaspillés.

Le mur produit une lumière vive sur une distance de 30 m et une lumière faible sur 30 m de plus. Vous et les créatures que vous désignez à l'incantation du sort pouvez sans risque traverser le mur et rester à proximité. Si une autre créature qui voit le mur s'approche dans un rayon de 6 m de sa zone ou

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute.

Le mur est constitué de sept couches, chacune d'une couleur différente. Lorsqu'une créature tente de pénétrer le mur ou de le traverser, elle le fait couche après couche jusqu'à toutes les avoir franchies. À mesure qu'elle traverse ou pénètre chaque couche, la créature effectue un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'être affectée par les propriétés de cette couche, décrites ci-après.

On peut détruire le mur, couche par couche, de la rouge à la violette, par des moyens propres à chaque couche. Une fois qu'une couche est détruite, elle le reste pour toute la durée du sort. Un *sceptre d'oblitération* détruit un mur prismatique, mais un *champ antimagie* est sans effet sur lui.

1. Rouge. La créature subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Tant que cette couche reste en place, les attaques à distance non magiques ne peuvent traverser le mur. La couche se détruit si on lui inflige au moins 25 dégâts de froid.

2. Orange. La créature subit 10d6 dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Tant que cette couche reste en place, les attaques à distance magiques ne peuvent traverser le mur. La couche est détruite par un vent fort.

3. Jaune. La créature subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. La couche se détruit si on lui inflige au moins 60 dégâts de force.

4. Verte. La créature subit 10d6 dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Le sort *passe-muraille*, ou autre sort de niveau supérieur ou égal capable d'ouvrir un portail sur une surface solide, détruit cette couche.

5. Bleue. La créature subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. La couche se détruit si on lui inflige au moins 25 dégâts de feu.

6. Indigo. En cas d'échec, la créature est entravée. Elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois, le sort prend fin. Si elle rate son JS trois fois, elle subit l'état pétrifié de manière permanente. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la créature atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre.

Tant que cette couche reste en place, les sorts ne peuvent pas traverser le mur. La couche est détruite par la lumière vive que produit le sort *lumière du jour* ou un sort comparable de niveau supérieur ou égal.

7. Violette. En cas d'échec, la créature est aveuglée. Elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre tour suivant. Une sauvegarde réussie met fin à la cécité. Si ce JS est raté, la créature est transportée vers un autre plan d'existence choisi par le MJ et n'est plus aveuglée. (En général, une créature qui se trouvait sur un plan qui n'était pas le sien est bannie sur son plan d'origine, tandis que les autres sont simplement envoyées sur le Plan Astral ou Éthéré.) La couche est détruite par le sort *dissipation de la magie* ou tout sort comparable de niveau supérieur ou égal, capable de mettre un terme aux sorts et effets magiques.

Mythes et légendes

Divination du 5e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur minimale de 250 po, que le sort détruit, et quatre lamelles d'ivoire d'une valeur minimale de 50 po chacune)
Durée : instantanée

Vous nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort vous fait prendre brièvement conscience d'un fait important concernant l'élément mentionné. Cette bribe de savoir peut consister en des connaissances actuelles, des histoires oubliées du passé, voire quelque secret toujours resté méconnu. Si l'élément mentionné n'a rien de légendaire, vous n'obtenez aucune information. Plus vous en savez déjà sur l'élément, plus précises et détaillées seront les informations transmises.

Les détails reçus sont exacts, mais parfois formulés figurativement. Si vous avez par exemple une mystérieuse hache magique en main, le sort pourrait vous livrer les informations suivantes : « Gare au scélérat dont la main touche la hache, car son manche suffit à entailler les perfides. Seul un véritable Enfant de la pierre, fidèle de Moradin, peut révéler les vrais pouvoirs de la hache, à condition de porter *Rudnogg* sur les lèvres. »

Nappe de brouillard

Invocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous créez une sphère de 6 m de rayon constituée de brouillard, centrée en un point à portée. La sphère contourne les angles et la visibilité est nulle dans sa zone. La nappe persiste pour toute la durée, sauf si un vent modéré ou supérieur (au moins 15 km/h) la disperse.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, le rayon de la nappe augmente de 6 m par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Nuage incendiaire

Invocation du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage tourbillonnant de fumée se manifeste, chargé de braises flottantes, sous forme d'une sphère de 6 m de rayon centrée sur un point à portée. Le nuage contourne les angles et sa zone est à visibilité nulle. La nappe persiste pour toute la durée, sauf si un vent modéré ou supérieur (au moins 15 km/h) la disperse.

Quand le nuage apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 10d8 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature effectue aussi ce JS lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou qu'elle y termine son tour.

Le nuage s'éloigne de 3 m de vous au début de chacun de vos tours, dans la direction de votre choix.

Nuage nauséabond

Invocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un œuf pourri ou plusieurs feuilles de chou puant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une sphère d'un rayon de 6 m remplie de vapeurs nauséeuses jaunes, centrée sur un point à portée. Le nuage contourne les angles et sa zone présente une visibilité nulle. Le nuage persiste en flottant dans les airs pour toute la durée.

Chaque créature intégralement prise dans le nuage au début de son tour effectue un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison. En cas d'échec, la créature consacre son action du tour à lutter contre des haut-le-cœur. Les créatures qui n'ont pas besoin de respirer ou sont immunisées contre le poison réussissent automatiquement ce jet de sauvegarde.

Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse le nuage au bout de 4 rounds. Un vent fort (au moins 30 km/h) le disperse en 1 round.

Nuée de météores

Évocation du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 1,5 km
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Des orbes embrasés s'abattent au sol en quatre points différents que vous voyez à portée. Toute créature prise dans une sphère d'un rayon de 12 m centrée sur l'un des quatre points de votre choix effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. La sphère contourne les angles. Une créature subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature prise dans les zones de plus d'une explosion sphérique n'est affectée qu'une fois.

Le sort endommage les objets de la zone et embrase tous les objets inflammables qui ne sont portés par personne.

Œil du mage

Divination du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une touffe de poils de chauve-souris)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil magique invisible à portée, qui flotte dans les airs pour toute la durée.

Vous recevez mentalement des informations visuelles transmises par l'œil, doté de la vision normale et de la vision dans le noir sur un rayon de 9 m. L'œil peut observer dans toutes les directions.

Au prix d'une action, vous pouvez déplacer l'œil d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix. Il n'y a pas de limite à la distance qui peut vous séparer de l'œil, si ce n'est qu'il ne peut accéder à un autre plan d'existence. Un obstacle solide bloque les déplacements de l'œil mais celui-ci peut se glisser dans un interstice d'une largeur minimale de 2,5 cm.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Orientation

Divination du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (des outils divinatoires d'une valeur de 100 po [os, bâtonnets d'ivoire, cartes, dents ou runes gravées] et un objet issu du lieu que vous recherchez)
Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Ce sort vous permet de trouver le chemin le plus court et direct jusqu'à un lieu spécifique fixe que vous connaissez, sur votre plan d'existence actuel. Si vous mentionnez une destination sur un autre plan d'existence, une destination mobile (comme une forteresse mouvante) ou une destination générique (comme « l'antre d'un dragon vert »), le sort échoue.

Pour toute la durée et tant que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous savez quelle distance vous en sépare et dans quelle direction elle se trouve. Tant que vous progressez vers votre destination, chaque fois que vous avez le choix entre plusieurs itinéraires, vous savez automatiquement lequel est le plus court et direct (mais pas forcément le plus sûr).

Parole divine

Évocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez une parole divine porteuse de la toute-puissance qui façonna le monde à l'aube des temps. Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez parmi celles que vous voyez à portée. Chacune, à condition de vous entendre, effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la créature subit un effet basé sur ses points de vie actuels :

- 41 à 50 points de vie : assourdie pendant 1 minute
- 31 à 40 points de vie : assourdie et aveuglée pendant 10 minutes
- 21 à 30 points de vie : aveuglée, assourdie et étourdie pendant 1 heure
- 20 points de vie ou moins : tuée sur le coup

Quels que soient ses points de vie actuels, un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon qui rate son JS est renvoyé d'office dans son plan d'origine (s'il ne s'y trouve pas déjà) et ne peut revenir sur votre plan actuel pendant 24 heures, sauf par le biais du sort *souhait*.

Passage par les arbres

Invocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous recevez la faculté d'entrer dans un arbre et de vous y déplacer pour atteindre un autre arbre du même type distant d'un maximum de 150 m. Les deux arbres doivent être vivants et d'une catégorie de taille supérieure ou égale à la vôtre. Entrer dans un arbre nécessite d'y consacrer 1,50 m de déplacement. Vous prenez aussitôt conscience de la position de tous les autres arbres de la même essence dans un rayon de 150 m et, lors du déplacement qui vous permet de pénétrer dans l'arbre, vous avez alors le choix entre passer dans l'un de ces arbres ou ressortir par celui dans lequel vous venez d'entrer. Si vous consacrez 1,50 m de déplacement supplémentaire, vous apparaissez à l'endroit de votre choix dans un rayon de 1,50 m de l'arbre de destination. S'il ne vous reste aucun déplacement, vous réapparaissez dans un rayon de 1,50 m de l'arbre de départ.

Pour toute la durée, vous pouvez recourir à ce pouvoir de transport une fois par round. Vous devez terminer chaque tour à l'extérieur d'un arbre.

Passage sans trace

Abjuration du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (les cendres d'une feuille calcinée de gui et une branche de sapin)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Un voile d'ombres et de silence émane de vous pour vous soustraire, ainsi que vos compagnons, à la détection. Pour toute la durée, chaque créature que vous désignez dans un rayon de 9 m (y compris vous) bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) et ne peut être pistée que par des moyens magiques. Une créature qui reçoit ce bonus ne laisse aucune trace de son passage.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Passe-muraille

Transmutation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une pincée de graines de sésame)
Durée : 1 heure

Un passage se forme en un point que vous voyez de votre choix, sur une surface de bois, de plâtre ou de pierre (comme un mur, un plafond ou un sol) à portée, et persiste pour toute la durée. Vous choisissez les dimensions de l'ouverture : jusqu'à 1,50 m de large, 2,40 m de haut et 6 m de profondeur. Le passage n'engendre aucune instabilité dans la structure qui l'entoure.

Lorsque le passage disparaît, tous les objets et créatures qui s'y trouvent encore sont éjectés sans heurt dans les espaces inoccupés les plus proches de la surface affectée.

Pattes d'araignée

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez reçoit la capacité de se déplacer dans toutes les directions le long des surfaces verticales, ainsi que sur les plafonds (la tête en bas), tout en gardant les mains libres. La cible reçoit en outre une vitesse d'escalade égale à sa vitesse au sol.

Peau d'écorce

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible présente un aspect rugueux qui rappelle l'écorce d'un arbre et sa CA ne peut être inférieure à 16 quelle que soit l'éventuelle armure qu'elle porte.

Peau de pierre

Abjuration du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (100 po de poudre de diamant, que le sort détruit)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Par ce sort, la chair d'une créature consentante que vous touchez devient aussi dure que la pierre. Jusqu'à la fin du sort, la cible bénéficie de la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants qui ne sont pas magiques.

Petite hutte

Évocation du 3e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle (hémisphère de 3 m de rayon)
Composantes : V, S, M (une petite bille de cristal)
Durée : 8 heures

Un dôme de force de 3 m de rayon se matérialise autour et au-dessus de vous, puis reste en place pour toute la durée. Le sort prend fin si vous quittez sa zone.

Neuf créatures de taille M ou inférieure peuvent tenir dans le dôme, vous y compris. Le sort échoue si la zone comprend une créature de taille G ou plus de neuf créatures. Les créatures et objets situés dans le dôme à l'incantation du sort peuvent s'y déplacer librement, y entrer et en sortir. Tous les autres objets et créatures ne peuvent le traverser. Les sorts et autres effets magiques ne peuvent franchir le dôme ni le chevaucher. L'atmosphère dans l'espace du dôme est sèche et agréable, quel que soit le temps à l'extérieur.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez rendre l'intérieur faiblement éclairé ou enténébré, sur commande. Le dôme est opaque depuis l'extérieur, de la couleur de votre choix, mais il est transparent depuis l'intérieur.

Pétrification

Transmutation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une pincée de chaux et de terre mélangée à de l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous tentez de transformer en pierre une créature que vous voyez à portée. Si le corps de la cible est fait de chair, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle est entravée tandis que sa chair commence à se figer. En cas de réussite, la créature n'est pas affectée.

Une créature entravée par ce sort effectue un autre jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois contre le sort, celui-ci prend fin. Si elle rate son JS trois fois, elle se transforme en pierre et reste soumise à l'état pétrifié pour toute la durée. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre.

Si la créature subit des bris physiques alors qu'elle est pétrifiée, ces altérations corporelles se répercutent sur son anatomie une fois qu'elle retrouve sa forme de chair.

Si vous maintenez votre concentration sur ce sort pendant toute la durée possible, la créature reste pétrifiée jusqu'à ce que l'effet soit éliminé.

Poigne électrique

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Votre main se met à crépiter d'énergies qu'elle s'apprête à décharger sur la créature que vous tentez de toucher. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Vous êtes avantagé au jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas jouer de réaction jusqu'au début de son tour suivant.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Portail

Invocation du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 5 000 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé que vous voyez à portée à un lieu précis sur un autre plan d'existence. Le portail se présente comme une ouverture circulaire dont le diamètre peut aller de 1,50 m à 6 m. Vous l'orientez dans la direction de votre choix. Le portail persiste pour toute la durée.

Le portail est doté d'une face avant et d'une face arrière, sur chaque plan où il apparaît. Emprunter le portail n'est possible que si on le franchit par sa face avant. Tout ce qui le franchit ainsi est aussitôt transporté sur l'autre plan, pour apparaître dans l'espace inoccupé le plus proche du portail.

Les divinités et autres souverains planaires peuvent empêcher les portails engendrés par ce sort de s'ouvrir en leur présence, voire où que ce soit en leur domaine.

À l'incantation du sort, vous pouvez prononcer le nom d'une créature donnée (un pseudonyme, un titre ou un surnom ne suffisent pas). Si cette créature se trouve sur un plan autre que celui que vous occupez, le portail s'ouvre dans les environs immédiats de la créature et l'aspire pour la transporter jusqu'à l'espace inoccupé le plus proche du portail, sur votre plan. Vous n'avez nulle emprise particulière sur la créature, qui est libre d'agir à l'appréciation du MJ. Elle peut choisir de partir, de vous attaquer ou de vous aider.

Porte dimensionnelle

Invocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vous téléportez depuis votre position actuelle vers n'importe quel point à portée. Vous arrivez précisément à l'endroit désiré. Il peut s'agir d'un lieu que vous voyez, que vous visualisez ou dont vous pouvez spécifier la distance et la direction, comme « 60 m directement en contrebas » ou « en montant vers le nord-ouest à 45 degrés sur 90 m ».

Vous pouvez emporter autant d'objets que vous le souhaitez, tant que leur poids total n'excède pas votre capacité de charge. Vous pouvez également emmener une créature consentante de votre catégorie de taille ou inférieure, qui peut elle aussi porter autant que sa capacité de charge. La créature doit se trouver dans un rayon de 1,50 m de vous à l'incantation du sort.

Si vous êtes censé arriver en un lieu déjà occupé par un objet ou une créature, vous et toute créature qui vous accompagne subissez chacun 4d6 dégâts de force et le sort échoue à vous téléporter.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Possession

Nécromancie du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une gemme, un cristal, un reliquaire ou autre récipient décoratif d'une valeur minimale de 500 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Votre corps sombre en catatonie tandis que votre âme le quitte pour pénétrer dans le récipient ayant servi de composante matérielle. Tant que votre âme occupe ce contenant, vous restez conscient de l'environnement comme si vous occupiez l'espace du récipient. Vous ne pouvez pas vous déplacer ni jouer de réaction. La seule action que vous pouvez entreprendre consiste à projeter votre âme à une distance maximale de 30 m du récipient, soit en reprenant possession de votre corps (ce qui met un terme au sort) soit en tentant de posséder un autre corps humanoïde.

Vous pouvez tenter de posséder tout humanoïde dans un rayon de 30 m de vous, à condition de le voir (les créatures protégées par le sort *cercle magique* ou *protection contre le mal et le bien* ne peuvent pas être possédées). La cible effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, votre âme se transporte dans le corps de la cible et l'âme de celle-ci se retrouve séquestrée dans le récipient. En cas de réussite, la cible résiste à votre tentative de possession et vous devez attendre 24 heures pour essayer à nouveau de la posséder.

Une fois que vous possédez le corps d'une créature, vous la contrôlez. Votre profil de jeu est remplacé par celui de la créature, mais vous conservez votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, Sagesse et Charisme. Vous gardez aussi le bénéfice de vos propres aptitudes de classe. Si la cible dispose de niveaux de classe, vous ne pouvez pas profiter de ses aptitudes de classe.

De son côté, l'âme de la créature possédée peut percevoir l'environnement depuis le récipient en usant de ses propres sens, mais elle ne peut ni se déplacer ni entreprendre la moindre action.

Tant que vous possédez un corps, vous pouvez consacrer une action à quitter le corps hôte pour retourner dans le récipient si celui-ci se trouve dans un rayon de 30 m, l'âme de la créature hôte retrouvant alors son corps. Si le corps hôte meurt alors que vous le possédez, la créature meurt et vous effectuez un jet de sauvegarde de Charisme contre votre propre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, vous retournez dans le récipient si celui-ci se trouve dans un rayon de 30 m. Dans le cas contraire, vous mourez.

Si le contenant est détruit ou que le sort prend fin, votre âme retrouve aussitôt votre corps. Si votre corps est distant de plus de 30 m de vous ou s'il est « mort » lorsque vous tentez d'y retourner, vous mourez. Si l'âme d'une autre créature occupe le récipient lorsqu'il est détruit, l'âme de celle-ci retrouve son corps s'il est vivant et dans un rayon de 30 m d'elle. Sans cela, la créature meurt.

Le récipient est détruit quand le sort prend fin.

Prémonition

Divination du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une plume de colibri)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui octroyer la faculté d'anticiper l'avenir immédiat. Pour toute la durée, la cible ne peut être surprise et bénéficie de l'avantage aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de caractéristique. Les autres créatures sont en outre désavantagées à leurs jets d'attaque contre la cible, pour toute la durée.

Si vous relancez ce sort avant la fin de sa durée, ses effets en cours prennent aussitôt fin.

Prestidigitation

Sort mineur de transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 1 heure

Ce tour de passe-passe sert d'entraînement aux lanceurs de sorts débutants. Vous créez l'un des effets magiques suivants à portée :

- Vous produisez un effet sensoriel instantané et inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une petite rafale, quelques notes de musique ou une odeur étrange.
- Vous allumez ou éteignez une bougie, une torche ou un petit feu de camp, en un instant.
- Vous nettoyez ou souillez en un instant un objet dont le volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m^3).
- Vous refroidissez, réchauffez ou parfumez de la matière inerte pendant 1 heure, à condition que son volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m^3).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

- Vous faites apparaître pendant 1 heure, sur un objet ou une surface, une couleur, une petite marque ou un symbole.
- Vous faites apparaître jusqu'à la fin de votre tour suivant une babiole non magique ou une image illusoire tenant dans votre main.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois de ces effets non instantanés, sachant que vous pouvez révoquer un tel effet au prix d'une action.

Prière de guérison

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Un maximum de six créatures que vous choisissez parmi celles que vous voyez à portée récupèrent chacune autant de points de vie que 2d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants et les artificiels.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Projectile magique

Évocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez trois traits de force magique et scintillante. Chaque projectile touche une créature de votre choix que vous voyez à portée. Un projectile inflige 1d4 + 1 dégâts de force à sa cible. Les traits frappent tous simultanément, sachant que vous pouvez viser une seule créature ou plusieurs.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, le sort crée un projectile supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Projection astrale

Nécromancie du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (pour chaque créature affectée, vous devez fournir une hyacinthe d'une valeur minimale de 1 000 po et un lingot d'argent ouvragé d'une valeur minimale de 100 po, composantes que le sort détruit)
Durée : spéciale

Vous et un maximum de huit créatures consentantes à portée projetez vos corps astraux dans le Plan Astral (le sort échoue et l'incantation est gaspillée si vous occupez déjà ce plan). Le corps matériel que vous abandonnez est inconscient, dans un état d'animation suspendue ; il n'a pas besoin de s'alimenter ni de respirer et ne vieillit pas.

Votre corps astral ressemble en tout point à votre forme mortelle et reprend votre profil de jeu, ainsi que vos biens. La différence principale réside dans l'ajout d'une cordelette d'argent qui part d'un point entre vos omoplates et devient invisible dans votre sillage, au bout de 30 cm. Cette corde constitue une amarre à votre corps matériel. Tant que ce lien reste intact, vous n'aurez aucun mal à retrouver votre corps. Si la cordelette est sectionnée, ce qui ne peut arriver que lorsqu'un effet le mentionne spécifiquement, votre âme et votre corps sont séparés l'un de l'autre, ce qui vous tue sur le coup.

Votre forme astrale peut voyager librement dans le Plan Astral et y franchir tout portail qui mène en un autre plan. Si vous pénétrez dans un autre plan ou retournez sur le plan où vous avez lancé ce sort, votre corps et vos biens y sont transportés avec la corde argentée, ce qui vous permet de réintégrer votre corps à l'entrée dans ce nouveau plan. Votre forme astrale est une incarnation distincte. Tous les dégâts et effets qui s'y appliquent ne concernent aucunement votre corps physique, pas plus qu'ils ne s'y répercutent quand vous le réintégrez.

Le sort prend fin pour vous et vos compagnons lorsque vous consacrez une action à le révoquer. Lorsque le sort prend fin, toute créature affectée retrouve son corps physique et reprend conscience.

Le sort peut également prendre fin prématurément pour vous ou l'un de vos compagnons. Le sort *dissipation de la magie* lancé avec succès sur le corps astral ou physique met un terme au sort pour la créature concernée. Si le corps d'origine d'une créature ou sa forme astrale tombe à 0 point de vie, le sort prend fin pour elle. Si le sort prend fin et que la corde argentée est intacte, ce lien ramène la forme astrale de la créature dans son corps, ce qui met un terme à l'animation suspendue.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si vous réintégrez prématurément votre corps, vos compagnons sont bloqués sous forme astrale et devront retrouver leur corps physique par leurs propres moyens (le plus souvent en tombant à 0 point de vie).

Protection contre l'énergie

Abjuration du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pour toute la durée, la créature consentante que vous touchez bénéficie de la résistance à un type de dégâts de votre choix : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre.

Protection contre la mort

Abjuration du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature pour la préserver de la mort.

La première fois que la cible devrait tomber à 0 point de vie après avoir subi des dégâts, elle se retrouve en fait à 1 point de vie, puis le sort prend fin.

Si ce sort est toujours actif alors que la cible est soumise à un effet censé la tuer sur le coup sans lui infliger de dégâts, cet effet est annulé en ce qui la concerne, et le sort prend fin.

Protection contre le mal et le bien

Abjuration du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre de fer et d'argent, que le sort détruit)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante ; jusqu'à la fin du sort, celle-ci est protégée contre les types de créatures suivants : aberrations, célestes, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants.

Cette protection octroie plusieurs bénéfices. Les créatures concernées sont désavantagées aux jets d'attaque contre la cible. La cible ne peut également pas être charmée, effrayée ou possédée par ces créatures. Si la cible est déjà charmée, effrayée ou possédée par une telle créature, elle est avantagée aux nouveaux jets de sauvegarde contre l'effet correspondant.

Protection contre le poison

Abjuration du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez le poison. Si plus d'un poison affecte la cible, vous neutralisez un poison que vous savez présent ou un poison aléatoire.

Pour toute la durée, la cible est avantagée aux jets de sauvegarde contre l'état empoisonné et bénéficie de la résistance aux dégâts de poison.

Protections et sceaux

Abjuration du 6e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle, un peu de soufre et d'huile, une ficelle nouée, un peu de sang de mastodonte des ombres, et un petit sceptre en argent d'une valeur minimale de 10 po)
Durée : 24 heures

Vous créez une barrière qui protège un espace au sol d'une surface maximale de 225 mètres carrés (une zone carrée de 15 m de côté, cent carrés de 1,50 m de côté ou vingt-cinq carrés de 3 m de côté). La zone protégée peut atteindre 6 m de haut et présente la forme de votre choix. Vous pouvez ainsi protéger plusieurs étages d'une forteresse en répartissant astucieusement la zone, à condition de marcher sur chaque zone contiguë pendant l'incantation du sort.

À l'incantation du sort, vous pouvez spécifier quels individus ne seront pas affectés par tout ou partie des effets que vous choisissez. Vous pouvez également définir un mot de passe immunisant l'individu qui le prononce contre ces effets.

Le sort *protections et sceaux* produit les effets suivants au sein de la zone protégée.

Couloirs. La brume envahit les couloirs protégés, dans lesquels la visibilité devient nulle. De plus, à chaque intersection ou embranchement qui présente un choix de direction, toute créature autre que vous a 50 % de chances de croire qu'elle a pris une direction autre que celle qu'elle a réellement empruntée, voire radicalement opposée.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Escaliers. Tous les escaliers de la zone protégée sont envahis de filandres de la première à la dernière marche (équivalent du sort *toile d'araignée*). Tant que persiste le sort *protections et sceaux*, cette masse filandreuse se reconstitue en 10 minutes si on la brûle ou l'arrache.

Portes. Toutes les portes de la zone protégée sont magiquement verrouillées, comme si elles étaient condamnées par le sort *verrou magique*. De plus, vous pouvez assortir un maximum de dix portes d'une illusion (équivalent de la fonction d'objet illusoire du sort *illusion mineure*) afin qu'elles passent pour de simples pans de mur.

Autres effets du sort. Vous pouvez disposer une combinaison des effets magiques suivants au sein de la zone protégée.

- Des *lumières dansantes* dans quatre couloirs. Vous pouvez définir une séquence simple que les lumières répètent tant que le sort persiste.
- *Bouche magique* en deux endroits.
- *Nuage nauséabond* en deux endroits. Les vapeurs se manifestent dans les lieux désignés ; tant que le sort persiste, elles réapparaissent en 10 minutes si un vent les disperse.
- Une *bourrasque* constante dans un couloir ou une pièce.
- Une *suggestion* en un lieu. Choisissez une zone carrée d'un maximum de 1,50 m de côté ; toute créature qui y entre ou la traverse est soumise mentalement à la *suggestion*.

Toute la zone protégée irradie la magie. Une *dissipation de la magie* lancée sur un effet donné, si elle réussit, n'élimine que cet effet.

Si vous lancez quotidiennement ce sort pendant un an sur une structure donnée, *protections et sceaux* y devient permanent.

Purification de la nourriture et de l'eau

Transmutation du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Tous les aliments et boissons non magiques dans une sphère de 1,50 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée sont purifiés et purgés de tout poison comme de toute maladie.

Quête

Enchantement du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : 30 jours

Vous intimez un ordre magique à une créature que vous voyez à portée, pour la contraindre à accomplir une tâche ou l'empêcher d'accomplir certains actes que vous statuez. Si la créature vous comprend, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée par vous pour toute la durée. Tant que la créature est charmée par vous, elle subit 5d10 dégâts psychiques quand elle se conduit directement à l'encontre de vos instructions, mais jamais plus d'une fois par jour. Une créature qui ne peut pas vous comprendre n'est pas affectée par le sort.

Vous pouvez donner n'importe quel ordre, en dehors d'une tâche dont l'issue serait forcément fatale à la cible. Si l'instruction intimée est suicidaire, le sort prend fin.

Vous pouvez mettre un terme prématuré au sort au prix d'une action qui le révoque. Les sorts *délivrance des malédictions*, *restauration suprême* et *souhait* y mettent également fin.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e ou 8e niveau, la durée est de 1 an. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 9e niveau, le sort persiste jusqu'à ce que l'un des sorts mentionnés ci-dessus y mette un terme.

Rappel à la vie

Nécromancie du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 500 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous ramenez à la vie une créature morte que vous touchez, à condition qu'elle ne soit pas morte depuis plus de 10 jours. Si son âme est à la fois consentante et libre de rejoindre son corps, la créature revient à la vie avec 1 point de vie.

Ce sort neutralise également tous les poisons et soigne toutes les maladies non magiques qui affectaient la créature au moment de mourir. Ce sort n'élimine en revanche pas les maladies magiques, ni les malédictions et autres effets comparables ;

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

si ceux-ci ne sont pas éliminés au préalable, ils reprennent effet quand la créature revient à la vie. Il ne peut pas davantage ramener à la vie une créature de type mort-vivant.

Ce sort referme toutes les blessures mortelles, mais ne fait pas repousser l'anatomie manquante. Si la créature a perdu une partie de son anatomie ou des organes essentiels à sa survie ; sa tête, par exemple, le sort échoue automatiquement.

Revenir d'entre les morts demeure une épreuve. La cible subit un malus de –4 à tous ses jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de caractéristique. Chaque fois qu'elle termine un repos long, ce malus diminue de 1, jusqu'à ce qu'il disparaisse.

Rayon affaiblissant

Nécromancie du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon noir d'énergies débilitantes jaillit de votre doigt vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible n'inflige que des dégâts réduits de moitié avec ses attaques d'arme basées sur la Force, jusqu'à la fin du sort.

À la fin de chacun de ses tours, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre le sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

Rayon ardent

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez trois rayons de feu que vous projetez sur des cibles à portée. Vous pouvez cibler une seule cible ou plusieurs.

Effectuez une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Une attaque qui touche sa cible lui inflige 2d6 dégâts de feu.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, vous créez un rayon supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Rayon de givre

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un rayon de lueur zébrée bleuâtre et glaciale file vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Rayon de lune

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (plusieurs graines de cocculus et un morceau de feldspath opalin)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un large rayon de lueur argentée ténue plonge sous forme d'un cylindre de 1,50 m de rayon et 12 m de haut, centré sur un point à portée. Jusqu'à la fin du sort, le cylindre est empli d'une lumière faible.

Lorsqu'une créature entre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle est assaillie de flammes spectrales qui calcinent les chairs et effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 2d10 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Un métamorphe effectue ce jet de sauvegarde avec le désavantage. S'il le rate, il retrouve également aussitôt sa forme d'origine et ne peut pas adopter d'autre forme tant qu'il n'a pas quitté la lumière produite par le sort.

À chacun de vos tours suivant l'incantation du sort, vous pouvez consacrer une action à déplacer le rayon de 18 m dans la direction de votre choix.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Rayon de soleil

Évocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 18 m)
Composantes : V, S, M (une loupe)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière intense jaillit de votre main sous forme d'une ligne de 18 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 6d8 dégâts radiants et se retrouve aveuglée jusqu'à votre tour suivant. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas aveuglée par le sort. Les morts-vivants et les vases sont désavantagés à ce jet de sauvegarde.

À chacun de vos tours, vous pouvez produire un nouveau rayon radieux au prix d'une action jusqu'à la fin du sort.

Pour toute la durée, votre main brille d'un point de radiance. Elle émet une lumière vive sur un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus. Cette lumière est celle du soleil.

Rayon traçant

Évocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Un trait de lumière jaillit vers une créature de votre choix à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque qui la vise avant la fin de votre tour suivant est avantagé, grâce à la lumière faible et scintillante qui émane d'elle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Régénération

Transmutation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature pour stimuler ses propriétés naturelles de guérison. La cible récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour toute la durée du sort, la cible récupère 1 point de vie au début de chacun de ses tours (10 points de vie par minute).

Les parties anatomiques sectionnées (doigts, jambes, queue, etc.) sont restaurées au bout de 2 minutes. Si vous disposez d'un membre ou appendice tranché et l'apposez contre la plaie, le sort le ressoude aussitôt.

Réincarnation

Transmutation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des huiles et onguents rares d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous touchez un humanoïde mort ou l'un de ses restes. À condition que la créature ne soit pas morte depuis plus de 10 jours, le sort forme un nouveau corps adulte et appelle son âme pour prendre possession de ce corps. Si l'âme de la cible n'est pas libre et consentante, le sort échoue.

Ce sont les caprices de la magie qui façonnent le nouveau corps, si bien que l'espèce de la créature a de grandes chances de changer. Le MJ lance un d100 et consulte la table suivante pour savoir quelle forme la créature prend en revenant à la vie, ou il en choisit une.

d100	Race
01–04	Demi-elfe
05–08	Demi-orc
09–12	Drakéide
13–16	Elfe noir
17–24	Elfe sylvestre
25–28	Gnome des forêts
29–34	Gnome des roches
35–42	Halfelin pied-léger
43–50	Halfelin robuste
51–59	Haut-elfe
60–79	Humain
80–88	Nain des collines
89–96	Nain des montagnes
97–100	Tieffelin

La créature réincarnée se souvient de son ancienne vie et de ses expériences. Elle conserve les capacités dont elle disposait sous sa forme d'origine, si ce n'est qu'elle substitue sa nouvelle espèce à l'ancienne et donc les traits raciaux correspondants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Réparation

Sort mineur de transmutation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (deux magnétites)
Durée : instantanée

Ce sort répare une dégradation (déchirure ou bris) sur l'objet que vous touchez, comme un maillon de chaîne brisé, une clef en deux morceaux, une cape déchirée ou une outre percée. Tant que la dégradation ne dépasse pas 30 cm dans quelque dimension que ce soit, vous la réparez et il n'en reste nulle trace.

Ce sort peut réparer la structure physique d'un objet magique ou d'un artificiel, mais il ne rendra pas sa magie à un tel objet.

Repli expéditif

Transmutation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous mouvoir à une vitesse incroyable. À l'incantation du sort, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Foncer.

Représailles infernales

Évocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous jouez lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m vous inflige des dégâts
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous pointez votre doigt et la créature qui vous a infligé des dégâts se retrouve un court instant cernée de flammes des enfers. La créature effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Résistance

Sort mineur d'abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une cape miniature)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et en ajouter le résultat au jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer ce dé avant ou après avoir effectué le jet de sauvegarde. Le sort prend alors fin.

Respiration aquatique

Transmutation du 3e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un court roseau ou une paille)
Durée : 24 heures

Ce sort octroie la faculté de respirer sous l'eau à un maximum de dix créatures consentantes que vous voyez à portée, jusqu'à la fin du sort. Les créatures affectées conservent leurs autres modes respiratoires.

Restauration partielle

Abjuration du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature et mettez un terme à une maladie ou un état qui l'affecte. L'état peut être assourdi, aveuglé, empoisonné ou paralysé.

Restauration suprême

Abjuration du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous investissez la créature que vous touchez d'énergie positive pour la débarrasser d'un effet débilitant. Vous pouvez réduire le niveau d'épuisement de la cible d'un cran ou mettre fin à l'un des effets suivants la concernant :

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

- Un effet qui inflige l'état charmé ou pétrifié à la cible
- Une malédiction, y compris l'harmonisation éventuelle de la cible à un objet magique maudit
- Toute réduction de l'une des valeurs de caractéristique de la cible
- Un effet qui réduit le maximum de points de vie de la cible

Résurrection

Nécromancie du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis un maximum d'un siècle, qui n'a pas succombé à la vieillesse et n'est pas un mort-vivant. Si son âme est libre et consentante, la cible revient à la vie avec tous ses points de vie.

Ce sort neutralise tous les poisons et soigne toutes les maladies normales qui affectaient la créature au moment de mourir. En revanche, il n'élimine pas les maladies magiques, les malédictions et autres effets comparables ; si ceux-ci ne sont pas éliminés au préalable, ils affectent de nouveau la cible quand celle-ci revient à la vie.

Ce sort referme toutes les blessures mortelles et restaure l'anatomie manquante.

Revenir d'entre les morts demeure une épreuve. La cible subit un malus de –4 à tous ses jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de caractéristique. Chaque fois qu'elle termine un repos long, ce malus diminue de 1, jusqu'à ce qu'il disparaisse.

Lancer ce sort pour ramener à la vie une créature morte depuis un an ou plus est aussi éreintant pour vous. Tant que vous n'avez pas terminé de repos long, vous ne pouvez plus lancer de sort et tous vos jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de caractéristique se font avec le désavantage.

Résurrection suprême

Nécromancie du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'eau bénite aspergée et de la poussière de diamant que vous saupoudrez d'une valeur minimale de 25 000 po, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis un maximum de 200 ans pour quelque raison que ce soit, sauf à avoir succombé à la vieillesse. Si son âme est libre et consentante, la créature revient à la vie avec tous ses points de vie.

Ce sort referme toutes les plaies, neutralise tous les poisons, soigne toutes les maladies et lève toutes les malédictions qui affectaient la cible à sa mort. Il remplace les organes et membres endommagés ou manquants.

Le sort peut même fournir un nouveau corps si celui d'origine n'existe plus, auquel cas vous devez prononcer le nom de la créature. Celle-ci apparaît en un espace inoccupé que vous choisissez dans un rayon de 3 m de vous.

Retour à la vie

Nécromancie du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (300 po de diamants, que le sort détruit)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte dans la minute qui vient de s'écouler. La créature est ramenée à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut pas ramener à la vie une créature morte de vieillesse, pas plus qu'il ne restaure l'anatomie manquante.

Sanctification

Évocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 24 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des herbes, des huiles et de l'encens d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un point pour investir la zone environnante de pouvoir sacré (ou impie). Le rayon de la zone peut atteindre 18 m, le sort échouant si ce rayon chevauche une zone déjà affectée par le sort *sanctification*. La zone affectée est soumise aux effets suivants.

Tout d'abord, les célestes, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants ne peuvent y pénétrer, et ces mêmes créatures ne peuvent pas charmer, effrayer ou posséder celles qui se trouvent dans la zone. Toute créature charmée, effrayée ou possédée par une créature de l'un de ces types n'est plus charmée ni effrayée ni possédée dès qu'elle entre dans la zone.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous pouvez exclure un ou plusieurs de ces types de créature de l'effet.

Ensuite, vous pouvez associer un effet supplémentaire à la zone. Choisissez-le dans la liste suivante ou optez pour un effet proposé par le MJ. Certains de ces effets s'appliquent aux créatures de la zone ; vous pouvez décider si l'effet concerne toutes les créatures, celles qui honorent une divinité ou un meneur spécifique ou encore celles d'une variété donnée, comme les orcs ou les trolls. Quand une créature censée être affectée entre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, elle ne tient pas compte de l'effet supplémentaire jusqu'à ce qu'elle quitte la zone.

Courage. Les créatures affectées ne peuvent être effrayées tant qu'elles restent dans la zone.

Don des langues. Les créatures affectées peuvent communiquer avec toute autre créature présente dans la zone, même si elles ne parlent aucune langue en commun.

Interférence extradimensionnelle. Les créatures affectées ne peuvent pas se déplacer ou voyager par téléportation ni par des moyens extradimensionnels ou planaires.

Lumière du jour. Une lumière vive emplit la zone. Les ténèbres magiques créées par des sorts de niveau inférieur à celui de l'emplacement utilisé pour cette incantation ne peuvent pas occulter cette lumière.

Protection contre l'énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone bénéficient de la résistance à un type de dégâts de votre choix (hormis contondants, perforant et tranchants).

Repos éternel. Les dépouilles enterrées dans la zone ne peuvent pas être transformées en morts-vivants.

Silence. Aucun son ne peut émaner de l'intérieur de la zone et aucun son ne peut y pénétrer.

Ténèbres. Les ténèbres envahissent la zone. Les lumières ordinaires, ainsi que les lumières magiques créées par des sorts de niveau inférieur à celui de l'emplacement utilisé pour cette incantation, ne peuvent pas éclairer la zone.

Terreur. Les créatures affectées sont effrayées tant qu'elles restent dans la zone.

Vulnérabilité à l'énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone reçoivent la vulnérabilité à un type de dégâts de votre choix (hormis contondants, perforant et tranchants).

Sanctuaire

Abjuration du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)
Durée : 1 minute

Vous protégez une créature à portée contre les attaques. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort nuisible effectue d'abord un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit changer de cible sous peine de perdre son attaque ou son sort. Le sort ne protège pas la cible des effets de zone, comme l'explosion d'une boule de feu.

Si la créature protégée effectue une attaque ou lance un sort qui affecte une créature ennemie, le sort prend fin.

Sanctuaire privé

Abjuration du 4e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une fine couche de plomb, un fragment de verre opaque, une boule de coton ou d'étoffe, et de la poudre de chrysolite)
Durée : 24 heures

Vous sécurisez magiquement une zone à portée. La zone est un cube dont l'arête peut aller de 1,50 m à 30 m. Le sort persiste pour toute la durée, sauf si vous consacrez une action à le révoquer.

À l'incantation du sort, vous décidez quel genre de sécurité octroie le sort, en choisissant autant de propriétés souhaitées parmi les suivantes :

- Les sons ne franchissent pas le périmètre de la zone protégée.
- Le périmètre de la zone protégée apparaît sombre et brumeux, ce qui empêche de voir au travers (y compris avec la vision dans le noir).
- Les capteurs créés par les sorts de divination ne peuvent ni apparaître à l'intérieur de la zone protégée ni franchir son périmètre.
- Les créatures de la zone ne peuvent pas être ciblées par les sorts divination.
- Rien ne peut se téléporter dans la zone protégée ou hors d'elle.
- Le voyage planaire est bloqué au sein de la zone protégée.

Lancer ce sort quotidiennement au même endroit pendant une année rend cet effet permanent.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5e niveau ou supérieur, vous augmentez la taille de l'arête du cube de 30 m par niveau d'emplacement au-delà du 4e. Un emplacement de sort du 5e niveau permet ainsi de protéger un cube de 60 m d'arête.

Saut

Transmutation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une patte arrière de sauterelle)
Durée : 1 minute

Vous touchez une créature. La distance de saut de la créature est triplée jusqu'à la fin du sort.

Scrutation

Divination du 5e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 1 000 po, comme une boule de cristal, un miroir en argent ou une vasque remplie d'eau bénite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous voyez et entendez une créature donnée de votre choix, située sur le même plan d'existence que vous. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse, modifié par votre connaissance de la créature et le genre de lien physique que vous entretenez avec elle. Une cible qui sait que vous lancez ce sort peut rater volontairement le JS si elle souhaite que vous l'observiez.

Connaissance	Modificateur au JS
Indirecte (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Directe (vous avez rencontré la cible)	+0
Familiarité (vous connaissez bien la cible)	−5
Lien	**Modificateur au JS**
Description ou image	−2
Bien personnel ou vêtement	−4
Élément anatomique, mèche de cheveux, rognure d'ongle, etc.	−10

En cas de sauvegarde réussie, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez plus réutiliser ce sort sur elle pendant 24 heures.

En cas d'échec, le sort crée un capteur invisible dans un rayon de 3 m de la cible. Vous voyez et entendez par l'intermédiaire du capteur comme si vous y étiez. Le capteur se déplace avec la cible, en restant dans un rayon de 3 m d'elle pour toute la durée. Une créature capable de voir les objets invisibles perçoit le capteur comme un orbe lumineux de la taille de votre poing.

Plutôt que de cibler une créature, vous pouvez désigner comme cible du sort un lieu que vous avez déjà vu. Ce faisant, le capteur apparaît à l'endroit désigné et ne bouge plus.

Serviteur invisible

Invocation du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un bout de ficelle et un morceau de bois)
Durée : 1 heure

Le sort crée une force informe, invisible et dépourvue de conscience qui accomplit des tâches rudimentaires sous vos ordres jusqu'à la fin du sort. Le serviteur se matérialise au sol, en un espace inoccupé à portée. Il est doté d'un CA de 10, de 1 point de vie, d'une Force de 2, et ne peut pas effectuer d'attaques. S'il tombe à 0 point de vie, le sort prend fin.

À chacun de vos tours, vous pouvez par une action bonus ordonner mentalement au serviteur de se déplacer d'un maximum de 4,50 m et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut accomplir des tâches rudimentaires à la portée d'un humain, comme aller chercher des objets, nettoyer, réparer, repasser les vêtements, allumer un feu ou servir à manger et à boire. Une fois l'instruction reçue, le serviteur s'attèle à la tâche de son mieux jusqu'à l'avoir accomplie, puis attend vos prochaines directives.

Si vous lui assignez une tâche qui lui demande de s'éloigner de plus de 18 m de vous, le sort prend fin.

Silence

Illusion du 2e niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, nul son ne peut être produit dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. Aucun son ne peut non plus traverser cette zone.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Tout objet ou créature entièrement compris dans la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre ; les créatures sont de plus assourdies. Il est impossible de lancer de sort doté d'une composante verbale de l'intérieur de cette sphère.

Simulacre

Illusion du 7e niveau

Temps d'incantation : 12 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la neige ou de la glace en quantité suffisante pour modeler une réplique grandeur nature de la créature ; des cheveux, des rognures d'ongle ou autres fragments du corps de la créature disposés dans la neige ou la glace ; de la poussière de rubis d'une valeur de 1 500 po, saupoudrée sur la réplique et détruite par le sort)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous façonnez un double illusoire d'une bête ou d'un humanoïde qui se trouve à portée pendant tout le temps d'incantation du sort. La réplique est une créature en partie réelle, faite de neige ou de glace, qui peut entreprendre des actions et que l'on peut affecter comme une créature normale. Elle apparaît en tout point identique à la créature originale, mais ne dispose que de la moitié de son maximum de points de vie et se forme sans équipement. Pour le reste, l'illusion reprend le profil de jeu de la créature qu'elle reproduit.

Le simulacre est amical envers vous et les créatures que vous désignez. Il obéit à vos ordres verbaux, se déplace et se comporte selon vos souhaits, et agit à votre tour au combat. Le simulacre est incapable d'apprendre ou de gagner en puissance, si bien qu'il ne gagne pas de niveaux ou d'autres facultés, et il ne récupère pas davantage les emplacements de sort qu'il dépense.

Si le simulacre subit des dégâts, vous pouvez le réparer dans un laboratoire d'alchimie en vous servant d'herbes rares et de minéraux d'une valeur de 100 po par point de vie récupéré. Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, après quoi il retrouve sa substance aqueuse et fond aussitôt.

Si vous relancez ce sort, toute autre réplique active que vous avez créée par ce même sort est aussitôt détruite.

Simulacre de vie

Nécromancie du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou d'eau-de-vie)
Durée : 1 heure

Vous vous renforcez d'un semblant nécromantique de vie, ce qui vous fait recevoir 1d4 + 4 points de vie temporaires pour toute la durée.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, vous recevez 5 points de vie temporaires de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Soins

Évocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants et les artificiels.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, il soigne 1d8 supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Soins de groupe

Évocation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague d'énergie curative déferle depuis un point que vous choisissez à portée. Désignez un maximum de six créatures dans une sphère de 9 m de rayon centrée sur ce point. Chaque cible récupère autant de points de vie que 3d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants et les artificiels.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6e niveau ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5e.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sommeil

Enchantement du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un grillon)
Durée : 1 minute

Ce sort plonge les créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8 ; le total représente la somme des points de vie de créatures que le sort peut affecter. Les créatures situées dans un rayon de 6 m d'un point que vous choisissez à portée sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (sans tenir compte des créatures inconscientes).

À commencer par la créature dotée des points de vie actuels les plus faibles, chaque créature affectée par ce sort tombe inconsciente et le reste jusqu'à la fin du sort, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que quelqu'un consacre une action à la réveiller énergiquement. Soustrayez les points de vie de chaque créature ainsi endormie du total avant de passer à la suivante dans l'ordre croissant des points de vie. Une créature ne peut être affectée que si ses points de vie ne dépassent pas le total restant.

Les morts-vivants et les créatures immunisées contre l'état charmé ne sont pas affectés par ce sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, lancez 2d8 supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Songe

Illusion du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M (une poignée de sable, un peu d'encre et une plume arrachée sur un oiseau endormi)
Durée : 8 heures

Ce sort façonne les rêves d'une créature. Choisissez une créature que vous connaissez comme cible du sort. Elle doit se trouver sur le même plan d'existence que vous. Les créatures qui ne dorment pas, comme les elfes, ne peuvent être contactées par ce sort. Vous-même, ou une créature consentante que vous touchez, entrez en transe pour faire office de messager. Tout au long de la transe, le messager est conscient de son environnement immédiat mais ne peut entreprendre aucune action ni déplacement.

Si la cible est endormie, le messager lui apparaît en rêve et peut converser avec elle aussi longtemps que le sommeil se prolonge et que le sort persiste. Le messager peut également façonner l'environnement du songe en y ajoutant des paysages, des objets et autres images. Le messager peut sortir de sa transe à tout moment, ce qui met un terme prématuré au sort. La cible se souvient parfaitement du songe à son réveil. Si la cible est réveillée à l'incantation du sort, le messager le sait et peut mettre un terme à sa transe (et au sort) ou attendre que la cible s'endorme, ce qui fera apparaître le messager dans ses rêves.

Vous pouvez donner un aspect monstrueux et terrifiant au messager. Dans ce cas, le messager livre un message qui ne dépasse pas dix mots, après quoi la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, l'impression laissée par cette monstruosité fantasmatique provoque chez la cible un cauchemar qui s'étale jusqu'à la fin de son sommeil et l'empêche de profiter des bénéfices du repos correspondant. De plus, quand elle se réveille, la cible subit 3d6 dégâts psychiques.

Si vous disposez d'un bout de chair, d'une mèche de cheveux, d'une rognure d'ongle ou autre portion du corps de la cible, son jet de sauvegarde s'effectue avec le désavantage.

Souhait

Invocation du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Souhait est le sort le plus puissant que puisse lancer un mortel. De votre seule voix, vous avez le pouvoir de chambouler les fondations mêmes de la réalité selon vos désirs.

L'utilisation standard du sort revient à reproduire le sort de votre choix du 8e niveau ou inférieur. Vous n'avez pas besoin de remplir les conditions habituelles du sort, y compris ses composantes coûteuses. Le sort prend tout simplement effet.

Une autre approche vous permet de produire l'un des effets suivants, au choix :

- Créer un objet non magique d'une valeur maximale de 25 000 po. Aucune des dimensions de l'objet ne peut dépasser 90 m et il apparaît au sol, en un espace inoccupé que vous voyez.
- Permettre à un maximum de vingt créatures que vous voyez de récupérer tous leurs points de vie et mettre un terme à tous les effets qui les touchent parmi ceux décrits pour le sort *restauration suprême*.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

- Octroyer la résistance au type de dégâts de votre choix à un maximum de dix créatures que vous voyez.
- Octroyer l'immunité contre un sort (ou un effet magique) unique pendant 8 heures, à un maximum de dix créatures que vous voyez. Vous pourriez ainsi immuniser toute votre troupe contre l'attaque d'Absorption de vie d'une liche.
- Modifier un événement récent en faisant rejouer un jet de dés intervenu au cours du dernier round (ce qui comprend votre dernier tour). La réalité s'adapte alors à ce nouveau résultat. *Souhait* peut ainsi annuler le jet de sauvegarde réussi d'un adversaire, le coup critique d'un ennemi ou le JS raté d'un allié. Vous pouvez décider que le jet se refasse avec avantage ou désavantage, et vous décidez en connaissance de cause lequel s'applique entre le jet d'origine et le nouveau.

Les exemples précédents ne doivent pas vous contraindre dans l'utilisation du sort. Si vous avez une idée qui n'entre pas dans leur cadre, faites-en part à votre MJ, le plus précisément possible. Le MJ est alors seul juge de ce qui peut se passer : plus le souhait est ambitieux, plus il risque d'engendrer des incidents. Le sort pourrait tout simplement échouer, ou ne produire que partiellement l'effet désiré, ou vous pourriez connaître des imprévus fâcheux en raison d'une formulation hasardeuse. Si vous faites par exemple le souhait que votre grand ennemi meure, vous pourriez vous retrouver projeté dans l'avenir, à une époque où cet adversaire n'est effectivement plus en vie, mais votre héros quitterait du même coup la partie. De même, souhaiter mettre la main sur un objet magique légendaire ou un artefact pourrait vous transporter aussitôt face à l'actuel propriétaire.

Dès lors qu'il ne s'agit pas seulement de reproduire les effets d'un autre sort, lancer souhait est une véritable épreuve. Après une telle gageure, chaque fois que vous jetez un sort sans avoir terminé un repos long, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau du sort. Ces dégâts ne peuvent être réduits ni évités d'aucune manière. De plus, votre valeur de Force tombe à 3, si elle n'était pas déjà de 3 ou moins, pendant 2d4 jours. Chaque jour que vous passez alors à vous reposer en vous contentant de menues tâches déduit 2 jours de cette période de convalescence. Enfin, il y a 33 pour cent de risques pour que vous ne soyez plus jamais capable de relancer *souhait*.

Sphère de feu

Invocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de suif et de poudre de fer, une pincée de soufre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de flammes de 1,50 m de diamètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix à portée et persiste pour toute la durée. Toute créature qui termine son tour dans un rayon de 1,50 m de la sphère effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer la sphère d'un maximum de 9 m. Si vous lui faites heurter une créature de plein fouet, celle-ci effectue un jet de sauvegarde contre les dégâts de la sphère, puis la sphère cesse de se déplacer pour ce tour.

Lorsque vous déplacez la sphère, vous pouvez lui faire franchir des obstacles dont la hauteur ne dépasse pas 1,50 m et des fosses d'une largeur maximale de 3 m. La sphère embrase les objets inflammables qui ne sont portés par personne, produit une lumière vive sur un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2e.

Sphère glacée

Évocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une petite sphère de cristal)
Durée : instantanée

Un globe d'énergie glaciale jaillit de vos doigts vers un point que vous choisissez à portée, où elle explose sous forme d'une sphère de 18 m de rayon. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 10d6 dégâts de froid. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts.

Si le globe heurte un volume d'eau ou de liquide essentiellement aqueux (les créatures composées d'eau ne sont pas affectées), il gèle cette masse sur une profondeur de 15 cm et une surface carrée de 9 m de côté. Cette glace persiste pendant 1 minute. Les créatures qui nageaient à la surface de l'eau désormais gelée se retrouvent bloquées dans la glace.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Une créature bloquée peut consacrer une action à effectuer un test de Force assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour s'extraire de la glace.

Vous pouvez si vous le souhaitez vous retenir de projeter le globe une fois l'incantation terminée. Dans ce cas, un petit globe de la taille d'une pierre de fronde, froid au contact, apparaît dans votre main. À tout moment, vous ou une créature à qui vous confiez le globe pouvez le projeter (sur une distance maximale de 12 m) ou vous servir d'une fronde pour le lancer (profitant ainsi de la portée normale de la fronde). Il se brise à l'impact, en produisant les mêmes effets que l'incantation de base du sort. Vous pouvez également poser le globe sans le briser. Au bout de 1 minute, s'il ne s'est toujours pas brisé, le globe explose.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6e.

Sphère résiliente

Évocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un hémisphère de cristal limpide et un autre de même taille en gomme arabique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de force chatoyante séquestre une créature ou un objet de taille G ou inférieure à portée. Une créature non consentante effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle est confinée pour toute la durée.

Rien, ni les objets physiques, ni l'énergie, ni les autres effets de sort, ne peut franchir cette barrière dans un sens comme dans l'autre, mais la créature séquestrée peut respirer normalement. La sphère est immunisée contre tous les dégâts, et la créature ou l'objet enfermé ne peut subir de dégâts des attaques et effets émanant de l'autre côté, pas plus qu'une créature séquestrée ne peut infliger de dégâts vers l'extérieur.

La sphère, qui ne pèse rien, est juste assez grande pour contenir la créature ou l'objet. Une créature confinée peut consacrer son action à pousser sur les parois de la sphère et la faire rouler à concurrence de la moitié de sa propre vitesse. De même, d'autres créatures peuvent ramasser le globe et le déplacer.

Le sort *désintégration*, s'il cible le globe, le détruit sans risque pour ce qui se trouve à l'intérieur.

Stabilisation

Sort mineur de nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée
Vous touchez physiquement une créature vivante dotée de 0 point de vie. La créature est stabilisée. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Suggestion

Enchantement du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, M (une langue de serpent, et un peu de rayon de miel ou une goutte d'huile sucrée)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous suggérez une ligne de conduite (par une phrase ou deux) visant à influencer magiquement une créature que vous voyez à portée et qui vous entend et vous comprend. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont immunisées contre cet effet. La suggestion doit être formulée de manière à paraître raisonnable. Demander à une créature de se poignarder, de se jeter sur un pieu, de s'immoler par les flammes ou d'exécuter quelque acte indubitablement dangereux pour elle met un terme au sort.

La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle se conforme de son mieux à la ligne de conduite énoncée. L'activité en question peut se prolonger pour toute la durée. S'il est possible de l'accomplir plus rapidement, le sort prend fin dès que le sujet a terminé ce qu'on lui a demandé.

Vous pouvez également spécifier les conditions qui déclencheront une activité spéciale avant la fin du sort. Exemple : vous pouvez suggérer à une chevalière de faire don de son destrier au premier mendiant qu'elle croisera. Si la situation ne se présente pas avant la fin du sort, l'activité n'est pas exécutée.

Si vous-même ou l'un de vos compagnons infligez des dégâts à la cible, le sort prend fin.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Suggestion de groupe

Enchantement du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, M (une langue de serpent, et un peu de rayon de miel ou une goutte d'huile sucrée)
Durée : 24 heures

Vous suggérez une ligne de conduite (par une phrase ou deux au plus) pour influencer magiquement un maximum de douze créatures que vous voyez à portée et qui vous entendent et vous comprennent. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont immunisées contre cet effet. La suggestion doit être formulée de manière à paraître raisonnable. Demander à une créature de se poignarder, de se jeter sur un pieu, de s'immoler par les flammes ou d'exécuter quelque acte indubitablement dangereux pour elle annule automatiquement les effets du sort.

Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle se conforme de son mieux à la ligne de conduite énoncée. L'activité en question peut se prolonger pour toute la durée. S'il est possible de l'accomplir plus rapidement, le sort prend fin dès que le sujet a terminé ce qu'on lui a demandé.

Vous pouvez également spécifier les conditions qui déclencheront l'activité avant la fin du sort. Exemple : vous pouvez suggérer à un groupe de soldats de faire don de tout leur pécule au premier mendiant qu'ils croiseront. Si la situation ne se présente pas avant la fin du sort, l'activité n'est pas accomplie.

Si vous ou l'un de vos compagnons infligez des dégâts à une créature affectée par le sort, celui-ci prend fin en ce qui la concerne.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7e niveau, la durée passe à 10 jours. Avec un emplacement de sort du 8e niveau, la durée passe à 30 jours. Avec un emplacement du 9e niveau, la durée passe à un an et un jour.

Symbole

Abjuration du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (du mercure, du phosphore et de la poudre de diamant et d'opale dont la valeur totale est d'au moins 1 000 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation ou activation

À l'incantation du sort, vous inscrivez un glyphe nuisible à d'autres créatures, soit sur une surface (comme une table, ou un pan de mur ou de sol), soit à l'intérieur d'un objet que l'on peut fermer (comme un livre, un parchemin ou un coffre au trésor) de manière à dissimuler le symbole. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut recouvrir une zone dont le diamètre ne dépasse pas 3 m. Si vous optez pour un objet, celui-ci doit rester à sa place ; si on le déplace de plus de 3 m de l'endroit où vous avez lancé le sort, le glyphe est rompu et le sort prend fin sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement invisible ; il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour le détecter.

Vous décidez ce qui le déclenche à l'incantation du sort. Dans le cas des glyphes de surface, les déclencheurs les plus courants sont les suivants : toucher le glyphe, le fouler, retirer un objet qui le recouvre, s'approcher dans un certain rayon ou manipuler l'objet sur lequel il est inscrit. Pour les glyphes inscrits à l'intérieur d'un objet, les déclencheurs habituels sont l'ouverture de l'objet, une proximité spécifiée avec l'objet, la lecture du glyphe ou sa simple vue.

Vous pouvez préciser davantage le déclencheur pour que le sort ne s'active que sous certaines conditions ou face à certaines particularités physiques (une taille ou un poids) ou certaines catégories de créatures (la protection pourrait ne s'activer que contre les guenaudes ou les métamorphes). Vous pouvez aussi fixer les critères de créatures qui ne déclenchent pas le glyphe, comme le fait de prononcer un certain mot de passe.

À l'inscription du glyphe, choisissez l'une des options suivantes comme effet. Quand il s'active, le glyphe se met à luire en emplissant une sphère de 18 m de rayon de lumière faible pendant 10 minutes, après quoi le sort prend fin. Chaque créature prise dans la sphère au moment de l'activation du glyphe est ciblée par son effet, de même que toute créature qui pénètre dans la sphère pour la première fois d'un tour ou y termine son tour.

Démence. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la cible est en proie à la démence pendant 1 minute. Une créature démente ne peut entreprendre la moindre action, ne comprend pas ce que disent les autres créatures, ne sait pas lire et ne peut que bredouiller des propos incohérents. Le MJ contrôle ses déplacements erratiques.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Désespoir. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est submergée par le désespoir pendant 1 minute. Tout ce temps, elle ne peut attaquer ni cibler quiconque avec des pouvoirs, sorts et autres effets magiques conçus pour nuire.

Discorde. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la cible se chamaille verbalement avec une autre créature pendant 1 minute. Tout ce temps, elle est incapable de communiquer de manière cohérente et ses jets d'attaque et tests de caractéristique s'effectuent avec le désavantage.

Douleur. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution et se retrouve neutralisée par des douleurs insoutenables pendant 1 minute en cas d'échec.

Étourdissement. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse et se retrouve étourdie pendant 1 minute en cas d'échec.

Mort. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 10d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Sommeil. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse et tombe inconsciente pendant 10 minutes en cas d'échec. Une telle créature reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à la secouer ou à la gifler.

Terreur. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse et devient effrayée pendant 1 minute en cas d'échec. Tant qu'une cible est ainsi effrayée, elle lâche tout ce qu'elle tient et doit s'éloigner au minimum de 9 m du glyphe à chacun de ses tours si elle en a la possibilité.

Télékinésie

Transmutation du 5e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous recevez la faculté de déplacer ou manipuler objets et créatures par la simple pensée. À l'incantation du sort, ainsi qu'au prix de votre action d'un round pour toute la durée, vous pouvez exercer votre volonté sur une créature ou un objet que vous voyez à portée pour produire l'effet adéquat décrit plus loin. Vous pouvez affecter la même cible round après round, ou en sélectionner une nouvelle chaque fois que vous le souhaitez. Si vous changez de cible, la précédente n'est plus affectée par le sort.

Créature. Vous tentez de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. Effectuez un test de caractéristique d'incantation opposé au test de Force de la créature. Si vous l'emportez, vous déplacez la créature d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, éventuellement vers le haut, dans les limites de la portée du sort. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, la créature est entravée par votre poigne télékinétique. Une créature hissée dans les airs y reste suspendue.

Lors des rounds suivants, vous pouvez consacrer votre action à tenter de maintenir votre poigne télékinétique sur la créature, en réitérant le test d'opposition.

Objet. Vous tentez de déplacer un objet dont le poids n'excède pas 500 kg. Si l'objet n'est porté par personne, vous parvenez automatiquement à le déplacer d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, mais dans les limites de portée du sort.

Si l'objet est porté par une créature, vous effectuez un test de caractéristique d'incantation opposé au test de Force de cette créature. Si vous l'emportez, vous éloignez l'objet de la créature d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, mais dans les limites de portée du sort.

Vous pouvez exercer un contrôle plus précis sur les objets soumis à votre poigne télékinétique, comme manipuler un outil rudimentaire, ouvrir une porte ou un récipient, ranger un objet dans un contenant ouvert ou l'en extraire, ou encore verser le contenu d'une fiole.

Téléportation

Invocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément, ainsi que huit créatures consentantes de votre choix parmi celles que vous voyez à portée, ou un seul objet que vous voyez à portée, vers la destination sélectionnée. Si vous ciblez un objet, il doit pouvoir loger entièrement dans un cube de 3 m d'arête et ne doit pas être porté par une créature non consentante.

Vous devez connaître la destination que vous choisissez et elle doit se trouver sur le même plan d'existence que vous. Votre niveau de familiarité avec la destination détermine si vous y parvenez effectivement. Le MJ lance un d100 et consulte la table.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Familiarité	Incident	Zone comparable	Déviation	Sur place
Cercle permanent	—	—	—	01–100
Objet associé	—	—	—	01–100
Grande familiarité	01–05	06–13	14–24	25–100
Vu plusieurs fois	01–33	34–43	44–53	54–100
Vu une fois	01–43	44–53	54–73	74–100
Décrit	01–43	44–53	54–73	74–100
Destination factice	01–50	51–100	—	—

Familiarité. « Cercle permanent » fait référence à un cercle de téléportation permanent dont vous connaissez la séquence de runes. « Objet associé » indique que vous détenez un objet rapporté de la destination souhaitée au cours des six derniers mois, comme un livre issu de la bibliothèque d'un magicien, la literie d'une suite royale ou un éclat de marbre du tombeau secret d'une liche.

« Grande familiarité » correspond à un endroit où vous avez passé du temps, un lieu que vous avez étudié en profondeur ou un site que vous voyez à l'incantation du sort. « Vu plusieurs fois » représente un lieu que vous avez vu plus d'une fois, mais que vous connaissez finalement assez peu. « Vu une fois » correspond à un site que vous n'avez vu qu'une fois, éventuellement par magie. « Décrit » qualifie un endroit dont la position et l'aspect vous ont été rapportés, éventuellement par le biais d'une carte.

« Destination factice » correspond à un lieu qui n'existe pas. Vous avez par exemple tenté de scruter le sanctuaire de l'ennemi, mais avez été dupé par une illusion, à moins que vous cherchiez à atteindre un lieu familier qui n'existe plus.

Sur place. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) arrivez à l'endroit souhaité.

Déviation. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) arrivez à une distance et une direction aléatoires de la destination souhaitée. La distance qui vous sépare de la destination est égale à 1d10 x 1d10 pour cent de celle que vous deviez parcourir. Si vous cherchiez par exemple à couvrir 180 km et obtenez une déviation, puis que les deux d10 vous donnent 5 et 3, vous terminez à 15 % de votre objectif, soit 27 km. Le MJ détermine la direction de la déviation au hasard en lançant un d8 ; 1 représente le nord, 2, le nord-est, 3 l'est, et ainsi de suite selon la rose des vents. Si vous souhaitiez vous téléporter en une ville côtière et terminez à 27 km en pleine mer, vous risquez d'avoir une drôle de surprise.

Zone comparable. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) terminez dans une zone différente dont l'ambiance et l'aspect se rapprochent de la destination souhaitée. Si vous souhaitiez rejoindre votre laboratoire, par exemple, vous pourriez aboutir dans celui d'un autre magicien ou dans une boutique d'alchimie garnie d'outils et ustensiles communs avec ceux de votre laboratoire. En général, vous vous retrouvez dans l'endroit comparable le plus proche en distance, mais le sort n'ayant aucune limite de portée, vous pourriez tout aussi bien terminer n'importe où sur ce plan d'existence.

Incident. La magie imprévisible de ce sort se traduit par une mésaventure. Chaque créature téléportée (ou l'objet ciblé) subit 3d10 dégâts de force et le MJ rejoue sur la table pour voir où vous terminez (plusieurs incidents consécutifs sont possibles, entraînant chaque fois des dégâts).

Tempête de feu

Évocation du 7e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une tempête de flammes rugissantes éclate en un lieu que vous choisissez à portée. La zone de la tempête consiste en un maximum de 10 cubes de 3 m d'arête, que vous disposez à votre guise. Chaque cube doit avoir au moins une face adjacente à celle d'un autre cube. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 7d10 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les flammes endommagent les objets de la zone et embrasent tous les objets inflammables qui ne sont pas portés. Vous pouvez décider que la flore de la zone n'est pas affectée par ce sort.

Tempête de grêle

Évocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : instantanée

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Une violente tempête de grêlons durs comme le roc s'abat au sol dans un cylindre de 6 m de rayon et 12 m de hauteur centré en un point à portée. Chaque créature prise dans le cylindre effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d8 dégâts contondants et 4d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les grêlons transforment la zone d'effet de la tempête en terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour suivant.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5e niveau ou supérieur, les dégâts contondants augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4e.

Tempête de neige

Invocation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, une pluie glaciale mêlée de neige fondue s'abat sous forme d'un cylindre de 6 m de haut et 12 m de diamètre, centré sur un point que vous choisissez à portée. La visibilité de la zone est nulle et les flammes nues s'y éteignent aussitôt.

Le sol de la zone est recouvert de glace, ce qui en fait un terrain difficile. Lorsqu'une créature entre dans la zone d'effet du sort pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle tombe à terre.

Si une créature se concentre sur un sort dans la zone, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution contre votre DD de sauvegarde des sorts et, en cas d'échec, perd sa concentration.

Tempête vengeresse

Invocation du 9e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : vision
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage menaçant se forme, centré sur un point que vous voyez, et se déploie sur un rayon de 108 m. La zone est parcourue de zébrures de foudre, de coups de tonnerre et du rugissement des vents. Toute créature directement dominée par le nuage à son apparition (à condition de ne pas se trouver à plus de 1 500 m de lui) effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 2d6 dégâts de tonnerre et se retrouve assourdie pendant 5 minutes.

À chaque round pendant lequel vous maintenez votre concentration sur ce sort, l'orage produit les effets supplémentaires suivants à votre tour.

Round 2. Une pluie acide s'abat au sol. Tous les objets et créatures directement dominés par le nuage subissent 1d6 dégâts d'acide.

Round 3. Vous invoquez six éclairs qui jaillissent du nuage pour frapper six créatures ou objets de votre choix directement dominés par le nuage. Un même objet ou une même créature ne peuvent être frappés par plus d'un éclair. Une créature ainsi frappée effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. La créature subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Round 4. La grêle s'abat depuis le nuage. Toute créature directement dominée par le nuage subit 2d6 dégâts contondants.

Round 5 à 10. La zone directement dominée par le nuage est assaillie de bourrasques et d'une pluie glaciale. La zone devient terrain difficile et sa visibilité est nulle. Toute créature qui s'y trouve subit 1d6 dégâts de froid. Les attaques d'arme à distance sont impossibles dans la zone. Toute créature qui maintient sa concentration sur un sort est si malmenée qu'un test s'impose pour savoir si elle ne la perd pas. Enfin, les bourrasques de vent fort (allant de 30 à 75 km/h) dispersent automatiquement tous les brouillards, brumes et phénomènes comparables de la zone, qu'ils soient magiques ou non.

Ténèbres

Évocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, M (de la fourrure de chauve-souris et une goutte de goudron ou un morceau de charbon)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, des ténèbres magiques se répandent depuis un point que vous choisissez à portée, remplissant une sphère de 4,50 m de rayon. Ces ténèbres contournent les angles. La vision dans le noir ne perce pas ces ténèbres, tandis qu'une lumière non magique ne peut en illuminer la zone.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si le point que vous choisissez est sur un objet que vous tenez ou s'il n'est porté par personne d'autre, les ténèbres émanent de l'objet et se déplacent avec lui. Recouvrir intégralement la source des ténèbres avec un objet opaque, comme un heaume ou une casserole, bloque l'effet.

Si tout ou partie de ce sort chevauche la zone d'effet d'une lumière créée par un sort du 2e niveau ou inférieur, l'effet qui produit cette lueur est dissipé.

Tentacules noirs

Invocation du 4e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un morceau de tentacule de pieuvre géante ou de calamar géant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des tentacules frétillants d'un noir d'ébène surgissent du sol et emplissent un espace de 6 m de côté que vous voyez à portée. Pour toute la durée, ces tentacules transforment le sol de la zone en terrain difficile.

Lorsqu'une créature entre dans la zone pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 3d6 dégâts contondants et d'être entravée par les tentacules jusqu'à la fin du sort. Une créature qui commence son tour dans la zone alors qu'elle est déjà entravée par les tentacules subit 3d6 dégâts contondants.

Une créature ainsi entravée peut consacrer son action à effectuer un test de Force ou de Dextérité (à sa convenance) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se libère des tentacules.

Terrain hallucinatoire

Illusion du 4e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une pierre, une brindille et un morceau de plante verte)
Durée : 24 heures

Un terrain naturel qui pourrait loger dans un cube de 45 m d'arête apparaît comme un autre type de terrain naturel, sur les plans visuel, auditif et olfactif. Ainsi un champ ou une route pourrait se présenter comme un marais, une colline, une crevasse glaciaire ou autre environnement difficile ou infranchissable. Une mare pourrait apparaître comme une jolie prairie, un précipice comme une pente douce et un ravin comme une route large et dégagée. Les bâtiments, l'équipement et les créatures de la zone ne changent pas d'aspect.

Les propriétés tactiles du terrain ne changent pas non plus, si bien qu'une créature qui pénètre dans la zone ne se laissera pas duper longtemps par l'illusion. Si la différence n'est pas évidente au contact, une créature qui examine soigneusement la zone peut tenter un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour percer l'illusion à jour. Une créature qui discerne le subterfuge perçoit une image vague superposée au véritable terrain.

Terreur

Illusion du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 9 m)
Composantes : V, S, M (une plume blanche ou un cœur de poule)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez une image fantasmatique des pires terreurs de ceux qui vous font face. Chaque créature prise dans un cône de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de lâcher ce qu'elle tient et d'être effrayée pour toute la durée.

Ainsi effrayée, la créature doit à chacun de ses tours entreprendre l'action Foncer et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr, sauf si elle n'a nulle part où aller. Si la créature termine son tour en un lieu où elle ne vous a plus en champ de vision, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin en ce qui la concerne.

Texte illusoire

Illusion du 1er niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : S, M (de l'encre au plomb d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)
Durée : 10 jours

Vous écrivez sur du parchemin, du papier ou autre surface adaptée et y insufflez une puissante illusion qui persiste pour toute la durée.

À vos yeux, ainsi qu'à ceux de toute créature que vous désignez à l'incantation du sort, le texte paraît normalement écrit de votre main et porte le message voulu de votre part. Pour toute autre créature,

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

le texte paraît rédigé selon un alphabet inconnu ou magique, parfaitement incompréhensible. Une autre option consiste à donner un sens entièrement différent au message, qui semble écrit par quelqu'un d'autre et dans une autre langue que vous maîtrisez.

Si le sort est dissipé, le texte original et l'illusion disparaissent.

Une créature dotée de la vision lucide peut lire le message caché.

Thaumaturgie

Sort mineur de transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : jusqu'à 1 minute

Vous engendrez une manifestation surnaturelle mineure, à portée. Vous créez l'un des effets magiques suivants à portée :

- Votre voix retentit jusqu'à trois fois plus fort que la normale pendant 1 minute.
- Vous manipulez des flammes pendant 1 minute : elles vacillent, s'intensifient, s'atténuent ou changent de couleur.
- Vous provoquez un léger tremblement de terre inoffensif pendant 1 minute.
- Vous faites émaner un son bref d'un point que vous choisissez à portée, comme un grondement de tonnerre, un croassement ou des murmures inquiétants.
- Vous provoquez l'ouverture soudaine d'une porte ou fenêtre non verrouillée ou la faites claquer.
- Vous altérez l'aspect de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois des effets d'une minute, sachant que vous pouvez révoquer un tel effet au prix d'une action.

Toile d'araignée

Invocation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (quelques filandres de toile d'araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse gluante d'épais fils d'araignée entremêlés en un point que vous choisissez à portée. Pour toute la durée, cette toile remplit un cube de 6 m d'arête émanant du point choisi. Elle constitue un terrain difficile et la visibilité est réduite dans la zone.

Si les fils ne peuvent pas se fixer à deux volumes solides (comme des murs ou des arbres) et ne sont pas disposés en travers d'un sol, d'un mur ou d'un plafond, la toile s'effondre sur elle-même et le sort prend fin au début de votre tour suivant. Invoquée sur une surface plane, la toile présente une épaisseur de 1,50 m.

Chaque créature qui commence son tour dans la toile ou qui y pénètre à son tour de jeu effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature est entravée tant qu'elle reste dans la toile et qu'elle ne s'en est pas libérée.

Une créature ainsi entravée peut consacrer son action à effectuer un test de Force assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle n'est plus entravée.

La toile est inflammable. Tout cube de toile de 1,50 m d'arête exposé aux flammes brûle en 1 round et inflige 2d4 dégâts de feu à toute créature qui commence son tour dans les flammes.

Trait de feu

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous projetez un grain enflammé vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts de feu. Tout objet inflammable touché par ce sort s'embrase s'il n'est pas porté.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d10), le niveau 11 (3d10) et le niveau 17 (4d10).

Tremblement de terre

Évocation du 8e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 m
Composantes : V, S, M (une pincée de terre, un fragment de roche et un morceau d'argile)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous créez une perturbation sismique en un point du sol que vous voyez à portée. Pour toute la durée, le sol est parcouru d'intenses secousses dans un cercle de 30 m de rayon centré sur le point choisi, malmenant les créatures et structures qui sont en contact avec cette zone.

Le sol de la zone devient un terrain difficile. Chaque créature au contact du sol effectue un jet de sauvegarde de Constitution si elle est en pleine concentration. En cas d'échec, sa concentration est rompue.

À l'incantation du sort et à la fin de chaque tour passé à vous concentrer sur ses effets, chaque créature au contact du sol de la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle est jetée à terre.

Ce sort peut avoir des effets supplémentaires selon le terrain de la zone, à l'appréciation du MJ.

Crevasses. Des crevasses se forment dans la zone du sort au début de votre premier tour suivant l'incantation du sort. Un total de 1d6 crevasses de ce type s'ouvrent en des points choisis par le MJ. Elles sont chacune profondes de 1d10 x 3 m, larges de 3 m et s'étendent d'un bout de la zone du sort à l'autre. Une créature qui se tient en un point traversé par une crevasse doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'y chuter. En cas de réussite, elle accompagne le rebord de la crevasse et reste à la surface.

Une structure qui se trouve sur une crevasse à sa formation s'effondre automatiquement (voir ci-après).

Bâtiments. Le séisme inflige 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol de la zone à l'incantation du sort, ainsi qu'au début de chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort. Si un bâtiment tombe à 0 point de vie, il s'effondre avec le risque d'infliger des dégâts aux créatures proches. Une créature distante de la structure de la moitié de sa hauteur ou moins effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 5d6 dégâts contondants, se retrouve à terre et ensevelie dans les gravats. S'en extraire demande de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 au prix d'une action. Le MJ peut ajuster le DD à la hausse ou la baisse, selon la nature de ces décombres. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts, ne se retrouve pas à terre et n'est pas ensevelie.

Vague tonnante

Évocation du 1er niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cube de 4,50 m d'arête)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague de force tonitruante déferle depuis vous. Chaque créature prise dans un cube de 4,50 m d'arête émanant de vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de tonnerre et le choc l'éloigne de 3 m de vous. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas repoussée.

En outre, les objets non fixés entièrement compris dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 m de vous par le sort, dont le fracas s'entend à une distance de 90 m.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Vent divin

Transmutation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (des flammes et de l'eau bénite)
Durée : 8 heures

Vous et un maximum de dix créatures consentantes que vous voyez à portée adoptez une forme gazeuse pour toute la durée et apparaissez comme autant de volutes. Tant qu'elle est sous cette forme brumeuse, chaque créature est dotée d'une vitesse de vol de 90 m et bénéficie de la résistance aux dégâts des armes non magiques. Les seules actions qu'elle peut entreprendre sous cette forme sont l'action Foncer et reprendre sa forme normale. Il lui faut 1 minute pour retrouver sa forme d'origine, intervalle durant lequel la créature est neutralisée et ne peut se déplacer. Jusqu'à la fin du sort, la créature peut également reprendre une forme gazeuse, transformation qui nécessite aussi 1 minute.

Si une créature est sous forme gazeuse et en vol au moment où le sort prend fin, elle redescend au rythme de 18 m par round pendant 1 minute, jusqu'à atterrir sans heurt. Si cette minute ne lui a pas suffi à toucher le sol, la créature chute de la distance restante.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Verrou magique

Abjuration du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre d'or d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un accès fermé : porte, fenêtre, portail, coffre ou autre issue. L'accès est alors verrouillé pour toute la durée. Vous et toutes les créatures que vous désignez à l'incantation du sort peuvent ouvrir normalement l'accès. Vous pouvez également décider d'un mot de passe qui réprime le sort pendant 1 minute s'il est prononcé dans un rayon de 1,50 m de l'objet. Sans cela, on ne peut outrepasser ce verrou, sauf à le briser, ou à dissiper ou réprimer le sort. Lancer *déblocage* sur l'objet réprime *verrou magique* pendant 10 minutes.

Tant que l'objet est affecté par ce sort, il est plus difficile à briser ou forcer ; le DD des tentatives visant à le fracturer ou à le crocheter augmente de 10.

Vision dans le noir

Transmutation du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui octroyer la faculté de voir dans les ténèbres. Pour toute la durée, elle bénéficie de la vision dans le noir sur 18 m.

Vision suprême

Divination du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un onguent pour les yeux d'une valeur de 25 po, fait de poudre de champignons, de safran et de graisse, que le sort détruit)
Durée : 1 heure

Ce sort octroie à la créature consentante que vous touchez la faculté de voir les choses telles qu'elles sont. Pour toute la durée, la créature est dotée de la vision lucide, détecte les passages secrets cachés par magie et perçoit le Plan Éthéré, le tout sur une portée de 36 m.

Voie végétale

Invocation du 6e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée à portée de taille G ou supérieure et une autre plante du même plan d'existence, sans contrainte de distance. Vous devez avoir déjà vu ou touché la plante de destination au moins une fois. Pour toute la durée, toutes les créatures peuvent s'avancer dans la plante ciblée et ressortir par la plante de destination en y consacrant 1,50 m de leur déplacement.

Vol

Transmutation du 3e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une plume d'oiseau quelconque)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante. La cible acquiert une vitesse en vol de 18 m pour toute la durée. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, à moins de pouvoir arrêter sa chute.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 3e.

Zone de vérité

Enchantement du 2e niveau

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique qui interdit les mensonges dans une sphère de 4,50 m centrée sur un point que vous choisissez à portée. Jusqu'à la fin du sort, quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle ne peut mentir sciemment tant qu'elle est dans la zone. Vous savez si une telle créature a raté ou réussi son jet de sauvegarde.

Une créature affectée a conscience du sort, si bien qu'elle peut éluder les questions auxquelles elle répondrait normalement par un mensonge. Elle peut

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

se montrer évasive, à condition de ne rien affirmer qu'elle sait ne pas être vrai.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Pièges

On trouve des pièges un peu partout. Il suffit d'un faux pas dans une crypte pour déclencher un arsenal d'énormes lames en balancier qui tranchent les armures comme les os. Les lianes d'aspect inoffensif qui surplombent l'entrée d'une grotte saisissent quiconque tente d'en franchir le seuil, avant de l'étrangler. Un filet caché parmi les arbres menace d'engloutir les voyageurs qui passent en contrebas. Dans un jeu de fantasy, les aventuriers imprudents s'exposent aux chutes mortelles, aux flammes vengeresses et aux volées de fléchettes empoisonnées.

Un piège peut être de nature mécanique ou magique. Parmi les **pièges mécaniques**, citons les fosses, les volées de flèches, les chutes de blocs, les salles englouties par les eaux, les lames tourno-yantes et tout ce qui dépend d'un mécanisme. Les **pièges magiques** sont soit des dispositifs magiques, soit des pièges de sort. Les dispositifs magiques déclenchent des effets de sort à l'activation. Les pièges de sort sont des sorts tels que *glyphe de garde* et *symbole*, qui agissent comme des pièges.

Les pièges en jeu

Quand des aventuriers tombent sur un piège, il convient de savoir comment il se déclenche et ce qu'il produit, ainsi que les possibilités que les personnages le détectent et le désarment ou l'évitent.

Déclenchement d'un piège

La plupart des pièges se déclenchent quand une créature se rend quelque part ou touche quelque chose que le créateur du piège souhaitait protéger. Les déclencheurs les plus communs sont les dalles de pression et les sections factices du sol, les fils tendus, les poignées de porte et les serrures qui réagissent quand on y insère autre chose que la bonne clef. Les pièges magiques sont souvent réglés pour s'activer quand une créature pénètre dans une zone ou touche un objet. Certains pièges magiques (comme le sort *glyphe de garde*) s'accompagnent de conditions de déclenchement plus complexes, comme un mot de passe qui peut en prévenir l'activation.

Détection et désarmement d'un piège

En général, un élément du piège reste détectable pour qui l'inspecte soigneusement. Les personnages remarqueront peut-être un pavé instable qui dissimule une dalle de pression, un reflet suspect qui trahit la présence d'un fil tendu, de petits orifices dans les murs d'où jailliront les flammes ou autre indice révélant la présence d'un piège.

La description d'un piège spécifie les tests et DD pour le détecter ou le désarmer, voire les deux. Un personnage qui cherche activement un piège peut tenter un test de Sagesse (Perception) assorti du DD du piège. Vous pouvez aussi comparer le DD de détection du piège avec la valeur de Sagesse (Perception) passive de chaque personnage pour déterminer si un membre du groupe remarque quelque chose en passant. Si les aventuriers détectent un piège avant de le déclencher, ils auront parfois la possibilité de le désarmer, de façon permanente ou juste le temps de le contourner. Vous pouvez demander un test d'Intelligence (Investigation) à un personnage pour qu'il déduise la marche à suivre, suivi d'un test de Dextérité avec des outils de voleur pour accomplir le sabotage nécessaire.

Tout personnage peut tenter un test d'Intelligence (Arcanes) pour détecter ou désarmer un piège magique, en plus de tout autre test indiqué dans la description du piège. Les DD restent les mêmes, quel que soit le test effectué. De plus, *dissipation de la magie* a une chance de désarmer la plupart des pièges magiques. La description d'un piège magique indique le DD du test de caractéristique associé à l'utilisation de *dissipation de la magie*.

Dans la plupart des cas, cette description est suffisamment claire pour que vous puissiez juger si la procédure du personnage permet de localiser le piège ou de le déjouer. Comme dans bien des situations, ne laissez pas les jets de dés prendre le pas sur la stratégie des joueurs ni sur leur astuce. Fiez-vous à votre bon sens et à la description du piège pour déterminer ce qui se passe. Aucune conception de piège ne saurait anticiper toutes les manœuvres possibles des aventuriers.

Si un personnage agit d'une manière qui a toutes les chances de révéler la présence d'un piège, nulle raison de lui demander un test de caractéristique pour le confirmer. Si un aventurier soulève par exemple un tapis qui cache une dalle de pression, il a bel et bien trouvé le déclencheur sans passer par le moindre test.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Déjouer un piège peut s'avérer plus complexe. Prenons le cas d'un coffre au trésor piégé. Si l'on ouvre le coffre sans avoir au préalable tiré sur les deux poignées latérales, un mécanisme interne fait jaillir une volée d'aiguilles empoisonnées sur toute personne qui se tient devant. Après avoir inspecté le coffre et effectué quelques tests, les personnages se demandent toujours s'il est piégé. Plutôt que d'ouvrir directement le coffre, ils positionnent un bouclier face à l'objet et tirent sur le couvercle à distance avec une longue tige de fer. Dans pareil cas, le piège s'active quand même, mais la volée d'aiguilles se plante directement dans le bouclier sans toucher personne.

Les pièges sont souvent dotés de mécanismes qui permettent de les désarmer ou de les contourner. Les monstres intelligents qui disposent des pièges dans et autour de leur antre doivent pouvoir les côtoyer sans se blesser à longueur de temps. Ces pièges peuvent être dotés de leviers cachés qui désarment leur déclencheur, à moins qu'un passage secret permette de contourner le piège.

Effets des pièges

Les effets des pièges vont du simple désagrément au péril mortel en recourant à divers éléments tels que flèches, pointes, lames, poisons, vapeurs toxiques, éruptions de flammes et fosses profondes. Les pièges les plus meurtriers combinent plusieurs éléments dans le but de tuer, blesser, séquestrer ou repousser les malheureux qui les activent. La description d'un piège spécifie ce qui se passe quand il est déclenché.

Le bonus d'attaque d'un piège, le DD de sauvegarde pour résister à ses effets et les dégâts qu'il inflige peuvent varier, en fonction de sa dangerosité. Reportez-vous à la table DD de sauvegarde et bonus d'attaque des pièges et à la table Gravité des dégâts par niveau qui permettent d'évaluer les pièges selon trois degrés de dangerosité.

Un piège conçu pour constituer un simple **désagrément** aura peu de chances de blesser grièvement les personnages des niveaux indiqués, tandis qu'un piège **dangereux** présente bel et bien ce risque, et même celui de les tuer. Un piège **meurtrier** est susceptible de tuer les personnages des niveaux indiqués.

DD de sauvegarde et bonus d'attaque des pièges

Dangerosité	DD de sauvegarde	Bonus à l'attaque
Désagrément	10–11	+3 à +5
Dangereux	12–15	+6 à +8
Meurtrier	16–20	+9 à +12

Gravité des dégâts par niveau

Niveau des personnages	Désagrément	Dangereux	Meurtrier
1 à 4	1d10	2d10	4d10
5 à 10	2d10	4d10	10d10
11 à 16	4d10	10d10	18d10
17 à 20	10d10	18d10	24d10

Pièges complexes

Les pièges complexes fonctionnent comme des pièges standard, si ce n'est qu'ils entraînent une séquence d'actions à chaque round une fois activés. La gestion d'un piège complexe s'apparente donc davantage à une rencontre de combat.

Quand un piège complexe s'active, il joue l'initiative. La description du piège fournit son bonus d'initiative. À son tour, le piège s'active de nouveau, généralement en entreprenant une action. Il peut effectuer des attaques successives contre les intrus, créer un effet qui change au fil du temps ou engendrer un défi évolutif. Pour le reste, les pièges complexes se détectent et se désarment ou se contournent comme les autres.

Ainsi un piège qui inonde progressivement une salle se gère-t-il mieux comme piège complexe. Lorsqu'intervient le tour du piège, le niveau d'eau monte. Au bout de plusieurs rounds, toute la salle est submergée.

Exemples de pièges

Les pièges magiques et mécaniques proposés ici, de dangerosité variable, sont présentés par ordre alphabétique.

Aiguille empoisonnée

Piège mécanique

Une aiguille empoisonnée se cache dans la serrure d'un coffre au trésor ou tout autre objet susceptible d'être ouvert. L'ouverture du coffre sans disposer de la clef appropriée fait surgir l'aiguille, qui inocule une dose de poison.

À l'activation du piège, l'aiguille jaillit soudain de 7,5 cm de la serrure. Une créature à portée subit 1 dégât perforant et 11 (2d10) dégâts de poison,

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure.

Un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 permet à un personnage d'anticiper la présence du piège en notant que la serrure a été bricolée (pour accueillir l'aiguille). Réussir un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur permet de désarmer le piège en extrayant l'aiguille. Si ce même test est raté, le piège se déclenche.

Effondrement de plafond

Piège mécanique

Ce piège déclenché par un fil tendu près du sol escamote les poutres qui retiennent une section instable du plafond.

Le fil est tendu à 7,5 cm du sol entre deux étais. Le DD de détection du fil tendu est de 10. Réussir un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur permet de désarmer le fil tendu. Un personnage dépourvu d'outils de voleur peut tenter le test avec le désavantage en se servant d'un objet tranchant, arme ou outil. En cas d'échec, le piège se déclenche.

Quiconque inspecte les étais se rend compte qu'ils ne sont pas fixés, mais juste calés. Au prix d'une action, un personnage peut renverser une telle poutre, ce qui déclenche le piège.

Le plafond qui surplombe le fil tendu est en piteux état ; quiconque pose les yeux dessus constate qu'il est sur le point de s'effondrer.

Quand le piège se déclenche, le plafond instable s'effondre. Toute créature prise dans la zone à l'aplomb de la section instable effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 22 (4d10) dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une fois le piège déclenché, le sol de la zone est jonché de gravats et constitue un terrain difficile.

Filet suspendu

Piège mécanique

Ce piège déclenché par un fil tendu libère un filet suspendu en hauteur.

Le fil est tendu à 7,5 cm du sol entre deux piliers ou deux arbres. Le filet est caché parmi les toiles d'araignée ou le feuillage. Le DD de détection du fil tendu et du filet est de 10. Réussir un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur permet de couper sans risque le fil tendu. Un personnage dépourvu d'outils de voleur peut tenter le test avec le désavantage en se servant d'un objet tranchant, arme ou outil. En cas d'échec, le piège se déclenche.

Quand le piège se déclenche, le filet tombe sur une zone carrée de 3 m d'arête. Toute créature prise dans la zone est bloquée par le filet, entravée, et celles qui ratent un jet de sauvegarde de Force DD 10 sont aussi jetées à terre. Une créature peut consacrer son action à effectuer un test de Force DD 10 pour se libérer du filet ou en extraire une autre créature à portée d'allonge. Le filet présente une CA de 10 et 20 points de vie. Infliger 5 dégâts tranchants au filet (CA 10) en détruit une section de 5 m de côté, ce qui libère toute créature de cet espace.

Fléchettes empoisonnées

Piège mécanique

Lorsqu'une créature marche sur une dalle de pression, des fléchettes dont la pointe est enduite de poison jaillissent de tubes montés sur ressort ou sous pression, encastrés astucieusement dans les murs. Une même zone peut compter plusieurs dalles de pression, associées chacune à sa volée de fléchettes.

Les orifices des murs sont occultés par la poussière et les toiles d'araignée, ou dissimulés parmi les bas-reliefs ou les fresques. Le DD de détection de ces trous est de 15. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 peut déduire la présence de la dalle de pression à partir des nuances dans le mortier et la pierre de sa conception par rapport au sol environnant. Caler une pointe de fer ou autre objet sous la dalle de pression empêche l'activation du piège. Colmater les trous de tissu ou de cire empêche la projection des fléchettes contenues.

Le piège s'active dès lors que plus de 10 kg pèsent sur la dalle de pression, ce qui libère quatre fléchettes. Chaque projectile effectue un jet d'attaque à distance avec un bonus de +8 contre une cible aléatoire située dans un rayon de 3 m de la dalle de pression (la vision n'est pas prise en compte pour ce jet d'attaque). (Si aucune cible n'est présente dans la zone, les fléchettes ne touchent rien.) Une cible touchée subit 2 (1d4) dégâts perforants et effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ; elle subit 11 (2d10) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Fosses

Piège mécanique

Quatre modèles de fosse sont présentés ici.

Fosse simple. Une simple fosse est creusée dans le sol. Son ouverture est recouverte par un large pan de tissu attaché sur les rebords, camouflé de terre et de débris.

Le DD de détection de la fosse est de 10. Quiconque marche sur le tissu tendu tombe dans la fosse en emportant l'étoffe avec lui et subit des dégâts déterminés par la profondeur de la fosse (généralement 3 m, mais parfois plus).

Fosse dissimulée. Cette fosse dispose d'un couvercle fait de la même matière que le sol environnant.

Un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de noter que la section du sol qui recouvre la fosse est dépourvue d'empreintes. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 est nécessaire pour confirmer que cette même section constitue effectivement le couvercle d'une fosse.

Lorsqu'une créature marche sur le couvercle, il s'ouvre comme une trappe en précipitant l'intrus dans les profondeurs de la fosse. Une telle fosse est généralement profonde de 3 à 6 m, mais certaines le sont bien plus.

Une fois la fosse détectée, on peut caler une pointe de fer ou un objet comparable entre le couvercle et le sol voisin de manière à empêcher l'ouverture et donc de pouvoir traverser la section sans risque. On peut aussi condamner magiquement l'ouverture du couvercle avec le sort *verrou magique* ou une magie comparable.

Fosse à fermeture. Cette fosse est en tout point identique à une fosse dissimulée, à un détail près : la trappe qui la recouvre est montée sur ressort. Une fois qu'une créature est tombée dans la fosse, le piège se referme sur la victime.

Réussir un test de Force DD 20 est nécessaire pour forcer l'ouverture du couvercle. On peut également fracasser la trappe. Un personnage situé dans la fosse peut aussi tenter de désarmer le mécanisme à ressort de l'intérieur, par un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur, à condition d'y voir clair et d'avoir accès aux rouages. Dans certains cas, un autre mécanisme (souvent caché dans un passage secret à proximité) permet d'ouvrir la fosse.

Fosse hérissée de pieux. Ce piège prend la forme d'une fosse simple, dissimulée ou à fermeture, dont le fond est garni de pointes en fer ou en bois effilées. Une créature qui tombe dans la fosse subit 11 (2d10) dégâts perforants infligés par les pointes, en plus des dégâts de chute. Dans les versions les plus vicieuses, les pointes sont enduites de poison. En pareil cas, quiconque subit les dégâts perforants des pointes effectue de plus un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 et subit 22 (4d10) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Sphère d'annihilation

Piège magique

Des ténèbres magiques et impénétrables envahissent la gueule béante d'un visage taillé dans la paroi de pierre. La gueule, large de 60 cm, est plus ou moins circulaire. Il n'en émane aucun son et aucune lumière ne peut en éclairer l'intérieur. En outre, toute matière qui y pénètre est aussitôt anéantie.

Un test réussi d'Intelligence (Arcanes) DD 20 montre que la bouche renferme une *sphère d'annihilation* qu'on ne peut ni contrôler ni déplacer. Pour le reste, elle est identique à une sphère d'annihilation classique.

Certaines versions du piège font intervenir un enchantement appliqué au visage de pierre, de manière à ce que des créatures spécifiques n'aient qu'une envie : s'approcher de la gueule pour s'y engouffrer. Cet effet se rapproche pour le reste de la version *attirance* du sort *aversion/attirance*. Une *dissipation de la magie* (DD 18) réussie élimine cet enchantement.

Sphère roulante

Piège mécanique

Lorsqu'un minimum de 10 kg pèse sur la dalle de pression de ce piège, une trappe dissimulée dans le plafond s'ouvre, ce qui libère une sphère de pierre de 3 m de diamètre.

Réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet à un personnage de détecter la trappe et la dalle de pression. Quiconque fouille le sol et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 note dans la pierre et le mortier des nuances qui trahissent la présence de la dalle de pression. Appliqué lors de l'inspection du plafond, ce même test dévoile dans la maçonnerie des indices de la trappe. Caler une pointe de fer ou autre objet sous la dalle de pression empêche l'activation du piège.

L'activation de la sphère demande à toutes les créatures présentes de jouer l'initiative. La sphère joue l'initiative avec un bonus de +8. À son tour, elle se déplace de 18 m en ligne droite. La sphère peut traverser l'espace d'autres créatures et les créatures peuvent traverser son espace, considéré comme un terrain difficile. Chaque fois que la sphère roulante

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

pénètre dans l'espace d'une créature ou vice versa, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 55 (10d10) dégâts contondants et d'être jetée à terre.

La sphère s'arrête lorsqu'elle heurte un mur ou un obstacle comparable. Elle ne roule pas dans les angles mais un architecte de donjon astucieux prévoira des virages en courbe pour que la sphère puisse continuer sa course folle.

Au prix d'une action, une créature située dans un rayon de 1,50 m de la sphère peut tenter de la ralentir par un test de Force DD 20. En cas de réussite, la vitesse de la sphère est réduite de 4,50 m. Si la vitesse de la sphère tombe à 0, elle cesse son déplacement et ne constitue plus une menace.

Statue au souffle de feu

Piège magique

Ce piège s'active quand un intrus foule une dalle de pression et libère une gerbe ardente d'une statue voisine. La statue peut être à l'effigie d'un dragon, d'un magicien lançant un sort ou de tout autre chose.

Le DD pour détecter la dalle de pression est de 15, de même que les marques de calcination au mur et au sol. Tout sort ou effet capable de percevoir la présence de magie, comme *détection de la magie*, révèle une aura d'évocation autour de la statue.

Le piège s'active dès lors que plus de 10 kg pèsent sur la dalle de pression, ce qui libère un cône de feu de 9 m. Chaque créature prise dans les flammes effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subit 22 (4d10) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Caler une pointe de fer ou un autre objet sous la dalle de pression empêche l'activation du piège. Une simple *dissipation de la magie* (DD 13) lancée sur la statue détruit le piège.

Maladies

Une épidémie ravage un royaume, décidant de la nouvelle mission des aventuriers : trouver un remède. Une aventurière émerge d'un tombeau d'un autre âge, condamné depuis des siècles, pour rapidement s'apercevoir qu'elle souffre d'un mal dévastateur. Un occultiste froisse une puissance ténébreuse et contracte une étrange maladie qui se propage chaque fois qu'il lance un sort.

Quand une affection se déclare au sein du groupe, elle n'a généralement qu'un impact limité sur ses ressources et ne résiste pas à une *restauration partielle*. Il arrive que des maux plus coriaces constituent la base d'une ou plusieurs aventures et obligent les héros à trouver un remède, à juguler le développement de l'épidémie et à en affronter les conséquences.

Une maladie qui ne se limite pas à infecter quelques membres du groupe est avant tout un ressort narratif. Les règles vous permettent d'en décrire les effets et de définir comment la guérir, mais ne gèrent pas en bloc les spécificités propres à chaque maladie. Une maladie peut ne s'adresser qu'à une certaine catégorie de créatures et ne pas se transmettre aux autres, ou au contraire s'avérer plus universelle dans sa virulence. Telle épidémie pourrait ne concerner que les artificiels ou les morts-vivants, telle autre balayer tous les halfelins d'une ville sans même menacer les autres espèces. L'histoire que vous souhaitez narrer prime sur le reste.

Exemples de maladies

Les exemples qui suivent illustrent la variété de fonctionnement des maladies dans le jeu. N'hésitez pas à modifier les DD de sauvegarde, les temps d'incubation, les symptômes et autres paramètres de ces maladies selon les besoins de votre campagne.

Fièvre rieuse

Cette maladie cible les humanoïdes, mais étrangement, elle épargne les gnomes. Tant qu'elles sont en proie à ce mal, les victimes succombent régulièrement à des crises de fou rire qui sont à l'origine du nom de la maladie et de son surnom morbide de « ricanante ».

Les symptômes, fièvre et perte de repères, se manifestent 1d4 heures après l'infection. La créature infectée reçoit un niveau d'épuisement que rien ne peut éliminer tant que la maladie n'est pas guérie.

Tout événement qui génère un grand stress chez la créature (combat, dégâts, terreur ou un simple cauchemar vivace) la contraint à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, la créature subit 5 (1d10) dégâts psychiques et se retrouve neutralisée pendant 1 minute, en proie au fou rire. La créature peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à son hilarité et à l'état neutralisé en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Toute créature humanoïde qui commence son tour dans un rayon de 3 m d'une créature infectée en plein fou rire doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de contracter la maladie à son tour. Dès qu'une créature réussit ce JS, elle est immunisée contre les rires déments de cette créature infectée pendant 24 heures.

À l'issue de chaque repos long, toute créature infectée effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas de réussite, le DD de ce JS et de celui visant à surmonter un accès de fou rire est réduit de 1d6. Quand le DD de sauvegarde tombe à 0, la créature est guérie de la maladie. Une créature qui rate trois de ces jets de sauvegarde reçoit une forme de folie à durée illimitée, déterminée aléatoirement (voir plus loin).

Peste des égouts

La peste des égouts est un terme générique qui englobe une famille de maladies qui incubent dans les égouts, les tas d'ordures et les marais stagnants, et qui se transmettent parfois par le biais des créatures de ces environnements, notamment les rats et les otyughs.

Lorsqu'une créature humanoïde est mordue par une créature porteuse de la maladie, ou qu'elle se retrouve au contact d'immondices ou d'abats contaminés par ce mal, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être infectée.

Les symptômes de la peste des égouts se manifestent au bout de 1d4 jours. Les plus courants sont la fatigue et les crampes. La créature infectée subit un niveau d'épuisement. Elle ne récupère que la moitié des points de vie normalement restaurés lorsqu'elle dépense des dés de vie, et aucun point de vie en terminant un repos long.

À l'issue de chaque repos long, toute créature infectée effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, le personnage reçoit un niveau d'épuisement. En cas de réussite, son niveau d'épuisement diminue d'un cran. Dès qu'une sauvegarde réussie réduit le niveau d'épuisement de la créature en dessous de 1, celle-ci surmonte la maladie.

Pourriture oculaire

Cette maladie fort douloureuse entraîne des saignements au niveau des yeux et finit par aveugler la victime.

Une bête ou un humanoïde qui boit de l'eau souillée par la pourriture oculaire doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'infection. Un jour après l'infection, la créature commence à voir flou. La créature subit un malus de –1 aux jets d'attaque et aux tests de caractéristique basés sur la vue. À la fin de chaque repos long suivant l'apparition des symptômes, ce malus augmente de 1. Quand il atteint –5, la victime est aveuglée jusqu'à ce que sa vue lui soit rendue par une magie comme *restauration partielle* ou *guérison*.

La pourriture oculaire se soigne avec une fleur rare appelée « œil vif », qui pousse dans certains marécages. En une heure, un personnage ayant la maîtrise du matériel d'herboriste peut tirer une dose d'onguent d'une seule de ces fleurs. Appliquée sur les yeux avant un repos long, cette dose empêche la maladie d'empirer à l'issue du repos. Trois applications de cet onguent suffisent à guérir de cette maladie.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Folie

Dans une campagne classique, les personnages conservent leur santé mentale malgré les horreurs qu'ils affrontent et le carnage qu'ils perpètrent jour après jour, mais il arrive que le stress de l'aventurier devienne insoutenable. Si votre campagne joue sur les ficelles de l'horreur, la folie vous permettra de renforcer cette thématique en mettant en exergue l'effroi extraordinaire que représentent certaines menaces.

Sombrer dans la folie

Divers effets magiques peuvent pousser à la folie un individu sain d'esprit. Certains sorts, comme *contact avec les plans* ou *symbole*, peuvent entraîner la démence, mais vous pouvez substituer les règles de folie qui suivent aux effets décrits pour ces sorts. Maladies, poisons et certains effets planaires comme le vent psychique ou les bourrasques hurlantes du Pandémonium peuvent entraîner la folie. Certains artefacts peuvent également briser la psyché d'un personnage qui s'harmonise avec eux ou les utilise.

Résister à un effet générateur de folie passe généralement par un jet de sauvegarde de Charisme ou de Sagesse.

Effets de la folie

La folie peut être passagère, persistante ou à durée illimitée. La plupart des effets courants n'imposent qu'une folie passagère, qui dure tout au plus quelques minutes. Les effets plus inquiétants et ceux qui se cumulent entraînent parfois une folie persistante, voire à durée illimitée.

Un personnage touché par une **folie passagère** est soumis à un effet de la table Folies passagères pendant 1d10 minutes.

Un personnage touché par une **folie persistante** est soumis à un effet de la table Folies persistantes pendant 1d10 x 10 heures.

Un personnage touché par une **folie à durée illimitée** reçoit une faille tirée de la table Folies à durée illimitée, qui persiste jusqu'à ce qu'on l'en soigne.

Folies passagères

d100	Effets (durent 1d10 minutes)
01–20	Le personnage, complètement retranché sur lui-même, est paralysé. Cet effet prend fin s'il subit des dégâts.
21–30	Le personnage se retrouve neutralisé et consacre le temps restant à hurler, rire ou pleurer.
31–40	Le personnage se retrouve effrayé et doit consacrer son action et son déplacement de chaque round à fuir la source de sa terreur.
41–50	Le personnage commence à balbutier des propos incohérents, incapable de parler normalement ou de lancer un sort.
51–60	Le personnage doit consacrer son action de chaque round à attaquer la créature la plus proche.
61–70	Le personnage, assailli par des hallucinations, est désavantagé à ses tests de caractéristique.
71–75	Le personnage fait tout ce qu'on lui dit, du moment qu'on ne lui demande pas directement de se faire mal.
76–80	Le personnage est en proie à une envie irrépressible d'ingérer de la terre, de la vase, des abats ou quelque autre substance étrange.
81–90	Le personnage est étourdi.
91–100	Le personnage tombe inconscient.

Folies persistantes

d100	Effets (durent 1d10 x 10 heures)
01–10	Le personnage est en proie au besoin de répéter sans cesse une même activité, telle que se laver les mains, toucher à tout, prier ou recompter sa monnaie.
11–20	Le personnage, assailli par des hallucinations, est désavantagé à ses tests de caractéristique.
21–30	Le personnage souffre de paranoïa aiguë. Il est désavantagé aux tests de Sagesse et de Charisme.
31–40	Le personnage éprouve un dégoût intense pour quelque chose (généralement la source de sa folie) ; il est affecté par l'effet *aversion* du sort *aversion/attirance*.
41–45	Le personnage est en proie à un délire prononcé. Choisissez une potion. Le personnage est convaincu d'être sous les effets correspondants.
46–55	Le personnage s'attache à son « porte-bonheur » qui peut être une personne, un objet ou autre ; il est désavantagé aux jets d'attaque, tests de caractéristique et jets de sauvegarde dès qu'il se trouve à plus de 9 m de son fétiche.
56–65	Le personnage est aveuglé (25 %) ou assourdi (75 %).
66–75	Le personnage est victime de tremblements ou tics incontrôlables qui lui imposent le désavantage aux jets d'attaque, tests de caractéristique et jets de sauvegarde faisant intervenir la Force ou la Dextérité.
76–85	Le personnage souffre d'amnésie partielle. Il sait qui il est et conserve ses traits raciaux et ses aptitudes de classe, mais ne reconnaît personne d'autre ou a tout oublié de ce qui

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

	s'est passé avant qu'il ne devienne fou.
d100	**Effets (durent 1d10 x 10 heures)**
86–90	Chaque fois que le personnage subit des dégâts, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir les mêmes effets que s'il avait raté son JS contre le sort *confusion*. L'effet de *confusion* persiste pendant 1 minute.
91–95	Le personnage perd l'usage de la parole.
96–100	Le personnage tombe inconscient. On a beau le secouer ou lui infliger des dégâts, rien ne le réveille.

Folies à durée illimitée

d100	Faille (persiste tant qu'il n'est pas guéri)
01–15	« Je bois pour ne pas perdre la tête. »
16–25	« Tout ce que je trouve, je le garde. »
26–30	« J'essaie de ressembler à quelqu'un que je connais ; j'adopte son style vestimentaire, ses manières et… son nom. »
31–35	« Il faut toujours que je torde le cou aux faits, que j'exagère ou que je mente pour me rendre intéressant. »
36–45	« Atteindre mon objectif, c'est tout ce qui m'importe, et je ferai fi de tout le reste en ce sens. »
46–50	« J'ai du mal à me soucier de tout ce qui se passe autour de moi. »
51–55	« Je n'aime pas cette manie qu'ont les gens de me juger à longueur de temps. »
56–70	« Je suis la personne la plus intelligente, sage, forte, rapide et belle que je connaisse. »
71–80	« Je suis convaincu que des ennemis puissants me pourchassent et que leurs sbires se tapissent partout où je vais. Ils m'épient à longueur de temps, je le sais. »
81–85	« Je n'ai confiance qu'en une seule personne. Et je suis le seul à percevoir cet ami si particulier. »
86–95	« Je ne prends jamais rien au sérieux. Plus grave est la situation, plus elle me fait rire. »
96–100	« J'ai découvert que j'aimais vraiment trucider autrui. »

Guérir de la folie

Le sort *apaisement des émotions* peut réprimer les effets de la folie, tandis que *restauration partielle* peut débarrasser un personnage d'une folie persistante ou passagère. Selon l'origine de la folie, *délivrance des malédictions* ou *dissipation du mal et du bien* peut aussi s'avérer efficace. Le sort *restauration suprême* ou une magie plus puissante est nécessaire pour débarrasser un personnage d'une folie à durée illimitée.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Objets

Quand les personnages doivent trancher de la corde, briser une fenêtre ou fracasser le cercueil d'un vampire, il n'existe qu'une règle : pour peu qu'ils aient du temps et les bons outils, ils pourront venir à bout de tout objet qui n'est pas indestructible. Faites appel à votre bon sens lorsqu'il s'agit de déterminer les chances d'un personnage d'endommager un objet. Un guerrier peut-il faire céder un mur de pierre à coups d'épée ? Non, car la lame promet de se briser bien avant le mur.

Dans le cadre de ces règles, nous ne traitons que des objets inanimés et distincts tels que fenêtres, portes, épées, livres, tables, chaises et pierres, et non des bâtiments ou véhicules entiers, composés de nombreux objets.

Profil des objets

Si vous manquez de temps, il vous suffit de donner une classe d'armure et des points de vie à un objet destructible. Vous pouvez aussi lui octroyer des immunités, des résistances et des vulnérabilités à certains types de dégâts.

Classe d'armure. La classe d'armure d'un objet mesure la difficulté avec laquelle on peut lui infliger des dégâts en le frappant (sachant qu'il a peu de chances d'esquiver vos coups). La table Classe d'armure des objets vous suggère la CA pour diverses matières.

Classe d'armure des objets

Matériau	CA
Tissu, papier, corde	11
Cristal, verre, glace	13
Bois, os	15
Pierre	17
Fer, acier	19
Mithral	21
Adamantium	23

Points de vie. Les points de vie d'un objet mesurent les dégâts qu'il peut encaisser avant de perdre son intégrité physique. Un objet résistant aura bien entendu plus de points de vie qu'un objet fragile. Les objets imposants sont souvent mieux lotis que les petits, sauf quand briser une partie réduite de l'objet s'avère tout aussi destructeur que le fracasser en entier. La table « Points de vie des objets » propose une estimation des points de vie d'objets fragiles et robustes de taille G ou inférieure.

Points de vie des objets

Catégorie de taille	Fragile	Robuste
TP (bouteille, cadenas)	2 (1d4)	5 (2d4)
P (coffre, luth)	3 (1d6)	10 (3d6)
M (tonneau, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
G (charrette, fenêtre de 3 m par 3 m)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objets de taille TG ou Gig. Les armes normales ne sont guère efficaces contre les objets de taille TG ou Gig, comme une statue colossale, une énorme colonne de pierre ou un rocher cyclopéen. Cela dit, une torche peut embraser une tapisserie de taille TG et le sort *tremblement de terre* peut réduire un colosse en miettes. Vous pouvez tenir le compte des points de vie de tels objets si cela vous chante ou simplement décider de la durée pendant laquelle ils résisteront aux assauts de telle arme ou telle force. Si vous décomptez les points de vie, scindez l'objet en sections de taille G ou inférieure, en traitant les pv de chacune indépendamment. Détruire l'une de ces sections pourrait suffire à démolir tout l'objet. Ainsi, réduire à 0 point de vie l'une des jambes de taille G de la statue de taille Gig d'un bipède pourrait suffire à renverser toute la structure.

Objets et types de dégâts. Les objets sont immunisés contre les dégâts psychiques et de poison. Vous pouvez statuer que certains types de dégâts sont plus efficaces que d'autres contre un objet ou un matériau donné. Ainsi les dégâts contondants excellent-ils lorsqu'il s'agit de fracasser, mais ces mêmes dégâts font pâle figure pour sectionner la corde ou entailler le cuir. Les objets en papier ou tissu mériteraient d'être vulnérables aux dégâts de foudre et de feu. Une pioche est idéale pour creuser la pierre, mais peinera à abattre un arbre. Encore une fois, fiez-vous à votre bon sens.

Seuil de dégâts. Les objets imposants comme les murs d'un château montrent souvent une robustesse accrue, représentée par le seuil de dégâts. Un objet doté d'un seuil de dégâts est immunisé contre tous les dégâts, sauf quand une même attaque ou un même effet lui inflige une somme de dégâts supérieure à ce seuil, auquel cas il subit pleinement les dégâts. Les dégâts inférieurs à ce seuil sont considérés comme superficiels ; ils ne réduisent en rien les points de vie de l'objet.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Poisons

En raison de leur nature meurtrière et insidieuse, les poisons demeurent illégaux dans la plupart des sociétés ; ils n'en restent pas moins l'outil de prédilection des assassins, des drows et autres créatures malveillantes.

Il existe quatre types de poison.

Blessure. Un poison par blessure (ou lésionnel) s'enduit sur une arme, un projectile, une pièce de piège ou autre objet infligeant des dégâts perforants ou tranchants. Il conserve ses propriétés jusqu'à ce qu'il s'administre par le biais d'une blessure ou qu'on le nettoie. Une créature qui subit des dégâts tranchants ou perforants d'un objet enduit d'un tel poison s'expose à ses effets.

Contact. Les poisons par contact s'enduisent sur des objets. Ils conservent leurs propriétés jusqu'à ce qu'on les touche ou qu'on lave l'objet. Une créature qui expose sa peau à un poison par contact en subit les effets.

Ingestion. Pour en subir les effets, une créature doit avaler une dose entière de poison par ingestion. La dose peut s'administrer dans la nourriture ou un liquide. Vous pouvez statuer qu'une dose partielle entraîne un effet réduit, si bien que la créature est avantagée à son jet de sauvegarde ou que la substance n'inflige que la moitié des dégâts en cas d'échec.

Inhalation. Ces poisons se présentent sous la forme de poudres ou de vapeurs qui prennent effet lorsqu'on les inhale. Répandre la poudre ou les vapeurs soumet les créatures prises dans un cube de 1,50 m d'arête à leurs effets. Le nuage qui en résulte se dissipe aussitôt après. Retenir son souffle ne sert à rien contre les poisons par inhalation : ils agissent sur les membranes nasales, les conduits lacrymaux et autres parties du corps.

Poisons

Objet	Type	Prix par dose
Essence éthérée	Inhalation	300 po
Fumées d'othur	Inhalation	500 po
Huile de taggit	Contact	400 po
Larmes de minuit	Ingestion	1 500 po
Malice	Inhalation	250 po
Mucus de rampant	Contact	200 po
Poison de ver pourpre	Blessure	2 000 po
Poison de vouivre	Blessure	1 200 po
Poison drow	Blessure	200 po
Sang d'assassin	Ingestion	150 po
Sérum de vérité	Ingestion	150 po
Teinture pâle	Ingestion	250 po
Torpeur	Ingestion	600 po
Venin de serpent	Blessure	200 po

Exemples de poisons

Chaque type de poison présente ses effets néfastes.

Essence éthérée (inhalation). Toute créature exposée à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être empoisonnée pendant 8 heures. Ainsi empoisonnée, la créature est inconsciente. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Fumées d'othur (inhalation). Une créature exposée à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison et de devoir réitérer le JS au début de chacun de ses tours. À chaque nouvel échec, elle subit 3 (1d6) dégâts de poison. Une fois qu'elle a réussi trois JS, le poison prend fin.

Huile de taggit (contact). Toute créature exposée à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 24 heures. Ainsi empoisonnée, la créature est inconsciente. La créature se réveille si elle subit des dégâts.

Larmes de minuit (ingestion). Une créature qui avale ce poison ne souffre d'aucun désagrément jusqu'aux douze coups de minuit. Si le poison n'a pas été neutralisé avant cela, la créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 et subit 31 (9d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Malice (inhalation). Toute créature exposée à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Ainsi empoisonnée, la créature est aveuglée.

Mucus de rampant (contact). Ce poison se recueille sur un rampant neutralisé ou mort. Toute créature exposée à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Ainsi empoisonnée, la créature est paralysée. Elle peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Poison de ver pourpre (blessure). Ce poison se recueille sur un ver pourpre mort ou neutralisé. Toute créature exposée à ce poison effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 et subit 42 (12d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Poison de vouivre (blessure). Ce poison se recueille sur une vouivre morte ou neutralisée. Toute créature exposée à ce poison effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Poison drow (blessure). Ce poison n'est normalement concocté que par les drows, toujours en un lieu éloigné des rayons du soleil. Toute créature exposée à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue d'au moins 5, la créature est inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de cette manière. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Sang d'assassin (ingestion). Une créature exposée à ce poison effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle subit 6 (1d12) dégâts de poison et devient empoisonnée pendant 24 heures. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas empoisonnée.

Sérum de vérité (ingestion). Toute créature exposée à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Ainsi empoisonnée, la créature est incapable de mentir sciemment, comme si elle subissait l'effet du sort *zone de vérité*.

Teinture pâle (ingestion). Toute créature exposée à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine de subir 3 (1d6) dégâts de poison et d'être empoisonnée. Une créature ainsi empoisonnée doit réitérer le JS toutes les 24 heures et subit 3 (1d6) dégâts de poison en cas d'échec. Tant que ce poison est actif, les dégâts qu'il inflige ne peuvent être soignés par quelque moyen que ce soit. À l'issue de sept sauvegardes réussies, l'effet prend fin et la créature se soigne normalement.

Torpeur (ingestion). Toute créature exposée à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être empoisonnée pendant 4d6 heures. Ainsi empoisonnée, la créature est neutralisée.

Venin de serpent (blessure). Ce poison se recueille sur un serpent venimeux géant, neutralisé ou mort. Toute créature exposée à ce poison effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Objets magiques

Les objets magiques se dénichent dans les caches des monstres vaincus et dans les chambres fortes d'un autre âge. De tels objets octroient des pouvoirs auxquels un personnage aurait rarement accès autrement, ou complètent les aptitudes de leur détenteur par le biais d'une magie extraordinaire.

Harmonisation

Il est parfois nécessaire qu'une créature forge un lien avec un objet magique pour pouvoir exploiter ses propriétés magiques. Ce lien se nomme harmonisation et certains objets exigent en outre un prérequis. Si le prérequis est une classe, une créature doit appartenir à cette classe pour pouvoir s'harmoniser avec l'objet. (Si la classe est une classe de lanceur de sorts, un monstre remplit la condition s'il possède des emplacements de sort et utilise la liste de sorts de cette classe.) Si le prérequis est d'être un incantateur, toute créature remplit la condition si elle peut lancer au moins un sort en recourant à ses traits ou aptitudes sans utiliser d'objet magique ou d'artifice comparable.

Une créature non harmonisée avec un objet qui nécessite l'harmonisation reçoit uniquement ses avantages non magiques, sauf mention contraire dans sa description. Un bouclier magique avec harmonisation requise, par exemple, fournit les bénéfices d'un bouclier normal à une créature non harmonisée avec lui, mais aucune de ses propriétés magiques.

L'harmonisation avec un objet demande à une créature de consacrer l'intégralité d'un repos court à se concentrer sur l'objet tout en restant en contact physique étroit avec lui (cette opération ne peut pas se dérouler pendant le même repos court consacré à comprendre les propriétés de l'objet). Cette concentration peut prendre la forme d'exercices martiaux (pour une arme), d'une méditation (pour un objet merveilleux) ou de toute autre activité pertinente. Si le repos court est interrompu, la tentative d'harmonisation échoue. Sinon, à la fin du repos court, la créature comprend intuitivement comment on active les propriétés magiques de l'objet et apprend les éventuels mots de commande associés.

Un objet s'harmonise avec une seule créature et une créature ne peut être harmonisée qu'avec trois objets magiques à la fois. Toute tentative d'harmonisation avec un quatrième objet échoue ; la créature doit d'abord mettre fin à son lien avec un autre objet. En outre, une créature ne peut pas s'harmoniser avec plus d'un exemplaire du même objet. Une créature, par exemple, ne peut être harmonisée qu'avec un seul *anneau de protection*.

L'harmonisation entre une créature et un objet prend fin si la créature ne remplit plus les prérequis, si l'objet s'est trouvé à plus de 30 m pendant 24 heures, si la créature meurt ou si une autre créature s'harmonise avec l'objet. Une créature peut en outre mettre fin volontairement à l'harmonisation en passant un autre repos court concentré sur l'objet, sauf dans le cas d'un objet maudit.

Porter et manier des objets magiques

Certains objets doivent être portés ou maniés pour que l'on puisse utiliser leurs propriétés magiques. Un objet magique destiné à être porté sur le corps doit l'être à l'endroit prévu : les bottes aux pieds, les gants aux mains, les chapeaux et casques sur la tête et les anneaux au doigt. Une armure magique doit être enfilée, un bouclier attaché au bras, une cape attachée autour des épaules. Une arme doit être tenue en main.

Dans la plupart des cas, un objet magique censé être porté peut convenir à une créature, quelle que soit sa taille ou sa carrure. De nombreux vêtements magiques sont conçus pour être facilement ajustables ou s'adaptent magiquement au porteur. De rares exceptions existent cependant. Si son histoire fournit une bonne raison pour qu'un objet ne s'adapte qu'aux créatures d'une certaine taille ou forme, vous pouvez décider qu'il ne va pas à tout le monde. Une armure faite par des drows, par exemple, pourra ne convenir qu'aux elfes. Les nains pourraient eux aussi fabriquer des objets utilisables uniquement par des individus de gabarit nain.

Lorsqu'un non-humanoïde essaie de porter un objet, fiez-vous à votre jugement pour décider si cet objet fonctionne comme prévu. Un anneau placé sur un tentacule peut fonctionner, mais un yuan-ti avec une queue de serpent en guise de jambes ne pourra pas porter de bottes.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Plusieurs objets du même type

Faites appel à votre bon sens pour déterminer s'il est possible ou non de porter plus d'un objet magique du même type. Un personnage ne peut normalement pas porter plus d'une paire de chaussures, une paire de gants ou de gantelets, une paire de brassards, une armure, un couvre-chef et une cape. Vous pouvez toutefois ménager des exceptions ; un personnage pourrait être capable de porter un serre-tête sous un casque, par exemple, ou de superposer deux capes.

Objets appariés

Les objets fournis par paires, tels que les bottes, brassards, gantelets et gants, n'octroient leurs bénéfices que si les deux éléments de la paire sont portés. Un personnage qui porte une *botte de sept lieues* à un pied et une *botte elfique* à l'autre ne retire aucun bénéfice de l'une ni de l'autre.

Activer un objet magique

L'activation de certains objets magiques nécessite parfois un acte spécifique de l'utilisateur, comme brandir l'objet et prononcer un mot de commande. La description de chaque catégorie d'objet ou de certains objets spécifiques détaille comment un tel objet doit être activé. Certains objets obéissent aux règles suivantes pour leur activation.

Si un objet nécessite une action pour être activé, cette action n'est pas une fonction de l'action Utiliser un objet. Un roublard ne pourra donc pas recourir à son aptitude Mains lestes pour activer l'objet.

Mot de commande

Un mot de commande est un mot ou une phrase qui doit être prononcé pour que l'objet fonctionne. Un objet magique qui nécessite un mot de commande ne peut pas être activé dans une zone où le son est réprimé, comme dans la zone du sort *silence*.

Objets à utilisation unique

Certains objets sont consommés lorsqu'ils sont activés. Potions et élixirs doivent être avalés ; les huiles, être appliquées sur le corps. Les inscriptions sur un parchemin s'effacent quand celui-ci est lu. Une fois utilisé, un objet à utilisation unique perd ses propriétés magiques.

Sorts

Certains objets magiques permettent à l'utilisateur de lancer un sort à partir de l'objet. Le sort est lancé au niveau de sort le plus bas possible, ne consomme aucun des emplacements de sort de l'utilisateur et ne nécessite aucune composante, sauf mention contraire dans la description de l'objet. Le sort fonctionne de façon normale en ce qui concerne le temps d'incantation, la portée et la durée, et l'utilisateur de l'objet doit se concentrer si le sort nécessite la concentration. De nombreux objets, comme les potions, ne demandent pas de lancer le sort et octroient les effets du sort avec leur durée habituelle. Certains objets font exception à cette règle, modifiant le temps d'incantation, la durée ou d'autres aspects d'un sort.

Un objet magique, comme certains bâtons, peut vous demander de recourir à votre propre caractéristique d'incantation pour lancer le sort par son intermédiaire. Si vous disposez de plusieurs caractéristiques d'incantation, choisissez celle à utiliser avec l'objet. Si vous n'avez aucune caractéristique d'incantation (comme c'est le cas d'un roublard avec l'aptitude Utilisation d'objets magiques), votre modificateur de caractéristique est de +0 pour cet objet et votre bonus de maîtrise s'applique.

Charges

Certains objets magiques sont dotés de charges que l'on dépense pour activer leurs propriétés. Le nombre de charges restantes d'un objet est révélé si le sort *identification* est lancé, ainsi qu'à la créature qui s'harmonise avec l'objet. En outre, lorsqu'un objet récupère des charges, la créature harmonisée avec celui-ci sait combien de charges il a regagnées.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Les objets magiques de A à Z

Les objets magiques sont présentés dans l'ordre alphabétique. La description d'un objet magique fournit le nom de l'objet, sa catégorie, sa rareté et ses propriétés magiques.

Amulette d'antidétection

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette amulette, la magie de divination est sans effet sur vous. Vous ne pouvez pas être la cible de ce type de magie ni perçu par des capteurs de scrutation magique.

Amulette de bonne santé

Objet merveilleux, peu courant

Vous êtes immunisé contre toutes les maladies tant que vous portez ce pendentif. Si vous êtes déjà infecté par une maladie, ses effets sont réprimés tant que vous portez ce pendentif.

Amulette de cicatrisation

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce pendentif, vous vous stabilisez automatiquement si vous êtes mourant au début de votre tour. En outre, chaque fois que vous lancez un dé de vie pour récupérer des points de vie, vous doublez le nombre de points de vie que ce dé vous octroie.

Amulette de protection contre le poison

Objet merveilleux, rare

Cette chaîne en argent délicatement ouvragée porte en sautoir une gemme noire magnifiquement taillée. Tant que vous portez cette amulette, les poisons sont sans effet sur vous. Vous êtes immunisé contre l'état empoisonné et recevez l'immunité contre les dégâts de poison.

Amulette de santé

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Votre valeur de Constitution est de 19 tant que vous portez cette amulette. Elle est sans effet sur vous si votre Constitution est déjà supérieure ou égale à 19.

Amulette des plans

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette amulette, vous pouvez consacrer une action à nommer un lieu que vous connaissez sur un autre plan d'existence. Effectuez ensuite un test d'Intelligence DD 15. En cas de réussite, vous lancez le sort changement de plan. En cas d'échec, vous et tous les objets et créatures dans un rayon de 4,50 m de vous voyagez vers une destination aléatoire. Lancez un d100. Sur un résultat de 1 à 60, vous atteignez une destination aléatoire sur le plan que vous aviez choisi. Sur un résultat de 61 à 100, vous vous rendez en un plan d'existence aléatoire.

Anneau d'action libre

Anneau, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, le terrain difficile ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire. En outre, aucune magie ne peut réduire votre vitesse ni vous imposer l'état paralysé ou entravé.

Anneau d'esquive totale

Anneau, rare (harmonisation requise)

Cet anneau dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Lorsque vous échouez à un jet de sauvegarde de Dextérité alors que vous le portez, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 de ses charges et réussir ce jet de sauvegarde.

Anneau d'influence animale

Anneau, rare

Cet anneau dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous portez l'anneau, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge pour lancer l'un des sorts suivants :

- *Amitié avec les animaux* (DD de sauvegarde 13)
- *Communication avec les animaux*
- *Terreur* (DD de sauvegarde 13), ne cible que les bêtes dont l'Intelligence est inférieure ou égale à 3

Anneau d'invisibilité

Anneau, légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez vous rendre invisible au prix d'une action. Tout ce que vous portez est invisible comme vous. Vous restez invisible jusqu'à ce que l'anneau soit retiré, que vous attaquiez, lanciez un sort ou décidiez de redevenir visible par une action bonus.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Anneau de barrière mentale

Anneau, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous êtes immunisé contre toute magie permettant à une autre créature de lire vos pensées, de déterminer si vous mentez, de connaître votre alignement ou de découvrir votre type de créature. Les créatures ne peuvent communiquer par télépathie avec vous que si vous les y autorisez.

Au prix d'une action, vous pouvez rendre l'anneau invisible jusqu'à ce que vous consacriez une autre action à le rendre visible, que vous retiriez l'anneau ou que vous mouriez.

Si vous mourez en portant l'anneau, votre âme vient l'habiter sauf s'il abrite déjà une autre âme. Vous pouvez choisir de demeurer dans l'anneau ou de partir pour l'au-delà. Tant que votre âme réside dans l'anneau, vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature qui le porte. Le porteur ne peut rien faire pour empêcher cette communication télépathique.

Anneau de chaleur constante

Anneau, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de froid. En outre, vous-même et tout ce que vous portez ne souffrez pas des basses températures jusqu'à −45 °C.

Anneau de convocation de djinn

Anneau, légendaire (harmonisation requise)

Tant vous portez cet anneau, vous pouvez prononcer son mot de commande au prix d'une action, ce qui convoque un djinn spécifique originaire du Plan Élémentaire de l'Air. Le djinn apparaît en un espace inoccupé de votre choix, dans un rayon de 36 m de vous. Il reste aussi longtemps que vous maintenez la concentration (comme pour un sort) jusqu'à un maximum de 1 heure, mais disparaît s'il tombe à 0 point de vie. Il retourne alors sur son plan d'origine.

Ainsi convoqué, le djinn est amical envers vous et vos compagnons. Il obéit à tous vos ordres, quelle que soit la langue que vous utilisez. En l'absence d'instructions précises, le djinn se défend contre les assaillants, mais n'entreprend aucune autre action.

Après le départ du djinn, il ne peut plus être convoqué pendant 24 heures et l'anneau devient non magique si ce djinn meurt.

Anneau de feu d'étoiles

Anneau, très rare (harmonisation requise à l'extérieur et de nuit)

Lorsque vous portez cet anneau dans une lumière faible ou les ténèbres, vous pouvez lancer à volonté les sorts *lumières dansantes* et *lumière* par l'anneau. Lancer l'un ou l'autre sort par l'anneau nécessite d'y consacrer une action.

L'anneau dispose de 6 charges pour les autres propriétés suivantes. Il récupère quotidiennement 1d6 charges dépensées, à l'aube.

Lueurs féeriques. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 1 charge et lancer *lueurs féeriques* par l'anneau.

Sphères de foudre. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 2 charges et créer un maximum de quatre sphères de foudre de 90 cm de diamètre depuis l'anneau. Plus vous créez de sphères, moins elles sont puissantes prises individuellement.

Chaque sphère apparaît en un espace inoccupé que vous voyez, dans un rayon de 36 m de vous. Les sphères persistent aussi longtemps que vous maintenez votre concentration (comme pour un sort), à concurrence de 1 minute. Chaque sphère émet une lumière faible dans un rayon de 9 m.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer chaque sphère d'un maximum de 9 m à condition qu'elles restent dans un rayon de 36 m de vous. Lorsqu'une créature autre que vous se retrouve dans un rayon de 1,50 m d'une sphère, celle-ci décharge sa foudre sur la créature et disparaît. Cette créature effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas d'échec, elle subit une quantité de dégâts de foudre basée sur le nombre de sphères créées par vous.

Sphères	Dégâts de foudre
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Feu d'étoiles. Vous pouvez dépenser 1 à 3 charges au prix d'une action. Pour chaque charge dépensée, vous faites jaillir une particule de lumière incandescente depuis l'anneau vers un point que vous voyez dans un rayon de 18 m. Chaque créature prise dans un cube de 4,50 m d'arête ayant ce point pour origine subit une pluie d'étincelles. Elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 5d4 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Anneau de feuille morte

Anneau, rare (harmonisation requise)

Quand vous tombez alors que vous portez cet anneau, vous descendez de 18 m par round sans subir de dégâts de chute.

Anneau de maîtrise élémentaire

Anneau, légendaire (harmonisation requise)

Cet anneau est lié à l'un des quatre Plans Élémentaires. Le MJ choisit ou laisse le hasard décider à quel plan il est lié.

Tant que vous portez cet anneau, vous êtes avantagé aux jets d'attaque contre les élémentaires originaires du plan lié, qui sont désavantagés à leurs jets d'attaque contre vous. En outre, vous avez accès aux propriétés du plan d'existence lié.

L'anneau dispose de 5 charges. Il récupère quotidiennement 1d4 + 1 charges dépensées, à l'aube. Le DD de sauvegarde des sorts lancés par l'anneau est de 17.

Anneau de maîtrise élémentaire de l'air. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer le sort *domination de monstre* sur un élémentaire de l'air. En outre, si vous tombez, vous descendez de 18 m par round sans subir de dégâts de chute. Vous parlez et comprenez l'aérien.

Si vous contribuez à tuer un élémentaire de l'air alors que vous êtes harmonisé avec cet anneau, vous recevez enfin les propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de foudre.
- Vous êtes doté d'une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol et disposez du vol stationnaire.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants par l'anneau, en dépensant le nombre de charges indiqué : *bourrasque* (2 charges), *chaîne d'éclairs* (3 charges) et *mur de vent* (1 charge).

Anneau de maîtrise élémentaire de l'eau. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer le sort *domination de monstre* sur un élémentaire de l'eau. En outre, vous tenez debout sur les surfaces liquides et pouvez les traverser comme s'il s'agissait de terre ferme. Vous parlez et comprenez l'aquatique.

Si vous contribuez à tuer un élémentaire de l'eau alors que vous êtes harmonisé avec cet anneau, vous recevez enfin les propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous pouvez respirer sous l'eau et recevez une vitesse de nage égale à votre vitesse au sol.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants par l'anneau, en dépensant le nombre de charges indiqué : *contrôle de l'eau* (3 charges), *création ou destruction d'eau* (1 charge), *mur de glace* (3 charges) et *tempête de grêle* (2 charges).

Anneau de maîtrise élémentaire du feu. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer le sort *domination de monstre* sur un élémentaire du feu. En outre, vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de feu. Vous parlez et comprenez l'igné.

Si vous contribuez à tuer un élémentaire du feu alors que vous êtes harmonisé avec cet anneau, vous recevez enfin les propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts de feu.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants par l'anneau, en dépensant le nombre de charges indiqué : *boule de feu* (2 charges), *mains brûlantes* (1 charge) et *mur de feu* (3 charges).

Anneau de maîtrise élémentaire de la terre. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer le sort *domination de monstre* sur un élémentaire de la terre. En outre, vos déplacements en terrain difficile composé d'éboulis, de rochers ou de terre s'effectuent comme en terrain normal. Vous parlez et comprenez le terreux.

Si vous contribuez à tuer un élémentaire de la terre alors que vous êtes harmonisé avec cet anneau, vous recevez enfin les propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts d'acide.
- Vous pouvez vous déplacer à travers la terre et la roche compacte comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Si vous y terminez votre tour, vous êtes renvoyé dans l'espace inoccupé le plus proche parmi ceux que vous venez de quitter.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants par l'anneau, en dépensant le nombre de charges indiqué : *façonnage de la pierre* (2 charges), *mur de pierre* (3 charges) et *peau de pierre* (3 charges).

Anneau de marche sur l'eau

Anneau, peu courant

Tant que vous portez cet anneau, vous tenez debout sur les surfaces liquides et pouvez les traverser comme s'il s'agissait de terre ferme.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Anneau de nage

Anneau, peu courant

Tant que vous portez cet anneau, vous disposez d'une vitesse de nage de 12 m.

Anneau de protection

Anneau, rare (harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cet anneau.

Anneau de rayons X

Anneau, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez consacrer une action à prononcer son mot de commande. Ce faisant, vous voyez dans et à travers la matière solide pendant 1 minute. La portée de cette vision est de 9 m. Pour vous, les objets solides dans ce rayon apparaissent transparents et ne bloquent pas la lumière. Cette vision pénètre 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal courant et jusqu'à 90 cm de bois ou de terre. Une épaisseur supérieure de ces mêmes substances bloque la vision, tout comme une fine feuille de plomb.

Chaque fois que vous réutilisez cet anneau sans avoir pris un repos long, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de recevoir un niveau d'épuisement.

Anneau de régénération

Anneau, très rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous récupérez 1d6 points de vie toutes les 10 minutes à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie. Si vous perdez une partie de votre corps, l'anneau fait repousser la partie manquante qui retrouve ses pleines fonctions au bout de 1d6 + 1 jours, à condition que vous conserviez au moins 1 point de vie pendant tout ce temps.

Anneau de renvoi des sorts

Anneau, légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre tout sort qui ne cible que vous (les sorts à zone d'effet ne sont donc pas concernés). En outre, si vous obtenez un 20 sur le dé de ce JS et qu'il s'agit d'un sort du 7e niveau ou inférieur, ce sort n'a aucun effet sur vous et cible en réalité son incantateur, en utilisant son niveau d'emplacement, son DD de sauvegarde des sorts, son bonus d'attaque et sa caractéristique d'incantation.

Anneau de résistance

Anneau, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous bénéficiez de la résistance à un type de dégâts. La gemme sertie sur l'anneau indique ce type, que le MJ choisit ou détermine au hasard.

d10	Type de dégâts	Gemme
1	Acide	Perle
2	Feu	Grenat
3	Force	Saphir
4	Foudre	Citrine
5	Froid	Tourmaline
6	Nécrotiques	Jais
7	Poison	Améthyste
8	Psychiques	Jade
9	Radiants	Topaze
10	Tonnerre	Spinelle

Anneau de saut

Anneau, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer le sort *saut* par une action bonus à volonté, mais vous ne pouvez alors cibler que vous-même.

Anneau de stockage de sort

Anneau, rare (harmonisation requise)

Cet anneau stocke les sorts qui sont lancés sur lui et les conserve jusqu'à ce que le porteur harmonisé les utilise. L'anneau peut stocker jusqu'à 5 niveaux de sort à la fois. Quand on le trouve, il contient 1d6 – 1 niveaux de sort choisis par le MJ.

Toute créature peut lancer un sort du 1er au 5e niveau dans l'anneau à condition de le toucher au moment de l'incantation. Le sort ne produit aucun effet hormis celui d'être stocké dans l'anneau. Si l'anneau ne peut pas contenir ce sort, il est dépensé sans effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine la quantité d'espace qu'il utilise.

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer l'un des sorts qui y sont stockés. Ce sort utilise le niveau d'emplacement de sort, le DD de sauvegarde des sorts, le bonus d'attaque de sort et la caractéristique d'incantation du lanceur d'origine, mais il est par ailleurs traité comme si vous le lanciez. Le sort lancé par l'anneau n'y est plus stocké et libère l'espace correspondant.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Anneau de télékinésie

Anneau, très rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer à volonté le sort *télékinésie*, mais vous ne pouvez cibler que des objets qui ne sont portés par personne.

Anneau de triple souhait

Anneau, légendaire

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 de ses 3 charges pour lancer le sort *souhait* à partir de l'objet. L'anneau devient non magique lorsque vous dépensez sa dernière charge.

Anneau du bélier

Anneau, rare (harmonisation requise)

Cet anneau dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 à 3 de ses charges pour attaquer une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m de vous. L'anneau produit une tête de bélier spectrale et effectue son jet d'attaque avec un bonus de +7. Si l'attaque touche, pour chaque charge dépensée, la cible subit 2d10 dégâts de force et elle est repoussée de 1,50 m de vous.

Au lieu de cela, vous pouvez dépenser 1 à 3 des charges de l'anneau au prix d'une action pour tenter de briser un objet que vous voyez et qui n'est porté par personne dans un rayon de 18 m. L'anneau effectue un test de Force avec un bonus de +5 pour chaque charge dépensée.

Arc du serment

Arme (arc long), très rare (harmonisation requise)

Lorsque vous encochez une flèche sur cet arc, il murmure en langue elfique « Une défaite rapide pour mes ennemis. » Lorsque vous utilisez cette arme pour effectuer une attaque à distance, vous pouvez, comme phrase de commande, prononcer « Une mort rapide à toi qui m'as fait du tort. » La cible de votre attaque reste votre ennemi juré pendant sept jours (jusqu'à l'aube), sauf si elle meurt avant cela. Vous ne pouvez avoir qu'un seul ennemi juré de ce type à la fois. Lorsque votre ennemi juré meurt, vous pouvez en désigner un nouveau après l'aube suivante.

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque à distance contre votre ennemi juré, vous êtes avantagé à ce jet. En outre, votre cible ne reçoit aucun bénéfice d'un abri autre que total, et vous n'êtes pas désavantagé contre elle à portée longue. Si l'attaque touche, votre ennemi juré subit 3d6 dégâts perforants supplémentaires.

Tant que votre ennemi juré est vivant, vous êtes désavantagé aux jets d'attaque de toutes les autres armes.

Arme vicieuse

Arme (toute arme), rare

Lorsque vous obtenez un 20 sur votre jet d'attaque avec cette arme magique, votre coup critique inflige 2d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme.

Arme +1, +2 ou +3

Arme (toute arme), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Vous recevez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Ce bonus est déterminé par la rareté de l'arme.

Armure d'adamantium

Armure (intermédiaire ou lourde, sauf armure de peaux), peu courante

Les parties en adamantium, l'un des matériaux les plus résistants qui existent, augmentent la solidité de cette armure. Tant que vous la portez, tout coup critique contre vous devient un coup normal.

Armure d'écailles de dragon

Armure (armure d'écailles), très rare (harmonisation requise)

Chaque armure d'écailles de dragon est faite avec des écailles d'une espèce de dragon. Il arrive à certains dragons de rassembler leurs écailles tombées pour en faire don à un humanoïde. En d'autres occasions, ces écailles sont prélevées avec soin sur le cadavre d'un dragon tué par des chasseurs. Dans tous les cas, une armure d'écailles de dragon est un bien inestimable.

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +1 à la CA, êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre la Présence terrifiante et le souffle des dragons, et bénéficiez de la résistance à un type de dégâts déterminé par l'espèce de dragon qui a fourni les écailles (voir la table).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

En outre et au prix d'une action, vous pouvez focaliser vos sens afin de percevoir magiquement à quelle distance et dans quelle direction se trouve le plus proche dragon de l'espèce correspondant à l'armure dans un rayon de 45 km. Cette action spéciale ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Dragon	Résistance	Dragon	Résistance
Airain	Feu	Cuivre	Acide
Argent	Froid	Noir	Acide
Blanc	Froid	Or	Feu
Bleu	Foudre	Rouge	Feu
Bronze	Foudre	Vert	Poison

Armure d'invulnérabilité

Armure (harnois), légendaire (harmonisation requise)

Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts non magiques tant que vous portez cette armure. En outre, vous pouvez consacrer une action pour vous immuniser contre les dégâts non magiques pendant 10 minutes tant que vous portez cette armure. Une fois cette action spéciale utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Armure de cuir clouté enchantée

Armure (cuir clouté), rare

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +1 à la CA. Par une action bonus, vous pouvez également prononcer le mot de commande de l'armure qui prend alors l'apparence de vêtements ordinaires ou d'un autre type d'armure. Vous décidez de son aspect, y compris sa couleur, son style et ses accessoires, mais l'armure conserve son encombrement normal et son poids. L'apparence illusoire persiste jusqu'à ce que vous réutilisiez cette propriété ou ôtiez l'armure.

Armure de mithral

Armure (intermédiaire ou lourde, sauf armure de peaux), peu courante

Le mithral est un métal léger et souple. Une chemise de mailles ou une cuirasse en mithral peut se porter sous des vêtements normaux. Si l'armure dans sa version normale impose le désavantage aux tests de Dextérité (Discrétion) ou requiert une Force minimale, ce n'est pas le cas de la version en mithral.

Armure de résistance

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (harmonisation requise)

Vous bénéficiez de la résistance à un type de dégâts tant que vous portez cette armure. Le MJ choisit ce type ou laisse le hasard en décider parmi les options ci-dessous.

d10	Type de dégâts	d10	Type de dégâts
1	Acide	6	Nécrotiques
2	Feu	7	Poison
3	Force	8	Psychiques
4	Foudre	9	Radiants
5	Froid	10	Tonnerre

Armure de vulnérabilité

Armure (harnois), rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez de la résistance à l'un des types de dégâts suivants : contondants, perforants ou tranchants. Le MJ choisit ce type ou laisse le hasard en décider.

Malédiction. Cette armure est maudite, un fait qui n'est révélé que lorsque le sort *identification* est lancé sur l'objet ou quand vous vous harmonisez avec elle. S'harmoniser avec l'armure vous maudit jusqu'à ce que vous soyez la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'un effet magique équivalent ; ôter l'armure ne suffit pas à lever cette malédiction. Tant que cette malédiction vous affecte, vous subissez la vulnérabilité à deux des trois types de dégâts associés à l'armure (autres que celui auquel elle octroie une résistance).

Armure démoniaque

Armure (harnois), très rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +1 à la CA, comprenez l'abyssal et le parlez. En outre, les gantelets griffus de l'armure transforment vos frappes à mains nues en arme magique qui inflige des dégâts tranchants, avec un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts et un dé de dégâts de 1d8.

Malédiction. Une fois cette armure maudite enfilée, vous ne pouvez plus l'ôter sauf si vous êtes la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'une magie équivalente. Tant que vous portez cette armure, vous êtes désavantagé aux jets d'attaque contre les démons et aux jets de sauvegarde contre leurs sorts et aptitudes spéciales.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Armure +1, +2 ou +3

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (+1), très rare (+2) ou légendaire (+3)

Vous recevez un bonus à la CA tant que vous portez cette armure. Ce bonus est déterminé par sa rareté.

Baguette d'éclairs

Baguette, rare (harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer le sort *éclair* (DD de sauvegarde 15) par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version du 3e niveau de ce sort. Chaque charge supplémentaire que vous dépensez augmente de 1 le niveau d'emplacement de sort.

La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres et elle est détruite.

Baguette de boules de feu

Baguette, rare (harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer le sort *boule de feu* (DD de sauvegarde 15) par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version du 3e niveau de ce sort. Chaque charge supplémentaire que vous dépensez augmente de 1 le niveau d'emplacement de sort.

La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres et elle est détruite.

Baguette de détection de l'ennemi

Baguette, rare (harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge pour prononcer son mot de commande. Pendant la minute qui suit, vous connaissez la direction dans laquelle se trouve la créature hostile la plus proche dans un rayon de 18 m, mais pas la distance qui vous en sépare. La baguette peut détecter la présence de créatures hostiles qui sont éthérées, invisibles, déguisées ou cachées, ainsi que celles exposées à la vue de tous. L'effet se termine si vous cessez de tenir la baguette.

La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres et elle est détruite.

Baguette de détection de la magie

Baguette, peu courante

Cette baguette dispose de 3 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez dépenser 1 charge au prix d'une action pour lancer le sort *détection de la magie* par son biais. La baguette récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Baguette de métamorphose

Baguette, très rare (harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 de ses charges pour lancer le sort *métamorphose* (DD de sauvegarde 15) par son biais.

La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres et elle est détruite.

Baguette de paralysie

Baguette, rare (harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 de ses charges pour produire un fin rayon bleuté qui jaillit de la pointe vers une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres et elle est détruite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Baguette de projectiles magiques

Baguette, peu courante

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer le sort *projectile magique* par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version du 1er niveau de ce sort. Chaque charge supplémentaire que vous dépensez augmente de 1 le niveau d'emplacement de sort.

La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres et elle est détruite.

Baguette de terreur

Baguette, rare (harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges pour les propriétés suivantes. Elle récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres et elle est détruite.

Cône de terreur. Tant que vous tenez la baguette, vous pouvez consacrer une action pour dépenser 2 charges. Elle émet alors une lumière ambrée dans un cône de 18 m. Chaque créature prise dans ce cône doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être effrayée par vous pendant 1 minute. Une créature ainsi effrayée doit consacrer ses tours de jeu à s'éloigner le plus possible de vous et ne peut volontairement se déplacer vers un espace situé à 9 m ou moins de vous. Elle ne peut en outre pas jouer de réaction. Comme action, elle ne peut entreprendre que Foncer ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut entreprendre l'action Esquiver. À la fin de chacun de ses tours, la créature peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Injonction. Tant que vous tenez la baguette, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge pour ordonner à une autre créature de ramper ou de fuir, comme avec le sort *injonction* (DD de sauvegarde 15).

Baguette des entraves

Baguette, rare (harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges pour les propriétés suivantes. Elle récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres et elle est détruite.

Évasion assistée. Tant que vous tenez la baguette, vous pouvez jouer votre réaction et dépenser 1 charge à recevoir l'avantage sur un jet de sauvegarde que vous effectuez pour éviter d'être paralysé ou entravé, ou vous pouvez dépenser 1 charge et recevoir l'avantage sur n'importe quel test que vous effectuez pour ne plus être agrippé.

Sorts. Tant que vous tenez la baguette, vous pouvez consacrer une action à dépenser plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 17) : *immobilisation de monstre* (5 charges) ou *immobilisation de personne* (2 charges).

Baguette des merveilles

Baguette, rare (harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 de ses charges et choisir une cible dans un rayon de 36 m. La cible peut être une créature, un objet ou un point dans l'espace. Lancez d100 et consultez la table ci-dessous pour déterminer ce qui se passe.

Si l'effet vous amène à lancer un sort avec la baguette, le DD de sauvegarde du sort est de 15. Si le sort a normalement une portée exprimée en mètres, sa portée devient 36 m si tel n'est pas déjà le cas.

Si un effet couvre une zone, vous devez centrer le sort sur la cible choisie. Si un effet a plusieurs sujets possibles, le MJ détermine au hasard lesquels sont affectés.

La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette tombe en poussière et elle est détruite.

d100	Effet
01–05	Vous lancez *lenteur*.
06–10	Vous lancez *lueurs féeriques*.
11–15	Vous êtes étourdi jusqu'au début de votre tour suivant, convaincu qu'un événement extraordinaire vient de se produire.
16–20	Vous lancez *bourrasque*.
21–25	Vous lancez *détection des pensées* sur la cible choisie. Si cette cible n'était pas une créature, vous subissez en fait 1d6 dégâts psychiques.
26–30	Vous lancez *nuage nauséabond*.
31–33	Une pluie forte s'abat dans un rayon de 18 m centré sur la cible. La zone devient à visibilité réduite. La pluie tombe jusqu'au début de votre tour suivant.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

d100	Effet
34–36	Un animal apparaît en l'espace inoccupé le plus proche de la cible. L'animal n'est pas sous votre contrôle et agit conformément à sa nature. Lancez un d100 pour déterminer quel animal apparaît. Sur un résultat de 01–25, c'est un rhinocéros qui apparaît ; sur un résultat de 26–50, un éléphant ; et sur un résultat de 51–100, un rat.
37–46	Vous lancez *éclair*.
47–49	Un nuage de 600 papillons surdimensionnés remplit une zone de 9 m de rayon centrée sur la cible. La visibilité devient nulle dans la zone. Les papillons persistent pendant 10 minutes.
50–53	Vous agrandissez la cible comme si vous aviez lancé *agrandissement/rapetissement*. Si la cible ne peut pas être affectée par ce sort, ou si vous n'avez pas ciblé de créature, c'est vous qui en êtes la cible.
54–58	Vous lancez *ténèbres*.
59–62	De l'herbe pousse au sol dans un rayon de 18 m centré sur la cible. Si de l'herbe était déjà présente, elle grandit jusqu'à dix fois sa taille normale et demeure ainsi pendant 1 minute.
63–65	Un objet au choix du MJ disparaît dans le Plan Éthéré. L'objet ne doit être porté par personne, doit se trouver dans un rayon de 36 m de la cible et ne doit pas mesurer plus de 3 m de long, de large ou de haut.
66–69	Vous rapetissez comme si vous aviez lancé sur vous-même *agrandissement/rapetissement*.
70–79	Vous lancez *boule de feu*.
80–84	Vous lancez *invisibilité* sur vous-même.
85–87	Des feuilles poussent sur la cible. Si vous aviez choisi un point dans l'espace comme cible, les feuilles poussent sur la créature la plus proche de ce point. À moins d'être arrachées avant, ces feuilles brunissent et tombent au bout de 24 heures.
88–90	Un torrent de 1d4 x 10 gemmes, chacune d'une valeur de 1 po, jaillit de la pointe de la baguette et forme une ligne de 9 m de long sur 1,50 m de large. Chaque gemme inflige 1 dégât contondant ; les dégâts totaux infligés par les gemmes se divisent équitablement entre toutes les créatures présentes sur cette ligne.
91–95	Un jaillissement de lumière colorée et scintillante émane de vous dans un rayon de 9 m. Vous-même et chaque créature prise dans la zone devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglés pendant 1 minute. Une créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.
96–97	La peau de la cible vire au bleu vif pendant 1d10 jours. Si vous aviez choisi un point dans l'espace comme cible, la créature la plus proche de ce point est affectée.
98–00	Si vous aviez pris une créature pour cible, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si vous n'aviez pas pris une créature pour cible, vous devenez cette cible et effectuez le jet de sauvegarde. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou davantage, la cible est immédiatement pétrifiée. En cas d'échec moins important, la cible est entravée et commence à se transformer en pierre. Entravée de la sorte, la cible doit réitérer le jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant ; elle se retrouve pétrifiée en cas d'échec et met un terme à l'effet en cas de réussite. La pétrification persiste jusqu'à ce que la cible en soit affranchie par le sort *restauration suprême* ou une magie équivalente.

Baguette des secrets

Baguette, peu courante

Cette baguette dispose de 3 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer votre action à dépenser 1 de ses charges ; si un passage secret ou un piège se trouve dans un rayon de 9 m de vous, la baguette émet des impulsions et pointe en direction de l'élément détecté le plus proche. La baguette récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Baguette des toiles

Baguette, peu courante (harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 de ses charges pour lancer le sort *toile d'araignée* (DD de sauvegarde 15) par son biais.

La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres et elle est détruite.

Baguette du mage de guerre +1, +2 ou +3

Baguette, peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3) (harmonisation requise avec un incantateur)

Tant que vous la tenez, vous recevez aux jets d'attaque de sort un bonus déterminé par la rareté de cette baguette. Par ailleurs, vous ne tenez pas compte des abris partiels lorsque vous effectuez une attaque de sort.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Balai volant

Objet merveilleux, peu courant

Ce balai en bois qui pèse 1,5 kg fonctionne comme un balai ordinaire jusqu'à ce que vous l'enfourchiez et prononciez son mot de commande. Il flotte alors à quelques dizaines de centimètres du sol, en vol stationnaire, en attendant d'être chevauché dans les airs. Sa vitesse de vol est de 15 m. Il peut transporter jusqu'à 200 kg, mais sa vitesse de vol est réduite à 9 m s'il transporte plus de 100 kg. Le balai cesse de flotter dans les airs à votre atterrissage.

Vous pouvez envoyer le balai voler seul vers une destination située dans un rayon de 1,5 km si vous prononcez le mot de commande, nommez l'emplacement et connaissez cet endroit. Le balai revient vers vous lorsque vous prononcez un autre mot de commande, à condition qu'il se trouve toujours dans un rayon de 1,5 km de vous.

Bandeau d'intelligence

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Votre valeur d'Intelligence est de 19 tant que vous portez ce bandeau. Il est sans effet sur vous si votre Intelligence est déjà supérieure ou égale à 19.

Bateau pliable

Objet merveilleux, rare

Cet objet apparaît d'emblée comme une caisse oblongue en bois, longue de 30 cm pour une largeur et une hauteur de 15 cm. Elle pèse 2 kg et flotte. Il est possible de l'ouvrir et de ranger des objets à l'intérieur. Cet objet est en outre associé à trois mots de commande, chacun vous obligeant à consacrer une action pour le prononcer.

Le premier mot de commande déplie la caisse qui se transforme en bateau de 3 m de long, 1,20 m de large et 0,60 m de profondeur. L'esquif dispose de deux rames, d'une ancre, d'un mât et d'une voile latine. Il transporte confortablement jusqu'à quatre créatures de taille M.

Le deuxième mot de commande déplie la caisse qui se transforme en navire de 7,20 m de long, 2,40 m de large et 1,80 m de profondeur. L'embarcation comprend un pont, des bancs de nage, cinq paires de rames, un gouvernail, une ancre, une cabine de pont et un mât avec voile carrée. Le navire transporte confortablement quinze créatures de taille M.

Lorsque la caisse se transforme en véhicule, son poids devient celui d'un bâtiment normal de son gabarit, et tout ce qui était rangé dans la caisse reste à bord.

Le troisième mot de commande renvoie le *bateau pliable* à son stade de caisse, à condition qu'aucune créature ne soit à bord. Les objets restés à bord et qui ne tiennent pas dans cette caisse se retrouvent à l'extérieur de celle-ci lorsqu'elle se replie. Tout objet resté à bord du navire et qui tient dans la caisse y est rangé.

Bâton d'envoûtement

Bâton, rare (harmonisation requise avec un barde, clerc, druide, ensorceleur, magicien ou occultiste)

Tant que vous tenez ce bâton, vous pouvez consacrer une action à en dépenser 1 de ses 10 charges pour lancer le sort *charme-personne*, *compréhension des langues* ou *injonction* par son biais avec votre DD de sauvegarde des sorts. Ce bâton peut également servir de bâton de combat magique.

Si vous ratez un jet de sauvegarde contre un sort d'enchantement qui ne cible que vous alors que vous tenez ce bâton, vous pouvez transformer cet échec en réussite. Cette propriété du bâton ne peut plus resservir avant l'aube suivante. Si vous réussissez un JS contre un sort d'enchantement qui ne cible que vous, avec ou sans l'intervention du bâton, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 charge du bâton, ce qui renvoie le sort sur son incantateur comme si vous aviez lancé le sort.

Le bâton récupère quotidiennement 1d8 + 2 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton devient un bâton de combat non magique.

Bâton de feu

Bâton, très rare (harmonisation requise avec un druide, ensorceleur, magicien ou occultiste)

Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de feu tant que vous tenez ce bâton.

Le bâton dispose de 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants par son biais avec votre DD de sauvegarde des sorts : *boule de feu* (3 charges), *mains brûlantes* (1 charge) ou *mur de feu* (4 charges).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton noircit, se réduit en cendres et il est détruit.

Bâton de flétrissement

Bâton, rare (harmonisation requise avec un clerc, druide ou occultiste)

Ce bâton dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Il peut également servir de bâton de combat magique. Une attaque qui touche avec ce bâton inflige les dégâts d'un bâton de combat normal, sachant que vous pouvez dépenser 1 charge pour qu'il inflige 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible. En outre, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être désavantagée pendant 1 heure à tous ses tests de caractéristique et jets de sauvegarde basés sur la Force et la Constitution.

Bâton de givre

Bâton, très rare (harmonisation requise avec un druide, ensorceleur, magicien ou occultiste)

Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de froid tant que vous tenez ce bâton.

Le bâton dispose de 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants par son biais avec votre DD de sauvegarde des sorts : *cône de froid* (5 charges), *mur de glace* (4 charges), *nappe de brouillard* (1 charge) ou *tempête de grêle* (4 charges).

Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton se liquéfie et il est détruit.

Bâton de guérison

Bâton, rare (harmonisation requise avec un barde, clerc ou druide)

Ce bâton dispose de 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants par son biais avec votre DD de sauvegarde des sorts et votre modificateur de caractéristique d'incantation : *restauration partielle* (2 charges), *soins* (1 charge par niveau de sort, maximum 4e) ou *soins de groupe* (5 charges).

Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton disparaît dans un éclat de lumière, perdu à jamais.

Bâton de surpuissance

Bâton, très rare (harmonisation requise avec un ensorceleur, magicien ou occultiste)

Ce bâton peut se manier comme un bâton de combat magique qui octroie un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Tant que vous le tenez, vous recevez un bonus de +2 à la classe d'armure, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque de sort.

Le bâton dispose de 20 charges pour les propriétés suivantes. Il récupère quotidiennement 2d8 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton conserve son bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, mais perd toutes ses autres propriétés. Sur un résultat de 20, il récupère 1d8 + 2 charges.

Frappe surpuissante. Lorsque vous touchez une cible au corps à corps avec le bâton, vous pouvez dépenser 1 charge pour infliger 1d6 dégâts de force supplémentaires à la cible.

Sorts. Tant que vous tenez ce bâton, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants avec votre DD de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque de sort : *boule de feu* (au 5e niveau ; 5 charges), *cône de froid* (5 charges), *éclair* (au 5e niveau ; 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *mur de force* (5 charges), *projectile magique* (1 charge) ou *rayon affaiblissant* (1 charge).

Explosion vengeresse. Vous pouvez consacrer une action à briser le bâton sur votre genou ou contre une surface solide, ce qui déclenche une explosion vengeresse. Le bâton est détruit et libère sa magie résiduelle dans une explosion qui prend la forme d'une sphère de 9 m de rayon, centrée sur l'objet.

Vous avez 50 % de chances d'être propulsé instantanément vers un plan d'existence aléatoire et d'éviter l'explosion. Si vous n'évitez pas l'effet, vous subissez autant de dégâts de force que 16 x le nombre de charges que contient le bâton. Toutes les autres créatures prises dans la zone effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec, une créature subit des dégâts de force basés sur la distance qui la sépare du point d'origine de l'explosion, comme indiqué sur la table ci-après. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Distance du point d'origine	Dégâts
3 m ou moins	8 x le nombre de charges que contient le bâton
Plus de 3 m, jusqu'à 6 m	6 x le nombre de charges que contient le bâton
Plus de 6 m, jusqu'à 9 m	4 x le nombre de charges que contient le bâton

Bâton de tonnerre et de foudre

Bâton, très rare (harmonisation requise)

Ce bâton peut se manier comme un bâton de combat magique qui octroie un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Il dispose en outre des propriétés supplémentaires suivantes. Quand l'une de ces propriétés est utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Foudre. Lorsque vous touchez une cible corps à corps avec le bâton, vous pouvez lui infliger 2d6 dégâts de foudre supplémentaires.

Tonnerre. Lorsque vous touchez dans le cadre d'une attaque de corps à corps avec le bâton, vous pouvez lui faire produire un éclat de tonnerre audible sur 90 m. La cible que vous avez touchée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Frappe foudroyante. Vous pouvez consacrer une action à faire jaillir la foudre de la pointe du bâton sur une ligne de 1,50 m de large et 36 m de long. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 et subit 9d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Coup de tonnerre. Vous pouvez consacrer une action à ce que le bâton produise un coup de tonnerre assourdissant, audible sur 180 m. Chaque créature dans un rayon de 18 m de vous (hormis vous) effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts de tonnerre et se retrouve assourdie pendant 1 minute. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas assourdie.

Tonnerre et foudre. Vous pouvez consacrer une action à utiliser les propriétés Frappe foudroyante et Coup de tonnerre en même temps. Cela ne dépense pas l'utilisation quotidienne de ces deux propriétés, seulement celle de Tonnerre et foudre.

Bâton des forêts

Bâton, rare (harmonisation requise avec un druide)

Ce bâton peut se manier comme un bâton de combat magique qui octroie un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Tant que vous le tenez, vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort.

Le bâton dispose de 10 charges pour les propriétés suivantes. Il récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton perd ses propriétés et devient un bâton de combat non magique.

Sorts. Vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs des charges du bâton pour lancer l'un des sorts suivants par son biais avec votre DD de sauvegarde des sorts : *amitié avec les animaux* (1 charge), *communication avec les animaux* (1 charge), *communication avec les plantes* (3 charges), *éveil* (5 charges), *localisation d'animaux ou de plantes* (2 charges), *mur d'épines* (6 charges) ou *peau d'écorce* (2 charges).

Vous pouvez aussi consacrer une action à lancer le sort *passage sans trace* par le biais du bâton sans dépenser de charge.

Forme d'arbre. Vous pouvez consacrer une action à planter une extrémité du bâton dans une terre fertile et dépenser 1 charge pour transformer le bâton en un arbre vigoureux. L'arbre mesure 18 m de haut et son tronc 1,50 m de diamètre, la ramure au sommet atteignant 6 m de rayon. Il paraît banal, mais diffuse une légère aura de magie de transmutation s'il est la cible de *détection de la magie*. Toucher l'arbre et consacrer une autre action à en prononcer le mot de commande vous permet de faire revenir le bâton à sa forme normale. Toute créature perchée dans l'arbre tombe lorsque celui-ci redevient un bâton.

Bâton du grand essaim

Bâton, rare (harmonisation requise avec un barde, clerc, druide, ensorceleur, magicien ou occultiste)

Ce bâton dispose de 10 charges et récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, une nuée d'insectes dévore le bâton et le détruit avant de se disperser.

Sorts. Tant que vous tenez le bâton, vous pouvez consacrer une action à dépenser plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants par son biais avec votre DD de sauvegarde des sorts : *fléau d'insectes* (5 charges) ou *insecte géant* (4 charges).

Nuage d'insectes. Tant que vous tenez le bâton, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge pour déployer un essaim d'insectes volants inoffensifs dans un rayon de 9 m autour de vous.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Les insectes persistent pendant 10 minutes, rendant la visibilité nulle dans cette zone pour toutes les créatures autres que vous. L'essaim se déplace avec vous et reste centré sur vous. Un vent soufflant à 15 km/h ou plus suffit à disperser l'essaim et met fin à l'effet.

Bâton du python

Bâton, peu courant (harmonisation requise avec un clerc, druide ou occultiste)

Vous pouvez consacrer une action à prononcer le mot de commande et à lancer le bâton au sol dans un rayon de 3 m de vous. Le bâton devient un serpent constricteur géant sous votre contrôle qui agit à son propre rang d'initiative. Par une action bonus et en répétant le mot de commande, vous faites revenir le bâton à sa forme normale dans l'espace occupé par le serpent.

À votre tour, vous pouvez donner un ordre mental au serpent s'il se trouve dans un rayon de 18 m de vous et si vous n'êtes pas neutralisé. Vous décidez quelle action le serpent entreprend et où il se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de lui donner une instruction plus générale, comme veiller sur un lieu ou attaquer vos ennemis.

Si le serpent tombe à 0 point de vie, il meurt et revient à sa forme de bâton. Le bâton se brise alors et il est détruit. Si le serpent retrouve sa forme de bâton avant d'avoir perdu tous ses points de vie, il les récupère tous.

Bâton du thaumaturge

Bâton, légendaire (harmonisation requise avec un ensorceleur, magicien ou occultiste)

Ce bâton peut se manier comme un bâton de combat magique qui octroie un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Tant que vous le tenez, vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort.

Le bâton dispose de 50 charges pour les propriétés suivantes. Il récupère quotidiennement 4d6 + 2 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 20, le bâton récupère 1d12 + 1 charges.

Absorption de sort. Tant que vous tenez le bâton, vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts. En outre, vous pouvez jouer votre réaction lorsqu'une autre créature lance un sort qui ne cible que vous. Dans ce cas, le bâton absorbe la magie du sort, ce qui en annule l'effet ; de plus, le bâton gagne alors un nombre de charges égal au niveau du sort absorbé. Cependant, si cela amène le nombre total de charges du bâton au-dessus de 50, l'objet explose comme si vous aviez activé son explosion vengeresse (voir ci-après).

Sorts. Tant que vous tenez le bâton, vous pouvez consacrer une action à dépenser plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants avec votre DD de sauvegarde des sorts et votre caractéristique d'incantation : *boule de feu* (au 7e niveau ; 7 charges), *changement de plan* (7 charges), *déblocage* (2 charges), *dissipation de la magie* (3 charges), *éclair* (au 7e niveau ;7 charges), *invisibilité* (2 charges), *invocation d'élémentaire* (7 charges), *mur de feu* (4 charges), *passe-muraille* (5 charges), *sphère de feu* (2 charges), *télékinésie* (5 charges), *tempête de grêle* (4 charges) ou *toile d'araignée* (2 charges).

Vous pouvez aussi consacrer une action à lancer l'un des sorts suivants par le biais du bâton sans dépenser de charge : *agrandissement/rapetissement*, *détection de la magie*, *lumière*, *main du mage*, *protection contre le mal et le bien* ou *verrou magique*.

Explosion vengeresse. Vous pouvez consacrer une action à briser le bâton sur votre genou ou contre une surface solide, ce qui déclenche une explosion vengeresse. Le bâton est détruit et libère sa magie résiduelle dans une explosion qui prend la forme d'une sphère de 9 m de rayon, centrée sur l'objet.

Vous avez 50 % de chances d'être propulsé instantanément vers un plan d'existence aléatoire et d'éviter l'explosion. Si vous n'évitez pas l'effet, vous subissez autant de dégâts de force que 16 x le nombre de charges que contient le bâton. Toutes les autres créatures prises dans la zone effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec, une créature subit des dégâts de force basés sur la distance qui la sépare du point d'origine de l'explosion, comme indiqué sur la table ci-après. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts.

Distance du point d'origine	Dégâts
3 m ou moins	8 x le nombre de charges que contient le bâton
Plus de 3 m, jusqu'à 6 m	6 x le nombre de charges que contient le bâton
Plus de 6 m, jusqu'à 9 m	4 x le nombre de charges que contient le bâton

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Bâton percussif

Bâton, très rare (harmonisation requise)

Ce bâton peut se manier comme un bâton de combat magique qui octroie un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts.

Le bâton dispose de 10 charges. Lorsque vous touchez une cible au corps à corps avec le bâton, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 de ses charges. Pour chaque charge dépensée, la cible subit 1d6 dégâts de force supplémentaires. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton devient un bâton de combat non magique.

Baume revigorant

Objet merveilleux, peu courant

Ce pot en verre de 7,5 cm de diamètre contient 1d4 + 1 doses d'une mixture épaisse qui dégage une légère odeur d'aloès. Le pot et son contenu pèsent 500 g.

Au prix d'une action, on peut ingérer une dose de baume ou l'appliquer sur la peau. La créature qui la reçoit regagne 2d8 + 2 points de vie, cesse d'être empoisonnée et elle est guérie de toute forme de maladie.

Bottes ailées

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, vous disposez d'une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol. Vous pouvez utiliser les bottes pour voler pendant 4 heures, en une seule fois ou en plusieurs vols plus courts, chacun dépensant au moins 1 minute de la durée totale. Si vous volez au moment où la durée expire, vous descendez à une vitesse de 9 m par round jusqu'à ce que vous touchiez terre.

Les bottes récupèrent 2 heures de faculté de vol par tranche de 12 heures de non-utilisation.

Bottes de lévitation

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *lévitation* sur vous-même, à volonté.

Bottes de rapidité

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, vous pouvez consacrer une action bonus à faire claquer vos talons l'un contre l'autre. À partir de là, les bottes doublent votre vitesse au sol et toute créature qui effectue une attaque d'opportunité contre vous est désavantagée à son jet d'attaque. Cet effet prend fin si vous faites de nouveau claquer vos talons.

Quand la propriété des bottes a été utilisée pendant un total de 10 minutes, leur magie cesse de fonctionner jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

Bottes de sept lieues

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, votre vitesse au sol passe à 9 m sauf si elle est déjà supérieure. Cette vitesse n'est pas réduite si vous êtes chargé ou portez une armure lourde. En outre, la distance normale de vos sauts est multipliée par trois, dans la limite du déplacement qu'il vous reste pour le tour correspondant.

Bottes des terres gelées

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Ces bottes fourrées sont confortables et gardent les pieds au chaud. Tant que vous les portez, vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de froid.
- Vous ne tenez pas compte du terrain difficile créé par la glace et la neige.
- Vous supportez les températures allant jusqu'à −45 °C sans protection supplémentaire. Si vous portez des vêtements chauds, la limite supportable atteint les −75 °C.

Bottes elfiques

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ces bottes, vos pas restent silencieux, quelle que soit la surface que vous foulez. Vous êtes également avantagé aux tests de Dextérité (Discrétion) qui passent par un déplacement silencieux.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Bouclier animé

Armure (bouclier), très rare (harmonisation requise)

Tant que vous maniez ce bouclier, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action bonus pour l'animer. Le bouclier s'élance dans les airs, reste en vol stationnaire dans votre espace en vous protégeant comme si vous le portiez, ce qui libère vos mains. Le bouclier reste animé pendant 1 minute, jusqu'à ce que vous consacriez une action bonus à mettre fin à cet effet ou jusqu'à ce que vous soyez neutralisé ou mort, auquel cas il tombe au sol ou revient dans votre main si vous avez une main libre.

Bouclier antiprojectiles

Armure (bouclier), rare (harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +2 à la CA contre les attaques à distance tant que vous maniez ce bouclier. Ce bonus s'ajoute à celui que le bouclier octroie normalement à la CA. En outre, chaque fois qu'un assaillant effectue une attaque à distance contre une cible dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour devenir la cible de cette attaque à sa place.

Bouclier d'attraction des projectiles

Armure (bouclier), rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce bouclier, vous bénéficiez de la résistance aux dégâts des attaques d'arme à distance.

Malédiction. Ce bouclier est maudit. S'harmoniser avec lui vous maudit jusqu'à ce que vous soyez la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'un effet magique équivalent. Retirer le bouclier ne suffit pas à lever la malédiction. Chaque fois qu'une attaque d'arme à distance s'effectue contre une cible dans un rayon de 3 m de vous, la malédiction vous désigne comme cible à sa place.

Bouclier gardesort

Armure (bouclier), très rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce bouclier, vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques, et les attaques de sort sont désavantagées contre vous.

Bouclier +1, +2 ou +3

Armure (bouclier), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Tant que vous portez ce bouclier, vous recevez à la CA un bonus déterminé par la rareté du bouclier. Ce bonus s'ajoute à celui que le bouclier octroie normalement à la CA.

Boule de cristal

Objet merveilleux, très rare ou légendaire (harmonisation requise)

La *boule de cristal* classique, objet très rare, mesure environ quinze centimètres de diamètre. Tant que vous la touchez, vous pouvez lancer le sort *scrutation* (DD de sauvegarde 17) par son biais.

Les variantes de *boule de cristal* ci-après sont des objets légendaires qui disposent de propriétés supplémentaires.

Boule de cristal de lecture des pensées. Vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *détection des pensées* (DD de sauvegarde 17) lors d'une scrutation avec cette *boule de cristal* en ciblant les créatures que vous voyez dans un rayon de 9 m du capteur du sort. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur cette *détection des pensées* pour la maintenir pendant toute sa durée, mais elle s'achève si *la scrutation* se termine.

Boule de cristal de télépathie. Lors d'une *scrutation* avec cette *boule de cristal*, vous pouvez communiquer par télépathie avec les créatures que vous voyez dans un rayon de 9 m du capteur du sort. Vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *suggestion* (DD de sauvegarde 17) via le capteur sur l'une de ces créatures. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur cette *suggestion* pour la maintenir pendant toute sa durée, mais elle s'achève si *la scrutation* se termine. Une fois utilisé, le pouvoir *suggestion* de cette *boule de cristal* ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Boule de cristal de vision suprême. Lors d'une *scrutation* avec cette *boule de cristal*, vous disposez de la vision lucide dans un rayon de 36 m du capteur du sort.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Bouteille du mauvais génie

Objet merveilleux, très rare

Cette bouteille en bronze peint pèse 500 g. Lorsque vous consacrez une action à retirer le bouchon, un épais nuage de fumée s'échappe de la bouteille. À la fin de votre tour, la fumée se dissipe dans une gerbe de feu inoffensive et un éfrit apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m.

La première fois que la bouteille est ouverte, le MJ lance un dé pour déterminer ce qui se passe.

d100	Effet
01–10	L'éfrit vous attaque. Après 5 rounds de combat, l'éfrit disparaît et la bouteille perd sa magie.
11–90	L'éfrit est à votre service pendant 1 heure et obéit à vos ordres. Puis il retourne dans la bouteille et un nouveau bouchon l'empêche de sortir. La bouteille ne peut pas être débouchée pendant 24 heures. Aux deux prochains débouchages de la bouteille, le même effet se produit. Si l'on ouvre la bouteille une quatrième fois, l'éfrit s'enfuit, disparaît et la bouteille perd sa magie.
91–00	L'éfrit peut lancer le sort *souhait* à trois reprises pour votre compte. Il disparaît après avoir exaucé le dernier souhait ou au bout de 1 heure, et la bouteille perd sa magie.

Bracelets d'archer

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets, vous recevez la maîtrise de l'arc long et de l'arc court, et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts des attaques à distance effectuées avec ces armes.

Bracelets de défense

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets et ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez un bonus de +2 à la CA.

Brasero de contrôle des élémentaires du feu

Objet merveilleux, rare

Tant qu'un feu brûle dans ce braséro en bronze, vous pouvez consacrer une action à en prononcer le mot de commande pour convoquer un élémentaire du feu, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaire*. Le braséro ne peut plus être utilisé de cette manière jusqu'à l'aube suivante.

L'objet pèse 2,5 kg.

Broche de défense

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette broche, vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de force et de l'immunité contre les dégâts du sort *projectile magique*.

Cape de déplacement

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, elle projette une illusion de vous-même qui vous fait apparaître à côté de votre véritable position. Toutes les créatures sont désavantagées à leurs jets d'attaque contre vous. Si vous subissez des dégâts, cette propriété cesse de fonctionner jusqu'au début de votre tour suivant. Cette propriété est réprimée si vous êtes neutralisé, entravé ou incapable de vous déplacer pour quelque raison que ce soit.

Cape de l'arachnide

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce somptueux vêtement en soie noire est brodé de fils d'argent. Tant que vous le portez, vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de poison.
- Vous disposez d'une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol.
- Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions le long des surfaces verticales, ainsi que sur les plafonds, tout en gardant les mains libres.
- Vous ne pouvez être pris dans une toile d'araignée d'aucune sorte et pouvez vous déplacer librement à travers une toile d'araignée comme s'il s'agissait d'un terrain difficile.
- Vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *toile d'araignée* (DD de sauvegarde 13). La toile d'araignée créée par ce sort remplit le double de la surface normale. Une fois utilisée, cette propriété de la cape ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Cape de la chauve-souris

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vos tests de Dextérité (Discrétion) sont avantagés. Dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez saisir les bords de la cape à deux mains et l'utiliser pour voler à une vitesse de 12 m. Si vous lâchez les bords de la cape en volant de cette manière ou si vous n'êtes plus dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous perdez cette vitesse de vol.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Tant que vous portez cette cape dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez consacrer votre action à lancer le sort *métamorphose* sur vous-même, qui vous transforme en chauve-souris. Sous forme de chauve-souris, vous conservez vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. La cape ne peut plus être utilisée de cette manière jusqu'à l'aube suivante.

Cape de la raie manta

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez cette cape avec la capuche rabattue, vous pouvez respirer sous l'eau et disposez d'une vitesse de nage de 18 m. Rabattre ou relever la capuche nécessite une action.

Cape de prestidigitateur

Objet merveilleux, rare

Cette cape sent légèrement le soufre. Tant que vous la portez, vous pouvez l'utiliser pour lancer le sort *porte dimensionnelle* au prix d'une action. Cette propriété de la cape ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Lorsque vous disparaissez, vous laissez derrière vous un nuage de fumée pour réapparaître dans un autre nuage comparable à destination. Cette fumée, qui provoque une visibilité réduite dans l'espace que vous avez quitté et celui dans lequel vous réapparaissez, se dissipe à la fin de votre tour suivant. Un vent léger suffit à disperser cette fumée.

Cape de protection

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cette cape.

Cape de vol

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous pouvez consacrer une action à prononcer son mot de commande. Cela transforme la cape en deux ailes de chauve-souris ou d'oiseau qui se déploient dans votre dos pendant 1 heure, ou jusqu'à ce que vous réitériez le mot de commande au prix d'une action. Ces ailes vous octroient une vitesse de vol de 18 m. Lorsqu'elles disparaissent, vous ne pouvez plus les réutiliser pendant 1d12 heures.

Cape elfique

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape avec la capuche rabattue, les tests de Sagesse (Perception) visant à vous voir sont désavantagés et vous-même êtes avantagé à vos tests de Dextérité (Discrétion) pour vous cacher, la couleur de la cape changeant au gré de l'arrière-plan pour vous procurer un camouflage. Rabattre ou relever la capuche nécessite une action.

Carafe intarissable

Objet merveilleux, peu courant

Cette gourde munie d'un bouchon clapote quand on l'agite, comme si elle contenait de l'eau. La carafe pèse 1 kg.

Vous pouvez consacrer une action à retirer le bouchon et prononcer l'un des trois mots de commande, après quoi une quantité d'eau douce ou d'eau salée (au choix) s'écoule de la gourde. L'eau cesse de couler au début de votre tour suivant. Choisissez l'une des options suivantes :

- « Ruisseau » produit 4 litres d'eau.
- « Fontaine » produit 20 litres d'eau.
- « Geyser » produit 120 litres d'une eau qui jaillit sous la forme d'un geyser de 9 m de long et 30 cm de large. Par une action bonus tout en tenant la carafe, vous pouvez diriger le geyser sur une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine de subir 1d4 dégâts contondants et d'être jetée à terre. Au lieu d'une créature, vous pouvez prendre pour cible un objet qui n'est porté par personne et dont le poids n'excède pas 100 kg. L'objet est soit renversé, soit repoussé de vous d'un maximum de 4,50 m.

Carillon d'ouverture

Objet merveilleux, rare

Ce tube de métal creux mesure environ 30 cm et pèse 500 g. Vous pouvez le faire tinter au prix d'une action en le pointant vers un objet distant de 36 m ou moins, qui peut s'ouvrir, comme une porte, un couvercle ou une serrure. Le carillon émet une note claire qui provoque l'ouverture d'une serrure ou d'un loquet sur l'objet, à moins que le son ne puisse atteindre ce dernier. S'il n'y a ni serrure ni loquet verrouillés à portée, l'objet s'ouvre de lui-même.

Le carillon peut être utilisé dix fois. Il se fissure et devient inutilisable après la dixième utilisation.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Carquois efficace

Objet merveilleux, peu courant

Chacun des trois compartiments de ce carquois est lié à un espace extradimensionnel qui permet au carquois de contenir de nombreux objets sans jamais peser plus de 1 kg. Le compartiment court peut contenir jusqu'à soixante flèches, carreaux ou objets comparables. Le compartiment de taille intermédiaire peut contenir jusqu'à dix-huit javelines ou objets comparables. Le compartiment long peut contenir jusqu'à six objets longs de type arcs, bâtons de combat ou lances.

Vous pouvez extraire n'importe quel objet contenu dans le carquois comme si vous le tiriez d'un carquois ou d'un fourreau ordinaire.

Ceinturon de force de géant

Objet merveilleux, rareté variable (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce ceinturon, votre valeur de Force devient celle octroyée par l'objet. Si votre Force est déjà supérieure ou égale à la valeur octroyée par le ceinturon, l'objet n'a aucun effet sur vous.

Six variétés de ce ceinturon existent, de rareté variable ; elles correspondent chacune à l'une des six sortes de géants véritables. Le *ceinturon de force de géant des pierres* et le *ceinturon de force de géant du givre* ont un aspect différent, mais produisent le même effet.

Type	Force	Rareté
Géant des collines	21	Rare
Géant des pierres/du givre	23	Très rare
Géant du feu	25	Très rare
Géant des nuages	27	Légendaire
Géant des tempêtes	29	Légendaire

Ceinturon des nains

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce ceinturon, vous recevez les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous êtes avantagé aux tests de Charisme (Persuasion) effectués dans le cadre d'interactions avec des nains.

En outre et tant que vous êtes harmonisé avec le ceinturon, vous avez 50 % de chances chaque jour à l'aube de voir pousser une barbe fournie si votre physiologie vous le permet, ou de voir votre barbe épaissir de façon notable si vous en arboriez déjà une.

Si vous n'êtes pas nain, vous recevez les bénéfices suivants tant que vous portez ce ceinturon :

- Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre le poison et bénéficiez de la résistance aux dégâts de poison.
- Vous bénéficiez de la vision dans le noir sur 18 m.
- Vous parlez, lisez et écrivez le nain.

Chapeau de déguisement

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce couvre-chef, vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *déguisement* par son biais, à volonté. Le sort prend fin si on ôte le chapeau.

Chapelet mystique

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un clerc, druide ou paladin)

Ce collier possède 1d4 + 2 perles magiques faites d'aigue-marine, de perle noire ou de topaze. Il possède en outre de nombreuses perles non magiques faites à partir de minéraux tels que l'ambre, l'héliotrope, la citrine, le corail, le jade, la perle ou le quartz. Si une perle magique est retirée du collier, celle-ci perd sa magie.

Il existe six types de perle magique. Le MJ décide du type pour chaque perle ou laisse le hasard en décider. Ce chapelet peut posséder plusieurs perles du même type. Pour en utiliser une, vous devez porter le collier. Chaque perle contient un sort que vous pouvez lancer par une action bonus (c'est votre DD de sauvegarde des sorts qui s'applique si un JS est nécessaire). Une fois lancé le sort que contient une perle magique, celle-ci ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

d20	Perle de…	Sort
1–6	Bénédiction	*Bénédiction*
7–8	Châtiment	*Châtiment révélateur*
9	Convocation	*Allié planaire*
10–13	Faveur	*Restauration suprême*
14–19	Guérison	*Soins* (au 2e niveau) ou *restauration partielle*
20	Marchevent	*Vent divin*

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Chaussons de l'araignée

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces chaussures légères, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions le long des surfaces verticales, ainsi que sur les plafonds, tout en gardant les mains libres. Vous disposez d'une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol. Toutefois, ces chaussons ne facilitent en rien les déplacements sur une surface glissante, couverte d'huile ou de glace par exemple.

Chemise de mailles elfique

Armure (chemise de mailles), rare

Vous recevez un bonus de +1 à la CA tant que vous portez cette armure. Vous êtes considéré comme disposant de la maîtrise de cette armure même si vous n'avez pas la maîtrise des armures intermédiaires.

Cierge d'invocation

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce cierge est dédié à une divinité dont il partage l'alignement. L'alignement du cierge peut être détecté avec le sort *détection du mal et du bien*. Le MJ choisit le dieu et l'alignement associé ou laisse au hasard le soin de déterminer cet alignement.

d20	Alignement
1–2	Chaotique mauvais
3–4	Chaotique neutre
5–7	Chaotique bon
8–9	Neutre mauvais
10–11	Neutre
12–13	Neutre bon
14–15	Loyal mauvais
16–17	Loyal neutre
18–20	Loyal bon

La magie du cierge est activée lorsque celui-ci est allumé, ce qui nécessite une action. Après avoir brûlé 4 heures, le cierge est détruit. Vous pouvez l'éteindre auparavant, afin de le réutiliser par la suite. Déduisez le temps de combustion par incréments de 1 minute du temps de combustion total du cierge.

Tant qu'il brûle, le cierge émet une lumière faible dans un rayon de 9 m. Dans cette lumière, toute créature dont l'alignement correspond à celui du cierge effectue ses jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de caractéristique avec avantage. Si en plus cette créature est un clerc ou un druide, elle peut lancer les sorts du 1er niveau qu'elle a préparés, sans dépenser d'emplacement, mais l'effet est alors celui du sort lancé avec un emplacement du 1er niveau.

Une autre option, lorsque vous allumez le cierge pour la première fois, consiste à lancer le sort *portail*. Dans ce cas, le cierge est détruit.

Cimeterre de célérité

Arme (cimeterre), très rare (harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. En outre, vous pouvez effectuer une attaque avec ce cimeterre, par une action bonus à chacun de vous tours.

Colle universelle

Objet merveilleux, légendaire

Cette substance visqueuse d'un blanc laiteux permet de créer un lien adhésif permanent entre deux objets. Cette colle doit être stockée dans un pot ou une flasque dont on a préalablement enduit l'intérieur d'*huile d'insaisissabilité*. Lorsqu'on le découvre, un tel récipient contient 1d6 + 1 doses de 30 grammes.

Une dose de colle suffit à couvrir une surface carrée de 30 cm d'arête. La colle sèche en 1 minute. Après cela, le lien qu'elle crée ne peut être défait que par l'application de *solvant universel*, d'*huile éthérée* ou par le sort *souhait*.

Collier d'adaptation

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce collier, vous pouvez respirer normalement dans n'importe quel environnement et êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre tout effet néfaste dû à un gaz ou une vapeur (par exemple ceux de *brume mortelle* et de *nuage nauséabond*, les poisons par inhalation et le souffle de certains dragons).

Collier de boules de feu

Objet merveilleux, rare

1d6 + 3 perles sont enfilées sur le collier. Vous pouvez consacrer votre action à détacher une perle pour la lancer à une distance maximale de 18 m. Quand la perle arrive en fin de trajectoire, elle détone, produisant l'équivalent du sort du 3e niveau *boule de feu* (DD de sauvegarde 15).

Vous pouvez lancer plusieurs perles à la fois, voire l'intégralité du collier, au prix d'une action. Ce faisant, le niveau de la *boule de feu* augmente de 1 par perle au-delà de la première.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Cor de dévastation

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez consacrer une action à prononcer le mot de commande du cor puis à souffler dedans, auquel cas il émet un son tonitruant dans un cône de 9 m qui s'entend à 180 m. Chaque créature prise dans ce cône effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle subit 5d6 dégâts de tonnerre et se retrouve assourdie pendant 1 minute. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas assourdie. Les créatures et objets en verre ou en cristal sont désavantagés au jet de sauvegarde et subissent 10d6 dégâts de tonnerre au lieu de 5d6.

Chaque utilisation de la magie du cor a 20 % de chances de le faire exploser. L'explosion inflige 10d6 dégâts de feu au souffleur et détruit le cor.

Cor du Valhalla

Objet merveilleux, rare (argent ou airain), très rare (bronze) ou légendaire (fer)

Vous pouvez consacrer une action à souffler dans ce cor. En réponse, des esprits guerriers du Valhalla apparaissent dans un rayon de 18 m de vous. Ils reprennent le profil du berserker. Ils retournent au Valhalla après 1 heure ou lorsqu'ils tombent à 0 point de vie. Une fois ce cor utilisé, il ne peut plus resservir pendant 7 jours.

Quatre types de *cor du Valhalla* sont connus, chacun fait d'un métal différent. Le type de cor détermine combien de berserkers répondent à l'invocation, ainsi que l'éventuel prérequis pour son utilisation. Le MJ choisit le type de cor ou laisse le hasard en décider.

d100	Type de cor	Berserkers convoqués	Prérequis
01–40	Argent	2d4 + 2	Aucun
41–75	Airain	3d4 + 3	Maîtrise de toutes les armes courantes
76–90	Bronze	4d4 + 4	Maîtrise de toutes les armures intermédiaires
91–00	Fer	5d4 + 5	Maîtrise de toutes les armes de guerre

Si vous soufflez dans le cor sans répondre au prérequis, les berserkers invoqués vous attaquent. Si vous remplissez le prérequis, ils sont amicaux envers vous et vous compagnons et obéissent à vos ordres.

Corde d'ascension

Objet merveilleux, peu courant

Cette corde en soie de 18 m de long pèse 1,5 kg et résiste à un poids maximal de 1 500 kg. Si vous tenez la corde par une extrémité et consacrez une action à prononcer le mot de commande, elle s'anime. Par une action bonus, vous pouvez ordonner à l'autre extrémité de se déplacer vers la destination de votre choix. L'extrémité animée se déplace de 3 m à votre tour lorsque vous lui en donnez l'ordre la première fois et de 3 m supplémentaires à chacun de vos tours jusqu'à avoir atteint sa destination, sa longueur maximale, ou jusqu'à ce que vous lui demandiez de s'arrêter. Vous pouvez en outre ordonner à la corde de se nouer solidement à un objet ou de se détacher, de passer de lisse à corde à nœuds et inversement ou de s'enrouler pour le transport.

Si vous optez pour une corde à nœuds, des nœuds épais apparaissent tous les 30 cm environ sur toute sa longueur. Sous sa forme à nœuds, la corde ne mesure plus que 15 m de long et octroie l'avantage aux tests visant à la grimper.

La corde présente une CA de 20 et 20 points de vie. Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, elle récupère 1 point de vie toutes les 5 minutes. Une corde qui tombe à 0 pv est détruite.

Corde d'enchevêtrement

Objet merveilleux, rare

Cette corde de 9 m de long pèse 1,5 kg. Si vous tenez la corde par une extrémité et consacrez une action à prononcer son mot de commande, l'autre extrémité file s'enrouler autour d'une créature que vous voyez dans un rayon de 6 m de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de se retrouver entravée.

Vous pouvez libérer la créature entravée par une action bonus en prononçant un second mot de commande. Une cible entravée par la corde peut consacrer une action à effectuer un test de Force ou de Dextérité DD 15, au choix de cette créature. En cas de réussite, la créature n'est plus entravée par la corde.

La corde présente une CA de 20 et 20 points de vie. Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, elle récupère 1 point de vie toutes les 5 minutes. Une corde qui tombe à 0 pv est détruite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Cube de force

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Ce cube mesure 2 à 3 centimètres d'arête. Chaque face s'orne d'un symbole distinct sur lequel on peut appuyer. Le cube dispose de 36 charges et récupère quotidiennement 1d20 charges dépensées à l'aube.

Vous pouvez consacrer une action à appuyer sur l'une des faces du cube, ce qui dépense un certain nombre de charges selon la face choisie, comme indiqué sur la table « Faces du cube de force ». Chaque face a un effet différent. S'il ne reste pas suffisamment de charges au cube, rien ne se passe. Sinon, une barrière de force invisible se dresse, formant un cube de 4,50 m d'arête. La barrière est centrée sur vous, se déplace avec vous et persiste pendant 1 minute, jusqu'à ce que vous consacriez une action pour appuyer sur la sixième face du cube, ou que le cube n'ait plus la moindre charge. Vous pouvez modifier l'effet de la barrière en appuyant sur une face différente du cube et en dépensant le nombre requis de charges, ce qui réinitialise sa durée.

Si votre déplacement conduit la barrière à entrer en contact avec un objet solide qui ne peut pas traverser le cube, vous ne pouvez pas vous rapprocher de cet objet tant que la barrière reste active.

Faces du cube de force

Face	Charges	Effet
1	1	Les gaz, le vent et le brouillard ne peuvent pas traverser la barrière.
2	2	Aucune matière non vivante ne peut traverser la barrière. Les murs, les sols et les plafonds peuvent traverser si vous le souhaitez.
3	3	Aucune matière vivante ne peut traverser la barrière.
4	4	Aucun effet de sort ne peut traverser la barrière.
5	5	Rien ne peut traverser la barrière. Les murs, les sols et les plafonds peuvent la franchir si vous le souhaitez.
6	0	La barrière se désactive.

Le cube perd des charges lorsque la barrière est la cible de certains sorts ou entre en contact avec certains effets de sort ou effets d'objet magique, comme indiqué sur la table ci-dessous.

Sort ou objet	Charges perdues
Cor de dévastation	1d10
Désintégration	1d12
Embruns prismatiques	1d20
Mur de feu	1d4
Passe-muraille	1d6

Cube des plans

Objet merveilleux, légendaire

Ce cube mesure 7,5 cm d'arête et diffuse une énergie magique palpable. Les six faces du cube sont chacune liées à un plan d'existence distinct, l'un d'eux étant le Plan Matériel. Les autres faces sont liées à des plans déterminés par le MJ.

Vous pouvez consacrer une action à appuyer sur une face du cube pour lancer le sort *portail* par son biais, ce qui ouvre un portail vers le plan lié à cette face. Ou bien, si vous consacrez une action à appuyer deux fois sur une face, vous pouvez lancer le sort *changement de plan* (DD de sauvegarde 17) par le cube et transporter les cibles vers le plan d'existence lié à cette face.

Le cube dispose de 3 charges. Chaque utilisation du cube dépense 1 charge. Le cube récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Dague venimeuse

Arme (dague), rare

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Vous pouvez consacrer une action à faire sourdre un poison visqueux et noir sur la lame. Le poison persiste 1 minute ou jusqu'à ce qu'une attaque avec cette arme touche une créature. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 2d10 dégâts de poison et l'état empoisonné pendant 1 minute. La dague ne peut plus être utilisée de cette manière jusqu'à l'aube suivante.

Diadème de destruction

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce diadème, vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *rayon ardent* par son biais. Lorsque vous effectuez les attaques du sort, vous recevez un bonus d'attaque de +5. Le diadème ne peut plus être utilisé de cette manière jusqu'à l'aube suivante.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air

Objet merveilleux, rare

Tant que de l'encens brûle dans cet encensoir, vous pouvez consacrer une action à en prononcer le mot de commande pour convoquer un élémentaire de l'air, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaire*. L'encensoir ne peut plus être utilisé de cette manière jusqu'à l'aube suivante.

Cet objet de 15 cm de large et 30 cm de haut ressemble à un calice avec un couvercle décoré. Il pèse 500 g.

Épée acérée

Arme (toute épée infligeant des dégâts tranchants), très rare (harmonisation requise)

Lorsque vous attaquez un objet avec cette épée magique et touchez, vos dés de dégâts d'arme contre cette cible sont maximisés

Lorsque vous attaquez une créature avec cette arme et obtenez un 20 au jet d'attaque, cette cible subit 4d6 dégâts tranchants supplémentaires. Lancez aussitôt un autre d20. Si vous obtenez un 20, vous tranchez un membre de la cible, les conséquences de cette amputation étant laissées à l'appréciation du MJ. Si la créature n'a pas de membre à sectionner, c'est une partie de son corps que vous tranchez.

En outre et si vous prononcez le mot de commande de l'épée, sa lame émet une lumière vive sur un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus. Répéter le mot de commande ou rengainer l'épée éteint la lumière.

Épée ardente

Arme (toute épée), rare (harmonisation requise)

Par une action bonus, vous pouvez prononcer le mot de commande, ce qui nimbe de flammes la lame de l'épée. Ces flammes projettent une lumière vive sur un rayon de 12 m et une lumière faible sur 12 m de plus. Tant que l'épée est en feu, elle inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires à toute cible qu'elle touche. Les flammes persistent jusqu'à ce que vous réitériez le mot de commande par une action bonus, que vous lâchiez ou que vous rengainiez l'épée.

Épée dansante

Arme (toute épée), très rare (harmonisation requise)

Par une action bonus, vous pouvez lancer cette épée magique dans les airs et prononcer le mot de commande. Ce faisant, l'épée s'élance, prend son envol avec le vol stationnaire sur une distance maximale de 9 m et attaque une créature de votre choix dans un rayon de 1,50 m d'elle. L'épée utilise votre jet d'attaque et votre modificateur de la caractéristique associée aux jets de dégâts.

Tant que l'épée est en vol stationnaire, vous pouvez par une action bonus la faire voler sur une distance maximale de 9 m vers un autre endroit situé dans un rayon de 9 m de vous. Dans le cadre de la même action bonus, vous pouvez ordonner à l'épée d'attaquer une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Après sa quatrième attaque en vol stationnaire, l'épée vole sur une distance maximale de 9 m et tente de revenir dans votre main. Si vous n'avez pas de main libre, elle tombe par terre à vos pieds. En l'absence de chemin dégagé vers vous, l'épée se rapproche de vous au maximum puis tombe au sol. Elle cesse également son vol stationnaire si vous l'empoignez ou vous en éloignez à plus de 9 m.

Épée mordante

Arme (toute épée), rare (harmonisation requise)

Les points de vie perdus au fil de cette arme ne peuvent être récupérés que lors d'un repos court ou long. La régénération, la magie ou tout autre moyen sont inopérants.

Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec cette arme magique, vous pouvez lacérer la cible. Au début de chacun de ses tours, la créature lacérée subit 1d4 dégâts nécrotiques pour chaque lacération subie et effectue ensuite un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, mettant fin à l'effet de ces lacérations sur elle-même en cas de réussite. La créature lacérée ou toute créature dans un rayon de 1,50 m d'elle peut également consacrer une action à effectuer un test de Sagesse (Médecine) DD 15, ce qui met fin à l'effet de ces lacérations sur elle en cas de réussite.

Épée radieuse

Arme (épée longue), rare (harmonisation requise)

Cet objet se présente comme une simple poignée d'épée longue. Quand vous la tenez en main, vous pouvez en faire surgir une lame de lumière pure ou faire disparaître celle-ci, par une action bonus. Tant que la lame existe, cette épée longue magique a la propriété finesse. Si vous avez la maîtrise de l'épée courte ou de l'épée longue, vous avez la maîtrise de l'*épée radieuse*.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme, qui inflige des dégâts radiants au lieu de dégâts tranchants. Quand vous touchez un mort-vivant avec cette arme, il subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

La lame lumineuse de l'épée émet une lumière vive sur un rayon de 4,50 m et une lumière faible sur 4,50 m de plus. Cette lumière est celle du soleil. Tant que la lame persiste, vous pouvez consacrer une action à étendre ou réduire ses rayons de lumière vive et de lumière faible de 1,50 m chacun, jusqu'à un maximum de 9 m chacun ou un minimum de 3 m chacun.

Épée voleuse de vie

Arme (toute épée), rare (harmonisation requise)

Lorsque vous attaquez une créature avec cette arme magique et obtenez un 20 au jet d'attaque, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires si elle n'est ni un artificiel ni un mort-vivant. Vous recevez autant de points de vie temporaires que les dégâts supplémentaires infligés.

Épée vorpale

Arme (toute épée infligeant des dégâts tranchants), légendaire (harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. De plus, l'arme passe outre à la résistance aux dégâts tranchants.

Lorsque vous utilisez cette arme pour attaquer une créature dotée d'au moins une tête et obtenez un 20 sur le dé du jet d'attaque, vous tranchez l'une de ces têtes. La créature meurt si elle ne peut survivre sans cette tête. Une créature est immunisée contre cet effet si elle est immunisée contre les dégâts tranchants, n'a pas de tête ou peut s'en passer, si elle dispose d'actions légendaires ou encore si le MJ juge qu'elle est trop imposante pour que l'arme puisse lui trancher la tête. Une telle créature subit en fait 6d8 dégâts tranchants supplémentaires sur un tel coup.

Éventail enchanté

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous tenez cet éventail, vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *bourrasque* (DD de sauvegarde 13) par son biais. Une fois utilisé, l'éventail n'est pas censé resservir de cette manière jusqu'à l'aube suivante. Chaque fois qu'il est réutilisé avant cela, il court 20 % de risques cumulatifs de ne pas fonctionner et de finir en lambeaux, irrémédiablement inutilisable et non magique.

Fer gelé

Arme (toute épée), très rare (harmonisation requise)

Lorsque vous touchez votre cible avec cette épée magique, la cible subit 1d6 dégâts de froid supplémentaires. En outre et tant que vous tenez l'épée en main, vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de feu.

Lorsqu'il gèle, la lame émet une lumière vive sur un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus.

Quand vous dégainez cette arme, vous pouvez éteindre toutes les flammes non magiques dans un rayon de 9 m de vous. Cette propriété ne peut pas être utilisée plus d'une fois par heure.

Fers de rapidité

Objet merveilleux, rare

Ces fers à cheval vont par quatre. Si les quatre fers sont fixés aux sabots d'un cheval ou d'une créature équivalente, ils augmentent de 9 m la vitesse au sol de cette créature.

Fers du zéphyr

Objet merveilleux, très rare

Ces fers à cheval vont par quatre. Si les quatre fers sont fixés aux sabots d'un cheval ou d'une créature équivalente, ils permettent à la créature de se déplacer normalement tout en flottant 10 cm au-dessus du sol. Cet effet signifie que la créature peut traverser ou survoler des surfaces non solides ou instables, comme l'eau ou la lave. La créature ferrée ne laisse aucune trace et n'est pas soumise au terrain difficile. En outre, elle peut se déplacer à sa vitesse normale pendant 12 heures par jour sans subir l'épuisement dû à la marche forcée.

Figurine merveilleuse

Objet merveilleux, rareté variable

Une *figurine merveilleuse* est une statuette d'animal, assez petite pour tenir dans la poche. Si vous consacrez une action à en prononcer le mot de commande en lançant la figurine en un point du sol dans un rayon de 18 m, elle se transforme en créature vivante.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si l'espace où la créature est censée apparaître est occupé par d'autres créatures ou objets, ou si cet espace est insuffisant pour la créature, la figurine ne se transforme pas.

La créature est amicale envers vous et vos compagnons. Elle comprend vos langues et obéit aux ordres que vous proférez. Si vous ne prononcez aucune instruction, la créature se défend si besoin, mais n'entreprend pas d'autre action.

La créature existe pour une durée qui dépend de chaque figurine. À la fin de cette durée, elle retrouve son état de figurine. Elle reprend également cette forme prématurément si elle tombe à 0 point de vie ou si vous consacrez une action à prononcer de nouveau le mot de commande en la touchant. Quand la créature retrouve l'état de figurine, sa propriété ne peut plus être réutilisée pendant un certain temps, comme indiqué dans sa description.

Chèvres d'ivoire (rare). Ces statuettes de chèvre en ivoire sont toujours créées par série de trois. Chaque chèvre a un aspect unique et fonctionne différemment des autres. Leurs propriétés se déclinent comme suit :

- La *chèvre voyageuse* se transforme en chèvre de taille G avec le profil du cheval de selle. Elle possède 24 charges et chaque heure ou fraction d'heure passée sous forme de bête coûte 1 charge. Tant qu'il lui reste des charges, vous pouvez l'utiliser aussi souvent que vous le souhaitez. Quand elle n'a plus de charge, elle redevient une figurine et vous ne pouvez plus recourir à cette statuette pendant 7 jours, échéance à laquelle elle récupèrera toutes ses charges.
- La *chèvre laborieuse* peut se transformer en chèvre géante pendant un maximum de 3 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 30 jours.
- La *chèvre terrifiante* peut se transformer en chèvre géante pendant un maximum de 3 heures. Cette chèvre ne peut pas porter d'attaque, mais vous pouvez retirer ses cornes et les utiliser comme armes. Une corne devient une *lance d'arçon +1*, l'autre une *épée longue +2*. Retirer une corne nécessite une action et les armes disparaissent, redevenant des cornes, quand la chèvre retrouve sa forme de figurine. En outre, la chèvre émet une aura de terreur de 9 m de rayon quand vous la chevauchez. Toute créature qui vous est hostile et qui commence son tour dans l'aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être effrayée par la chèvre pendant 1 minute, ou jusqu'à ce que la chèvre ait retrouvé sa forme de figurine. Une créature effrayée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si elle se sauvegarde contre l'effet, la créature est immunisée contre l'aura de terreur de la chèvre pendant 24 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 15 jours.

Chien d'onyx (rare). Cette statuette de chien en onyx se transforme en molosse pendant un maximum de 6 heures. Ce molosse est doté d'une Intelligence de 8 et parle le commun. Il bénéficie en outre de la vision dans le noir sur 18 m et perçoit les créatures et objets invisibles dans ce rayon. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 7 jours.

Chouette de serpentine (rare). Cette statuette de chouette en serpentine peut se transformer en chouette géante pendant un maximum de 8 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 2 jours. La chouette communique par télépathie avec vous à n'importe quelle distance à condition de se trouver sur le même plan d'existence que vous.

Corbeau d'argent (peu courant). Cette statuette en argent se transforme en corbeau pendant un maximum de 12 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 2 jours. Tant qu'elle est sous forme de corbeau, la figurine vous permet de lancer sur elle et à volonté le sort *messager animal*.

Destrier d'obsidienne (très rare). Ce cheval d'obsidienne polie se transforme en horriflamme (destrier noir) pendant un maximum de 24 heures. L'horriflamme ne combat que pour se défendre. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 5 jours.

Si vous êtes d'alignement bon, la figurine a 10 % de chances chaque fois que vous l'utilisez de rester sourde à vos ordres, y compris si vous lui intimez de retrouver sa forme de figurine. Si vous chevauchez l'horriflamme alors qu'elle est sourde à vos ordres, vous-même et la créature êtes instantanément transportés vers un endroit aléatoire du plan d'existence d'Hadès, où l'horriflamme retrouve sa forme de figurine.

Éléphant de marbre (rare). Cette statuette en marbre mesure environ 10 cm de haut et de long. Elle se transforme en éléphant pendant un maximum de 24 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 7 jours.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Griffon de bronze (rare). Cette statuette en bronze représente un griffon rampant (cabré, en héraldique). Elle peut se transformer en griffon pendant un maximum de 6 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 5 jours.

Lions d'or (rare). Ces statuettes de lion en or sont toujours créées par paire. Vous pouvez utiliser une figurine ou les deux simultanément. Chacune peut se transformer en lion pendant un maximum de 1 heure. Une fois un lion utilisé, vous ne pouvez plus recourir à sa figurine pendant 7 jours.

Mouche d'ébène (rare). Cette statuette d'ébène a été taillée à l'effigie d'un taon. Elle se transforme en mouche géante pendant un maximum de 12 heures durant lesquelles elle peut servir de monture. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 2 jours.

Mouche géante

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Flasque de fer

Objet merveilleux, légendaire

Cette petite bouteille en fer est munie d'un bouchon en airain. Vous pouvez consacrer une action à prononcer le mot de commande et prendre pour cible une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Si cette cible est originaire d'un plan d'existence autre que celui sur lequel vous vous trouvez, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être emprisonnée dans la flasque. Une cible qui a déjà été emprisonnée dans la flasque est avantagée à ce jet de sauvegarde. Une fois emprisonnée, une créature reste dans la flasque jusqu'à ce qu'elle en soit libérée. La flasque ne peut détenir qu'une créature à la fois. La créature emprisonnée dans la flasque peut se passer de respirer, de s'alimenter et de boire, et elle ne vieillit pas.

Vous pouvez consacrer une action à retirer le bouchon de la flasque, ce qui libère la créature qui y est emprisonnée. Pendant 1 heure, la créature est amicale envers vous et vos compagnons, et obéit à vos ordres. Si vous ne lui donnez aucun ordre ou si l'ordre donné a de grandes chances d'entraîner sa mort, elle assure sa défense, mais n'entreprend aucune autre action. À la fin de cette durée, la créature retrouve un comportement en accord avec sa personnalité et son alignement.

Le sort *identification* révèle la présence éventuelle d'une créature dans la flasque, mais le seul moyen de savoir ce qui en est prisonnier consiste à ouvrir la flasque. Une bouteille qui vient d'être découverte peut déjà contenir une créature choisie par le MJ ou déterminée aléatoirement.

d100	Contenu
1–50	Vide
51–54	Démon (type 1)
55–58	Démon (type 2)
59–62	Démon (type 3)
63–64	Démon (type 4)
65	Démon (type 5)
66	Démon (type 6)
67	Déva
68–71	Diable (inférieur)
72–73	Diable (supérieur)
74–75	Djinn
76–77	Éfrit
78–83	Élémentaire (tout type)
84–87	Guenaude nocturne
88	Planétar
89–92	Salamandre
93	Solar
94–96	Succube/incube
97–99	Traqueur invisible
100	Xorn

Flèche tueuse

Arme (flèche), très rare

Une *flèche tueuse* est une arme magique destinée à tuer une sorte de créature. Certaines sont plus spécifiques que d'autres ; il existe par exemple des *flèches tueuses de dragon* et des *flèches tueuses de dragon bleu*. Si une créature appartenant au type, à la race ou au groupe associé à une *flèche tueuse* subit des dégâts de cette flèche, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 et subit 6d10 dégâts perforants supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Dès qu'une *flèche tueuse* inflige ses dégâts supplémentaires à une créature, elle devient une flèche non magique.

S'il existe d'autres types de munitions magiques de ce type, comme des *carreaux tueurs* pour arbalète, les flèches sont plus courantes.

Flûte des égouts

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Vous devez avoir la maîtrise des instruments à vent pour pouvoir utiliser cette flûte. Tant que vous êtes harmonisé avec la flûte, les rats ordinaires et les rats géants sont indifférents envers vous et ne vous attaquent que si vous les menacez ou les blessez.

La flûte dispose de 3 charges. Si vous jouez de la flûte au prix d'une action, vous pouvez dépenser 1 à 3 charges par une action bonus, appelant à vous une nuée de rats pour chaque charge dépensée, à condition qu'il y ait suffisamment de rats dans un rayon de 750 m susceptibles de répondre à cet appel (cette décision appartient au MJ). S'il n'y a pas assez de rats dans les environs pour former une nuée, la charge est perdue. Les nuées appelées se déplacent vers l'origine de la mélodie par le chemin le plus sûr, mais elles ne sont pas sous votre contrôle. La flûte récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées à l'aube.

Chaque fois qu'une nuée de rats qui n'est pas sous le contrôle d'une autre créature arrive dans un rayon de 9 m de vous alors que vous jouez de la flûte, vous pouvez effectuer un test de Charisme opposé à un test de Sagesse de la nuée. Si vous perdez cette opposition, la nuée se comporte normalement et ne peut plus être influencée par la musique de la flûte pendant 24 heures. Si vous remportez l'opposition, la nuée, envoûtée par cette mélodie, devient amicale envers vous et vos compagnons tant que vous consacrez votre action du round à jouer de la flûte. Une nuée amicale obéit à vos ordres. En l'absence d'instructions précises, une nuée amicale se défend au besoin, mais n'entreprend pas d'autre action. Si une nuée amicale commence son tour sans entendre la musique de la flûte, votre contrôle sur elle prend fin et la nuée se comporte normalement. Elle ne peut plus être influencée par la musique de la flûte pendant 24 heures.

Flûte terrifiante

Objet merveilleux, peu courant

Vous devez avoir la maîtrise des instruments à vent pour pouvoir utiliser cette flûte. Elle dispose de 3 charges. Vous pouvez consacrer une action à en jouer en dépensant 1 charge, ce qui fait naître une mélodie envoûtante. Chaque créature dans un rayon de 9 m de vous, si elle vous entend jouer de la flûte, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être effrayée par vous pendant 1 minute. Si vous le souhaitez, toutes les créatures de la zone qui ne vous sont pas hostiles réussissent automatiquement ce jet de sauvegarde. En cas d'échec, une créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. En cas de réussite, la créature est immunisée contre l'effet de cette flûte pendant 24 heures. La flûte récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées à l'aube.

Forteresse instantanée

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez consacrer une action à placer au sol ce cube de 2,5 cm d'arête et à prononcer son mot de commande. Le cube se transforme rapidement en une forteresse qui persiste jusqu'à ce que vous consacriez une action à prononcer le mot de commande qui le révoque, lequel ne fonctionne que si la forteresse est inoccupée.

La forteresse se présente comme une tour carrée de 6 m d'arête et de 9 m de haut, avec des meurtrières sur tous les côtés et un parapet crénelé au sommet. Son intérieur se divise en deux étages reliés par une échelle courant le long d'un mur. L'échelle débouche sur une trappe menant au toit crénelé. Lorsqu'elle est activée, la tour dispose d'une poterne sur le côté orienté vers vous. Cette porte ne s'ouvre que sur votre ordre, que vous pouvez prononcer par une action bonus. Elle est immunisée contre le sort *déblocage* et toute magie comparable, comme celle d'un *carillon d'ouverture*.

Chaque créature prise dans la zone où apparaît la forteresse effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 10d10 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Dans les deux cas, la créature est poussée vers l'extérieur, en un espace inoccupé jouxtant la forteresse. Les objets présents dans la zone qui ne sont portés par personne subissent ces dégâts et sont poussés automatiquement.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

La tour est en adamantium et sa magie l'empêche de basculer. Le toit, la porte et les murs sont chacun dotés de 100 points de vie, de l'immunité contre les dégâts des armes non magiques à l'exception des armes de siège, et de la résistance à tous les autres dégâts. Seul un sort *souhait* peut réparer la forteresse (cette utilisation du sort compte comme la reproduction d'un sort du 8e niveau ou inférieur). Chaque lancement de *souhait* permet au toit, à la porte ou à un mur de regagner 50 points de vie.

Gantelets de puissance d'ogre

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Votre valeur de Force passe à 19 tant que vous portez ces gantelets. Ils sont sans effet sur vous si votre valeur de Force est déjà supérieure ou égale à 19.

Gants de nage et d'escalade

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces gants, escalader ou nager ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire et vous recevez un bonus de +5 aux tests de Force (Athlétisme) effectués pour escalader ou nager.

Gants piégeurs de projectiles

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Ces gants paraissent presque fusionner avec vos mains quand vous les enfilez. Lorsqu'une attaque d'arme à distance vous touche alors que vous les portez, vous pouvez jouer votre réaction afin de réduire les dégâts subis de 1d10 + votre modificateur de Dextérité, à condition que vous ayez une main libre. Si vous réduisez ces dégâts à 0, vous pouvez attraper le projectile à condition que ses dimensions vous permettent de le tenir.

Gardienne

Arme (toute épée), légendaire (harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

La première fois que vous attaquez avec l'épée à chacun de vos tours, vous pouvez transférer tout ou partie du bonus de l'épée à votre classe d'armure au lieu d'utiliser ce bonus avec les attaques de ce tour. Vous pouvez par exemple réduire le bonus à vos jets d'attaque et de dégâts à +1 et recevoir un bonus de +2 à la CA. Les bonus ajustés restent en vigueur jusqu'au début de votre tour suivant, mais vous devez continuer à tenir l'épée pour recevoir le bonus qu'elle octroie à la CA.

Gemme d'illumination

Objet merveilleux, peu courant

Ce prisme dispose de 50 charges. Tant que vous le tenez à la main, vous pouvez consacrer une action à prononcer l'un des trois mots de commande afin de lui faire produire l'un des effets suivants :

- Le premier mot de commande produit une lumière vive sur un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus. Cet effet ne consomme pas de charge. Il persiste jusqu'à ce que vous réitériez le mot de commande par une action bonus ou que vous utilisiez une autre fonction de la gemme.
- Le deuxième mot de commande dépense 1 charge et projette un faisceau de lumière éclatante sur une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. Elle peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.
- Le troisième mot de commande dépense 5 charges et fait flamboyer la gemme. Une lumière aveuglante forme un cône de 9 m émanant d'elle. Chaque créature prise dans le cône effectue un jet de sauvegarde comme si elle avait été frappée par le rayon créé avec le deuxième mot de commande.

Une fois toutes les charges de la gemme dépensées, celle-ci devient un joyau non magique d'une valeur de 50 po.

Gemme élémentaire

Objet merveilleux, peu courant

Cette gemme contient une particule d'énergie élémentaire. Lorsque vous consacrez une action à briser la gemme, un élémentaire est convoqué comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaire* et la gemme perd sa magie. Le type de gemme détermine l'élémentaire convoqué par le sort.

Gemme	Élémentaire convoqué
Saphir bleu	Élémentaire de l'air
Émeraude	Élémentaire de l'eau
Corindon rouge	Élémentaire du feu
Diamant jaune	Élémentaire de la terre

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Gemme de vision

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Cette gemme dispose de 3 charges. Au prix d'une action, vous pouvez prononcer le mot de commande et dépenser 1 charge. Pendant les 10 prochaines minutes, vous disposez de la vision lucide sur 36 m lorsque vous regardez à travers la gemme.

La gemme récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées à l'aube.

Hache du berserker

Arme (toute hache), rare (harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. En outre et tant que vous êtes harmonisé avec cette arme, votre maximum de points de vie augmente de 1 par niveau dont vous disposez.

Malédiction. Cette hache est maudite : son harmonisation vous afflige de sa malédiction. Tant que vous êtes maudit, vous refusez de vous séparer de la hache et la gardez en permanence à portée de main. Vous êtes en outre désavantagé aux jets d'attaque avec des armes autres que celle-ci, sauf quand aucun ennemi que vous voyez ou entendez ne se trouve dans un rayon de 18 m de vous.

Chaque fois qu'une créature hostile vous inflige des dégâts alors que la hache est en votre possession, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de devenir fou furieux. Tant que vous êtes dans cet état, vous devez consacrer votre action de chaque round à attaquer la créature la plus proche de vous avec la hache. Si vous pouvez effectuer des attaques supplémentaires dans le cadre de l'action Attaquer, vous devez les porter, en vous déplaçant pour attaquer la créature la plus proche si vous terrassez votre cible actuelle. Si plusieurs cibles sont à même distance, vous en attaquez une au hasard. Cette folie furieuse persiste jusqu'à ce que vous débutiez votre tour sans voir ni entendre de créature dans un rayon de 18 m.

Harnois éthéré

Armure (harnois), légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous pouvez prononcer son mot de commande au prix d'une action pour recevoir l'effet du sort *forme éthérée* pendant 10 minutes ; l'effet prend fin prématurément si vous ôtez le harnois ou consacrez une action à répéter le mot de commande. Une fois cette propriété de l'armure utilisée, elle ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Harnois nain

Armure (harnois), très rare

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +2 à la CA. En outre, si un effet vous déplace au sol contre votre volonté, vous pouvez jouer votre réaction pour réduire d'un maximum de 3 m la distance sur laquelle vous êtes déplacé.

Havresac magique

Objet merveilleux, rare

Ce sac à dos se compose d'une poche centrale et de deux poches latérales, chacune ouvrant sur un espace extradimensionnel. Chaque poche latérale peut contenir 10 kg de matériel pour un volume maximal de 60 litres. La grande poche centrale, quant à elle, peut contenir 240 litres pour un poids maximal de 40 kg. Le sac à dos ne pèse que 2,5 kg, quel que soit son contenu.

Placer un objet dans le havresac obéit aux règles habituelles d'interaction avec des objets. Récupérer un objet rangé dans le havresac demande une action. Lorsque vous plongez la main dans le havresac en quête d'un objet spécifique, celui-ci se trouve toujours magiquement au-dessus.

Le havresac a quelques limites. S'il est surchargé, ou si un objet pointu le perce ou le déchire, le havresac se rompt et il est détruit. Si le havresac est détruit, son contenu est perdu à jamais (un artefact finit cependant toujours par réapparaître quelque part). Si le havresac est retourné, son contenu se déverse sans que rien ne se brise et il doit être remis à l'endroit avant de pouvoir être réutilisé. Si une créature qui a besoin de respirer est placée dans le havresac, elle peut survivre 10 minutes, après quoi elle commence à s'asphyxier.

Placer ce havresac dans l'espace extradimensionnel créé par un *sac sans fond*, un *puits portable* ou tout autre objet équivalent détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 m du portail est aspirée et se retrouve en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Heaume de compréhension des langues

Objet merveilleux, peu courant

Lorsque vous portez ce heaume, vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *compréhension des langues* par son biais, à volonté.

Heaume de télépathie

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Lorsque vous portez ce heaume, vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *détection des pensées* par son biais (DD de sauvegarde 13). Tant que vous restez concentré sur le sort, vous pouvez par une action bonus envoyer un message télépathique à une créature sur laquelle vous vous concentrez. Celle-ci peut répondre par une action bonus tant que vous restez concentré sur elle.

Tant que vous focalisez votre attention sur une créature via *détection des pensées*, vous pouvez consacrer une action à lancer le sort *suggestion* (DD de sauvegarde 13) depuis le heaume sur cette créature. Une fois utilisée, la propriété *suggestion* ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Heaume de téléportation

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Ce heaume dispose de 3 charges. Lorsque vous portez ce heaume, vous pouvez consacrer une action et dépenser 1 charge à lancer le sort *téléportation* par son biais. Le heaume récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Heaume scintillant

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce heaume étincelant est serti de 1d10 diamants, 2d10 rubis, 3d10 opales de feu et 4d10 opales. Toute gemme extraite du heaume tombe en poussière. Lorsque toutes les gemmes ont été extraites ou détruites, le heaume perd sa magie.

Tant que vous le portez, vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous pouvez consacrer une action à lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 18), en utilisant l'une des gemmes du heaume du type spécifié comme composante : *boule de feu* (opale de feu), *embruns prismatiques* (diamant), *lumière du jour* (opale) ou *mur de feu* (rubis). La gemme concernée est détruite lorsque le sort est lancé et disparaît du heaume.
- Tant qu'il lui reste au moins un diamant, le heaume émet une lumière faible sur un rayon de 9 m lorsqu'au moins un mort-vivant se trouve dans cette zone. Tout mort-vivant qui commence son tour dans cette zone subit 1d6 dégâts radiants.
- Tant qu'il reste au moins un rubis au heaume, vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de feu.
- Tant qu'il reste au moins une opale de feu au heaume, vous pouvez consacrer une action à prononcer un mot de commande pour nimber de flammes une arme que vous tenez en main. Ces flammes émettent une lumière vive dans un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus. Les flammes sont inoffensives pour vous et pour l'arme. Lorsque vous touchez une cible avec l'arme enflammée, elle subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires. Les flammes persistent jusqu'à ce que vous répétiez le mot de commande par une action bonus, que vous lâchiez ou que vous rengainiez l'arme.

Lancez un d20 si vous portez le heaume et subissez des dégâts de feu pour avoir raté un jet de sauvegarde contre un sort. Sur un résultat de 1, le heaume émet des faisceaux de lumière depuis les gemmes restantes. Toute créature autre que vous dans un rayon de 18 m du heaume doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être frappée par un faisceau et de subir autant de dégâts radiants que le heaume compte de gemmes. Le heaume et ses gemmes sont alors détruits.

Huile d'affûtage

Potion, très rare

Dans cette huile incolore et gélatineuse scintillent de minuscules paillettes d'argent. Cette huile permet d'enduire la lame d'une arme tranchante ou perforante ou des munitions tranchantes ou perforantes (jusqu'à 5 projectiles). L'application de l'huile prend 1 minute. Pendant 1 heure, chaque objet oint devient magique et octroie un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts correspondants.

Huile d'insaisissabilité

Potion, peu courante

Cet onguent noir et gluant, épais et lourd dans son récipient, s'écoule pourtant très vite. L'huile peut couvrir une créature de taille M ou inférieure, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de M). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature ointe reçoit l'effet du sort *liberté de mouvement* pendant 8 heures.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Au lieu de cela, l'huile peut être versée au sol au prix d'une action, auquel cas elle couvre un carré de 3 m d'arête et duplique l'effet du sort *graisse* dans cette zone pendant 8 heures.

Huile éthérée

Potion, rare

Des bulles se forment sur la paroi extérieure de ce récipient rempli d'une huile grisâtre et trouble, et s'évaporent rapidement. L'huile peut couvrir une créature de taille M ou inférieure, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de M). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature ointe reçoit l'effet du sort *forme éthérée* pendant 1 heure.

Jatte de contrôle des élémentaires de l'eau

Objet merveilleux, rare

Tant que cette jatte est remplie d'eau, vous pouvez consacrer une action à en prononcer le mot de commande pour convoquer un élémentaire de l'eau, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaire*. La jatte ne peut plus être utilisée de cette manière jusqu'à l'aube suivante.

La jatte mesure environ 30 cm de diamètre et 15 de profondeur. Elle pèse 1,5 kg et peut contenir une douzaine de litres.

Javeline de foudre

Arme (javeline), peu courante

Cette javeline est une arme magique. Quand vous la lancez en prononçant son mot de commande, elle se transforme en un trait de foudre qui forme une ligne de 1,50 m de large et s'étend entre vous et une cible située dans un rayon de 36 m. Chaque créature prise dans la ligne, hormis vous et la cible, effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subit 4d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. L'éclair se rematérialise en javeline lorsqu'il atteint la cible. Effectuez une attaque d'arme à distance contre la cible. Si l'attaque touche la cible, la javeline lui inflige ses dégâts d'arme plus 4d6 dégâts de foudre.

Cette propriété de la javeline ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante. Dans l'intervalle, la javeline peut toujours être utilisée comme arme magique.

Lame porte-bonheur

Arme (toute épée), légendaire (harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Tant que cette épée est sur vous, vous recevez en outre un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Chance. Si l'épée est sur vous, vous pouvez faire appel à sa chance (pas d'action requise) pour relancer un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde qui vous déplaît. Vous devez garder le deuxième jet. Cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Souhait. L'épée dispose de 1d4 – 1 charges. Tant que vous la tenez en main, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge pour lancer le sort *souhait* à partir de l'épée. Cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante. L'épée perd cette propriété quand toutes ses charges ont été dépensées.

Lanterne de révélation

Objet merveilleux, peu courant

Cette lanterne à capote, qui brûle pendant 6 heures en consommant 50 cl d'huile, diffuse une lumière vive dans un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus. Les créatures et objets invisibles sont visibles sous la lumière vive de la lanterne. Au prix d'une action, vous pouvez abaisser la capote, ce qui réduit l'éclairage à une lumière faible sur un rayon de 1,50 m.

Lentilles de netteté

Objet merveilleux, peu courant

Ces lentilles en cristal s'appliquent sur les yeux. Tant que vous les portez, vous voyez beaucoup mieux que la normale dans un rayon de 30 cm. Vous êtes avantagé aux tests d'Intelligence (Investigation) basés sur la vue lorsque vous fouillez une zone ou observez un objet dans ce rayon.

Liens de fer

Objet merveilleux, rare

Cette sphère de fer rouillé, d'un diamètre de 7,5 cm, pèse 500 g. Vous pouvez consacrer une action à prononcer le mot de commande et à lancer la sphère sur une créature de taille TG ou inférieure que vous voyez dans un rayon de 18 m. À mesure que la sphère vole vers sa cible, elle se déplie pour former un enchevêtrement de bandes métalliques.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Effectuez un jet d'attaque à distance avec un bonus d'attaque égal à votre modificateur de Dextérité plus votre bonus de maîtrise. Si l'attaque touche, la cible est entravée jusqu'à ce que, par une action bonus, vous la libériez en répétant le mot de commande. Si vous libérez la cible ou que l'attaque la rate, les bandes se contractent pour reformer la sphère.

Une créature, y compris celle qui est entravée, peut consacrer une action à effectuer un test de Force DD 20 afin de briser les liens de fer. En cas de réussite, l'objet est détruit et la créature entravée est libérée. En cas d'échec, tous les autres tests effectués par la créature entravée échouent automatiquement jusqu'à ce que 24 heures se soient écoulées.

Une fois ces liens utilisés, ils ne peuvent plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Lunettes du nyctalope

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ces lentilles sombres, vous bénéficiez de la vision dans le noir dans un rayon de 18 m. Si vous êtes déjà doté de la vision dans le noir, le port de ces lunettes en augmente la portée de 18 m.

Manteau de résistance aux sorts

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts quand vous portez ce manteau.

Manuel d'exercices physiques

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils en matière d'exercices physiques. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Force et votre valeur maximale pour cette caractéristique augmentent chacune de 2. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Manuel de vitalité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils en matière de santé et d'alimentation. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Constitution et votre valeur maximale pour cette caractéristique augmentent chacune de 2. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Manuel de vivacité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils en matière d'exercices de coordination et d'équilibre. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à suivre ses conseils, votre valeur de Dextérité et votre valeur maximale pour cette caractéristique augmentent chacune de 2. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Manuel des golems

Objet merveilleux, très rare

Cet ouvrage renferme les informations et incantations nécessaires à l'assemblage d'un type spécifique de golem. Le MJ choisit ce type ou laisse le hasard en décider. Pour déchiffrer et utiliser ce manuel, vous devez être un incantateur disposant d'au moins deux emplacements de sort du 5e niveau. Une créature incapable d'utiliser le *manuel des golems*, si elle tente de le lire, subit 6d6 dégâts psychiques.

d20	Golem	Temps	Prix
1–5	Argile	30 jours	65 000 po
6–17	Chair	60 jours	50 000 po
18	Fer	120 jours	100 000 po
19–20	Pierre	90 jours	80 000 po

Pour créer un golem, vous devez consacrer le nombre de jours indiqué sur la table et travailler sans relâche avec le manuel à portée de main sans prendre plus de 8 heures de repos par jour. Vous devez également acquitter le coût indiqué pour acheter les matériaux nécessaires.

Une fois la création du golem terminée, des flammes mystiques dévorent le livre. Le golem s'anime lorsque les cendres du manuel sont dispersées sur lui. Il est sous votre contrôle, vous comprend et obéit à vos ordres vocaux.

Marteau de lancer nain

Arme (marteau de guerre), très rare (harmonisation requise avec un nain)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Elle est dotée de la propriété lancer avec une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Lorsque vous touchez à distance avec cette arme, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires (2d8 si la cible est un géant). Immédiatement après l'attaque, l'arme revient dans votre main.

Marteau de tonnerre

Arme (maillet d'armes), légendaire

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Fléau des géants (harmonisation requise). Vous devez porter un *ceinturon de force de géant* (tout modèle) et des *gantelets de puissance d'ogre* pour pouvoir vous harmoniser avec cette arme. L'harmonisation prend fin si vous ôtez l'un de ces objets. Tant que vous êtes harmonisé avec cette arme et que vous la tenez, votre valeur de Force augmente de 4 et peut dépasser 20, mais pas 30. Lorsque vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque effectué avec cette arme contre un géant, celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas mourir.

Le marteau dispose en outre de 5 charges. Tant que vous êtes harmonisé avec lui, vous pouvez dépenser 1 charge et effectuer une attaque d'arme à distance avec ce marteau, en le lançant comme s'il possédait la propriété lancer avec une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m. Si l'attaque touche, le marteau fait retentir un coup de tonnerre qui s'entend à 90 m alentour. La cible et toutes les créatures dans un rayon de 9 m d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être étourdies jusqu'à la fin de votre tour suivant. Le marteau récupère quotidiennement 1d4 + 1 charges dépensées, à l'aube.

Masse d'anéantissement

Arme (masse d'armes), rare (harmonisation requise)

Quand vous touchez un fiélon ou un mort-vivant avec cette arme magique, cette créature subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. S'il reste 25 points de vie ou moins à la cible après application de ces dégâts, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être détruite. En cas de réussite, la créature est effrayée par vous jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Tant que vous tenez cette arme en main, elle émet une lumière vive sur un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus.

Masse destructrice

Arme (masse d'armes), rare

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Ce bonus passe à +3 lorsque vous utilisez la masse d'armes pour attaquer un artificiel.

Lorsque vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque effectué avec cette arme, la cible subit 2d6 dégâts contondants supplémentaires, ou 4d6 dégâts contondants supplémentaires s'il s'agit d'un artificiel. Tout artificiel qui se retrouve avec 25 points de vie ou moins après application de ces dégâts est détruit.

Masse terrifiante

Arme (masse d'armes), rare (harmonisation requise)

Cette arme magique dispose de 3 charges. Lorsque vous la tenez en main, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge pour provoquer une vague de terreur. Chaque créature de votre choix dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être effrayée par vous pendant 1 minute. Une créature effrayée de la sorte doit consacrer ses tours à s'éloigner le plus possible de vous et ne peut volontairement se déplacer vers un espace situé à 9 m ou moins de vous. Elle ne peut en outre pas jouer de réaction. Comme action, elle ne peut entreprendre que Foncer ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut entreprendre l'action Esquiver. À la fin de chacun de ses tours, la créature peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

La masse d'armes récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Médaillon des pensées

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Ce médaillon dispose de 3 charges. Lorsque vous le portez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge pour lancer le sort *détection des pensées* (DD de sauvegarde 13) par son biais. Le médaillon récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées à l'aube.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Menottes dimensionnelles

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez consacrer une action à placer ces menottes sur une créature neutralisée. Les menottes s'ajustent à toute créature de taille P, M ou G. Outre servir de menottes ordinaires, celles-ci empêchent la créature menottée de recourir à tout moyen de déplacement extradimensionnel, y compris la téléportation ou le voyage vers un autre plan d'existence. Elles n'empêchent toutefois pas la créature de traverser un portail interdimensionnel.

Vous-même et toute créature que vous désignez lorsque vous utilisez ces menottes pouvez consacrer une action à les retirer. Une fois tous les 30 jours, la créature menottée peut effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 30. En cas de réussite, elle se libère et détruit les menottes.

Miroir d'emprisonnement

Objet merveilleux, très rare

Quand on regarde indirectement dans ce miroir de 1,20 m de haut, on y distingue des reflets fugitifs de créatures. Le miroir pèse 25 kg ; il est doté d'un CA de 11, de 10 points de vie et de la vulnérabilité aux dégâts contondants. Réduit à 0 point de vie, il se brise en mille morceaux, définitivement détruit.

Si ce miroir est suspendu à une surface verticale et que vous êtes à 1,50 m ou moins de lui, vous pouvez consacrer une action à en prononcer le mot de commande pour l'activer. Il reste activé jusqu'à ce que vous consacriez une action à répéter le mot de commande.

Toute créature autre que vous qui voit son reflet dans le miroir activé alors qu'elle se tient dans un rayon de 9 m de l'objet doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 sous peine d'être emprisonnée, avec tout ce qu'elle porte, dans l'un des douze cachots extradimensionnels du miroir. Ce jet de sauvegarde s'effectue avec l'avantage si la créature connaît la nature du miroir. Les artificiels réussissent automatiquement ce jet de sauvegarde.

Un cachot extradimensionnel est un espace infini dans lequel flotte un épais brouillard qui réduit la visibilité à 3 m. Les créatures prisonnières du miroir peuvent se passer de nourriture, de boisson et de sommeil et elles ne vieillissent pas. Une créature prisonnière d'un cachot peut s'en échapper si elle recourt à une magie qui permet de voyager entre les plans. Dans le cas contraire, cette créature est prisonnière du cachot jusqu'à ce qu'elle en soit libérée.

Si le miroir piège une créature alors que ses douze cachots extradimensionnels sont occupés, l'objet libère au hasard une créature emprisonnée pour accueillir le nouveau prisonnier. Une créature libérée apparaît dans un espace inoccupé en vue du miroir, mais de dos par rapport à lui. Si le miroir est brisé, toutes les créatures qu'il emprisonne sont libérées et apparaissent dans des espaces inoccupés à proximité.

Dans un rayon de 1,50 m du miroir, vous pouvez consacrer une action à prononcer le nom d'une créature emprisonnée ou le numéro d'un cachot. La créature nommée ou prisonnière du cachot annoncé apparaît sous la forme d'un reflet à la surface du miroir. Vous-même et cette créature pouvez alors communiquer normalement.

Sur le même principe, vous pouvez consacrer une action à prononcer un deuxième mot de commande et libérer une créature prisonnière du miroir. La créature libérée apparaît, avec toutes ses possessions, dans l'espace inoccupé le plus proche du miroir, en lui tournant le dos.

Munitions +1, +2 ou +3

Arme (tout type de munitions), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Vous recevez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec ces munitions magiques. Ce bonus est déterminé par la rareté du projectile. Dès qu'il touche une cible, le projectile perd ses propriétés magiques.

Parchemin de sort

Parchemin, variable

Un *parchemin de sort* renferme la formule d'un sort unique, rédigée dans un code ésotérique. Si ce sort figure dans votre liste de sorts de classe, vous pouvez lire le parchemin pour en lancer le sort sans en fournir les éventuelles composantes matérielles. Sans cela, le sort reste illisible. Lancer le sort par le biais du parchemin demande le temps d'incantation normal. Une fois le sort lancé, la formule s'efface et le parchemin se réduit en poussière. Si l'incantation est interrompue, le parchemin reste utilisable.

Si le sort figure bien dans votre liste de classe, mais qu'il est d'un niveau supérieur à ce que vous pouvez normalement lancer, vous effectuez un test de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation pour savoir si vous parvenez à le lancer. Le DD est égal à 10 + le niveau du sort. En cas d'échec, le sort s'efface du parchemin et il ne se passe rien d'autre.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Le niveau du sort du parchemin détermine le DD de sauvegarde et le bonus d'attaque associés, ainsi que la rareté du parchemin, comme indiqué sur la table « Parchemin de sort ».

Parchemin de sort

Niveau du sort	Rareté	DD de sauvegarde	Bonus à l'attaque
Sort mineur	Courante	13	+5
1er	Courante	13	+5
2e	Peu courante	13	+5
3e	Peu courante	15	+7
4e	Rare	15	+7
5e	Rare	17	+9
6e	Très rare	17	+9
7e	Très rare	18	+10
8e	Très rare	18	+10
9e	Légendaire	19	+11

Un sort de magicien inscrit sur un *parchemin de sort* se recopie comme les sorts présents dans un grimoire. Lorsqu'un sort est recopié à partir d'un *parchemin de sort*, le copiste doit réussir un test d'Intelligence (Arcanes) dont le DD est égal à 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort est recopié avec succès. Que ce test réussisse ou échoue, le *parchemin de sort* est détruit.

Perle de force

Objet merveilleux, rare

Cette petite sphère noire mesure deux centimètres de diamètre et pèse trente grammes environ. Les *perles de force* se trouvent généralement par poignée de 1d4 + 4.

Vous pouvez consacrer une action à lancer la perle à une distance maximale de 18 m. La perle explose à l'impact et elle est détruite. Chaque créature dans un rayon de 3 m de l'endroit où la perle atterrit doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 5d4 dégâts de force. Une sphère de force transparente entoure la zone pendant 1 minute. Toute créature ayant raté le JS, si elle se trouve entièrement dans la zone, est piégée à l'intérieur de cette sphère. Les créatures qui ont réussi leur sauvegarde ou qui ne sont que partiellement dans la zone sont repoussées depuis le centre de la sphère jusqu'à se retrouver entièrement en dehors. Seul l'air respirable peut traverser la paroi de la sphère. Les attaques et autres effets, quels qu'ils soient, en sont incapables.

Une créature piégée peut consacrer son action à pousser sur la paroi de la sphère, ce qui la fait rouler à concurrence de la moitié de sa propre vitesse au sol. La sphère peut être ramassée et elle ne pèse que 500 g en raison de sa magie, quel que soit le poids des créatures piégées à l'intérieur.

Perle de thaumaturgie

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise avec un incantateur)

Tant que cette perle est sur vous, vous pouvez consacrer une action à prononcer son mot de commande ; vous récupérez alors un emplacement de sort dépensé. Si l'emplacement dépensé était du 4e niveau ou supérieur, le nouvel emplacement de sort est du 3e niveau. Une fois la perle utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Philtre d'amour

Potion, peu courante

La première fois que vous voyez une créature dans les 10 minutes après avoir bu ce philtre, vous devenez charmé par cette créature pendant 1 heure. Si cette créature est d'une espèce et d'un genre qui vous attirent en temps normal, vous la considérez comme l'objet de votre amour sincère tant que vous êtes charmé. Le liquide rosé et effervescent de cette potion contient une imperceptible bulle en forme de cœur.

Pierre de contrôle des élémentaires de la terre

Objet merveilleux, rare

Si la pierre est en contact avec le sol, vous pouvez consacrer une action à en prononcer le mot de commande pour convoquer un élémentaire de la terre, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaire*. La pierre ne peut plus resservir de cette manière jusqu'à l'aube suivante. Elle pèse 2,5 kg.

Pierre de Ioun

Objet merveilleux, rareté variable (harmonisation requise)

La *pierre de Ioun* fait référence à Ioun, dieu du savoir et des prophéties vénéré en certains mondes. Il existe de nombreux types de *pierre de Ioun* avec une forme et une couleur spécifiques à chacune.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Lorsque vous consacrez une action à lancer une telle pierre en l'air, elle se place en orbite autour de votre tête à une distance de 1d3 x 30 cm et vous octroie un bénéfice. Par la suite, une autre créature qui cherche à vous séparer de la pierre doit consacrer une action à tenter de s'en saisir, soit en réussissant un jet d'attaque contre une CA de 24, soit en réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 24. Vous pouvez consacrer une action à vous emparer de la pierre et à la ranger, ce qui met fin à son effet.

Une pierre est dotée d'une CA de 24, de 10 points de vie et de la résistance à tous les dégâts. Elle est considérée comme un objet porté tant qu'elle tourne en orbite autour de votre tête.

Absorption (très rare). Tant que cet ellipsoïde lavande pâle orbite autour de votre tête, vous pouvez jouer votre réaction pour annuler un sort du 4e niveau ou inférieur lancé par une créature que vous voyez et qui ne cible que vous.

Dès que la pierre a annulé 20 niveaux de sort de cette manière, elle se consume, vire au gris terne et perd sa magie. Si vous êtes la cible d'un sort dont le niveau est supérieur au nombre de niveaux de sort restant à annuler par la pierre, l'annulation échoue.

Absorption suprême (légendaire). Tant que cet ellipsoïde marbré lavande et vert orbite autour de votre tête, vous pouvez jouer votre réaction pour annuler un sort du 8e niveau ou inférieur lancé par une créature que vous voyez et qui ne cible que vous.

Dès que la pierre a annulé 50 niveaux de sort de cette manière, elle se consume, vire au gris terne et perd sa magie. Si vous êtes la cible d'un sort dont le niveau est supérieur au nombre de niveaux de sort restant à annuler par la pierre, l'annulation échoue.

Agilité (très rare). Votre valeur de Dextérité augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère rouge foncé orbite autour de votre tête.

Commandement (très rare). Votre valeur de Charisme augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère marbrée rose et vert orbite autour de votre tête.

Force (très rare). Votre valeur de Force augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que ce rhomboïde bleu pâle orbite autour de votre tête.

Intellect (très rare). Votre valeur d'Intelligence augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère marbrée écarlate et bleu orbite autour de votre tête.

Intuition (très rare). Votre valeur de Sagesse augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère d'un bleu incandescent orbite autour de votre tête.

Maîtrise (légendaire). Votre bonus de maîtrise augmente de 1 tant que ce prisme vert pâle orbite autour de votre tête.

Protection (rare). Vous recevez un bonus de +1 à la CA tant que ce prisme d'un rose laiteux orbite autour de votre tête.

Régénération (légendaire). Vous récupérez 15 points de vie à la fin de chaque heure tant que ce fuseau blanc nacré orbite autour de votre tête, à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie.

Réserve (rare). Ce prisme violet vif stocke les sorts qui sont lancés dessus et les conserve jusqu'à ce que vous les utilisiez. La pierre peut stocker jusqu'à 3 niveaux de sort à la fois. Quand elle est trouvée, elle contient 1d4 − 1 niveaux de sort choisis par le MJ.

Toute créature peut lancer un sort du 1er au 3e niveau dans la pierre à condition de toucher celle-ci au moment de l'incantation. Le sort ne produit aucun effet hormis celui d'être stocké dans la pierre. Si la pierre ne peut pas contenir ce sort, il est dépensé sans effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine la quantité d'espace qu'il utilise.

Tant que cette pierre orbite autour de votre tête, vous pouvez lancer l'un des sorts qui y sont stockés. Ce sort utilise le niveau d'emplacement, le DD de sauvegarde des sorts, le bonus d'attaque de sort et la caractéristique d'incantation du lanceur d'origine, mais il est par ailleurs traité comme si vous le lanciez. Le sort lancé depuis la pierre n'y est plus stocké et libère l'espace correspondant.

Subsistance (rare). Vous pouvez vous passer de nourriture et de boisson tant que ce fuseau translucide orbite autour de votre tête.

Vigilance (rare). Vous ne pouvez pas être surpris tant que ce rhomboïde bleu nuit orbite autour de votre tête.

Vigueur (très rare). Votre valeur de Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que ce rhomboïde rose orbite autour de votre tête.

Pierre porte-bonheur

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez sur vous cette agate polie, vous recevez un bonus de +1 aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Pigments merveilleux

Objet merveilleux, très rare

Généralement découverts dans 1d4 pots à l'intérieur d'une caisse en bois précieux et accompagnés d'un pinceau (l'ensemble pesant 500 g), ces pigments vous permettent de créer des objets en trois dimensions en les peignant sur une simple surface. La peinture s'écoule du pinceau et forme l'objet souhaité tandis que vous vous concentrez sur son image.

Chaque pot contient suffisamment de pigments pour couvrir 90 mètres carrés de surface, vous autorisant à créer des objets inanimés ou des éléments de terrain comme une porte, un fossé, des fleurs, des arbres, des geôles, des pièces ou des armes, à concurrence de 300 m^3. 10 minutes sont nécessaires pour couvrir 9 m^2.

Lorsque la peinture est terminée, l'objet ou élément de terrain représenté devient un objet réel et non magique. Ainsi, peindre une porte sur un mur crée-t-il une véritable porte qu'on peut ouvrir sur ce qui se trouve au-delà du mur. Peindre un fossé au sol crée un véritable fossé dont la profondeur (et donc le volume) est décomptée de la surface totale d'objets que vous pouvez créer.

Rien de ce qui est créé par les pigments ne peut être d'une valeur supérieure à 25 po. Si vous peignez un objet plus précieux, comme un diamant ou un monceau d'or, l'objet paraît authentique à première vue, mais une inspection minutieuse révèle qu'il est fait de pâte, d'os ou de quelque autre matériau sans valeur.

Si vous peignez une forme d'énergie comme le feu ou la foudre, l'énergie apparaît, mais se dissipe sitôt la peinture achevée, sans endommager quoi que ce soit.

Plume magique

Objet merveilleux, rare

Cet objet ressemble à une plume minuscule. Il existe divers types de plume magique, chacun avec un effet à usage unique différent. Le MJ choisit le type de plume ou laisse le hasard en décider.

d100	Plume magique	d100	Plume magique
01–20	Ancre	61–75	Éventail
21–45	Arbre	76–85	Fouet
46–60	Bateau-cygne	86–100	Oiseau

Ancre. Vous pouvez consacrer une action à mettre la plume en contact avec un bateau ou un navire. Pendant les prochaines 24 heures, le navire ne peut en aucun cas être déplacé. Remettre la plume en contact avec le bateau met fin à l'effet d'immobilisation. Quand cet effet se termine, la plume disparaît.

Arbre. Vous devez être en extérieur pour utiliser cette plume. Vous pouvez consacrer une action à mettre la plume en contact avec un espace inoccupé au sol. La plume disparaît ; à sa place pousse un chêne non magique. L'arbre mesure 18 m de haut, avec un tronc de 1,50 m de diamètre, et une ramure au sommet de 6 m de rayon.

Bateau-cygne. Vous pouvez consacrer une action à mettre la plume en contact avec une étendue d'eau dont le diamètre est supérieur ou égal à 18 m. La plume disparaît, remplacée par un bateau de 15 m de long et 6 m de large en forme de cygne géant. Ce bateau est autopropulsé et se déplace sur l'eau à une vitesse de 9 km par heure. Tant que vous êtes à bord, vous pouvez consacrer une action à lui ordonner de se déplacer ou de virer d'un maximum de 90 degrés. Le bateau peut transporter jusqu'à trente-deux créatures de taille M ou inférieure. Une créature de taille G compte pour quatre créatures de taille M, une créature de taille TG pour neuf. Le bateau persiste pendant 24 heures puis disparaît. Vous pouvez le révoquer au prix d'une action.

Éventail. Si vous êtes à bord d'un bateau à voile, vous pouvez consacrer une action à lancer cette plume en l'air, à une hauteur maximale de 3 m. La plume disparaît, remplacée par un éventail géant qui s'agite. L'éventail flotte et crée un vent assez fort pour gonfler les voiles du navire, augmentant sa vitesse de 7,5 km/h pendant 8 heures. Vous pouvez le révoquer au prix d'une action.

Fouet. Vous pouvez consacrer une action à lancer la plume à une distance maximale de 3 m. La plume disparaît, remplacée par un fouet flottant. Vous pouvez ensuite, par une action bonus, effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 3 m du fouet avec un bonus à l'attaque de +9. Si l'attaque touche, la cible subit 1d6 + 5 dégâts de force.

Par une action bonus à votre tour, vous pouvez déplacer le fouet flottant d'un maximum de 6 m et réitérer l'attaque contre une cible située dans un rayon de 3 m de l'arme. Le fouet disparaît après 1 heure, avant si vous consacrez une action à le révoquer, si vous êtes neutralisé ou si vous mourez.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Oiseau. Vous pouvez consacrer une action à lancer cette plume en l'air, à une hauteur de 1,50 m. La plume disparaît, remplacée par un énorme oiseau multicolore. L'oiseau, qui reprend le profil du rukh, obéit à vos ordres simples, mais ne peut pas porter d'attaque. Il peut transporter jusqu'à 250 kg en vol à sa vitesse maximale (24 km/heure, pour un maximum de 216 km par jour avec une heure de repos toutes les 3 heures de vol), ou 500 kg à la moitié de cette vitesse. L'oiseau disparaît après avoir volé sur sa distance maximale pour la journée ou s'il tombe à 0 point de vie. Vous pouvez le révoquer au prix d'une action.

Potion d'agrandissement

Potion, peu courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet « agrandissement » du sort *agrandissement/rapetissement* pendant 1d4 heures (aucune concentration requise). La partie rouge du liquide de la potion se dilate continuellement depuis une boule, colorant le liquide incolore, puis se contracte. Le processus ne s'interrompt pas même quand on secoue la bouteille.

Potion d'amitié avec les animaux

Potion, peu courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous pouvez lancer le sort *amitié avec les animaux* (DD de sauvegarde 13) à volonté pendant 1 heure. Agiter ce liquide trouble permet de distinguer les menus objets qui y flottent : écaille de poisson, langue de colibri, griffe de chat, poil d'écureuil.

Potion d'escalade

Potion, courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol pendant 1 heure. Pendant cette heure, vous êtes avantagé aux tests de Force (Athlétisme) effectués pour l'escalade. La potion est divisée en nappes brunes, argentées et grises évoquant des strates dans la roche. Ces couleurs ne se mélangent pas, même quand on secoue la bouteille.

Potion d'héroïsme

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez 10 points de vie temporaires qui persistent pendant 1 heure. Pendant cette heure, vous êtes sous l'effet du sort *bénédiction* (aucune concentration requise). Cette potion bleue bouillonne et fume comme si elle était en ébullition.

Potion d'invisibilité

Potion, très rare

Le récipient de cette potion paraît vide, tout en donnant étrangement l'impression de contenir un liquide. Lorsque vous la buvez, vous devenez invisible pendant 1 heure. Tout ce que vous portez est invisible comme vous. L'effet prend fin prématurément si vous effectuez une attaque ou lancez un sort.

Potion de clairvoyance

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *clairvoyance*. Le globe oculaire qui flotte dans ce liquide jaunâtre disparaît quand la potion est ouverte.

Potion de diminution

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet « rapetissement » du sort *agrandissement /rapetissement* pendant 1d4 heures (aucune concentration requise). La partie rouge du liquide de la potion se contracte continuellement en une boule minuscule, puis se dilate pour colorer le fluide incolore qui l'entoure. Le processus ne s'interrompt pas, même quand on secoue la bouteille.

Potion de force de géant

Potion, rareté variable

Lorsque vous buvez cette potion, votre valeur de Force change pendant 1 heure. Le type de géant détermine cette valeur (cf. table ci-dessous). Si votre Force est déjà supérieure ou égale à la valeur octroyée par la potion, celle-ci n'a aucun effet sur vous.

Une rognure d'ongle d'un géant du type concerné flotte dans le liquide limpide de cette potion. La *potion de force de géant du givre* et la *potion de force de géant des pierres* produisent le même effet.

Type de géant	Force	Rareté
Géant des collines	21	Peu courante
Géant des pierres/du givre	23	Rare
Géant du feu	25	Rare
Géant des nuages	27	Très rare
Géant des tempêtes	29	Légendaire

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Potion de forme gazeuse

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *forme gazeuse* pendant 1 heure (aucune concentration requise) ou jusqu'à ce que vous mettiez fin à cet effet par une action bonus. Le récipient de cette potion semble contenir du brouillard dont la fluidité est cependant celle de l'eau.

Potion de guérison

Potion, rareté variable

Vous récupérez des points de vie en buvant cette potion. Le nombre de points de vie dépend de la rareté de la potion, comme indiqué sur la table « Potions de guérison ». Quelle que soit la puissance de la potion, son liquide rouge étincelle lorsqu'on l'agite.

Potions de guérison

Potion de…	Rareté	Pv récupérés
Guérison	Courante	2d4 + 2
Guérison importante	Peu courante	4d4 + 4
Guérison supérieure	Rare	8d4 + 8
Guérison suprême	Très rare	10d4 + 20

Potion de lecture des pensées

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet du sort *détection des pensées* (DD de sauvegarde 13). Dans le liquide dense et pourpre de la potion flotte un nuage ovoïde et rose.

Potion de résistance

Potion, peu courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez la résistance à un type de dégâts pendant 1 heure. Le MJ choisit ce type ou laisse le hasard en décider parmi les options ci-dessous.

d10	Type de dégâts	d10	Type de dégâts
1	Acide	6	Nécrotiques
2	Feu	7	Poison
3	Force	8	Psychiques
4	Foudre	9	Radiants
5	Froid	10	Tonnerre

Potion de respiration aquatique

Potion, peu courante

Vous pouvez respirer sous l'eau pendant 1 heure après avoir bu cette potion. Ce liquide vert laiteux, dans lequel flotte une bulle aux allures de méduse, dégage des senteurs marines.

Potion de vitesse

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *hâte* pendant 1 minute (aucune concentration requise). Le liquide jaune de la potion est strié de noir et tourbillonne tout seul.

Potion de vol

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol pendant 1 heure et pouvez évoluer en vol stationnaire. Si vous êtes en vol au moment où la potion cesse de faire effet, vous tombez si vous ne disposez d'aucun autre moyen de vous maintenir dans les airs. Le liquide translucide de cette potion flotte dans la partie supérieure du récipient, troublé par des impuretés blanches.

Potion toxique

Potion, peu courante

Cette décoction a l'apparence, l'odeur et le goût d'une *potion de guérison* ou d'une autre potion bénéfique. Il s'agit toutefois d'un poison masqué par quelque illusion magique. Le sort *identification* révèle sa vraie nature.

Si vous la buvez, vous subissez 3d6 dégâts de poison et devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonné. Au début de chacun de vos tours tant que vous êtes ainsi empoisonné, vous subissez 3d6 dégâts de poison. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez réitérer ce jet de sauvegarde. En cas de réussite, les dégâts de poison que vous subissez lors de vos tours suivants diminuent de 1d6. Le poison prend fin lorsque les dégâts tombent à 0.

Poudre à éternuer

Objet merveilleux, peu courant

Cette poudre, rangée dans un petit récipient, a l'aspect du sable fin. Elle se présente en tout point comme de la *poussière de disparition*, même le sort *identification* la percevant comme telle. Il y en a assez pour une utilisation.

Lorsque vous consacrez une action à disperser cette poudre dans les airs, vous-même et toute créature respirante dans un rayon de 9 m devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

sous peine d'être incapables de respirer, et d'éternuer de façon incontrôlable. Une créature ainsi affectée est neutralisée et s'asphyxie. Tant qu'elle est consciente, la créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Le sort *restauration partielle* met également fin à cet effet sur une créature.

Poudre dessiccative

Objet merveilleux, peu courant

Cette petite pochette contient 1d6 + 4 pincées de poudre. Vous pouvez consacrer une action à en saupoudrer une pincée sur de l'eau. La poudre transforme un cube d'eau de 4,50 m d'arête en une pastille de la taille d'une bille, qui flotte ou repose près de l'endroit où la poudre a été appliquée. Le poids de la pastille est négligeable.

Quiconque consacre une action à projeter violemment la pastille contre une surface dure provoque son éclatement, ce qui libère la quantité d'eau absorbée par la poudre. Cela met également fin à la magie de cette pastille.

Tout élémentaire composé essentiellement d'eau, s'il est exposé à une pincée de poudre, effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 et subit 10d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Poussière de disparition

Objet merveilleux, peu courant

Cette poudre qui se présente dans une pochette a l'aspect du sable fin. Il y en a assez pour une utilisation. Lorsque vous consacrez une action à disperser cette poussière dans les airs, vous et tous les objets et créatures dans un rayon de 3 m de vous devenez invisibles pendant 2d4 minutes. La durée est la même pour tous les sujets et la poussière est détruite quand sa magie s'active. Si une créature affectée par la poussière attaque ou lance un sort, l'invisibilité prend fin en ce qui la concerne.

Puits des mondes

Objet merveilleux, légendaire

Ce pan d'étoffe noire et précieuse, aussi douce que de la soie, est plié aux dimensions d'un mouchoir de poche. Déplié, il forme un cercle de 1,80 m de diamètre.

Vous pouvez consacrer une action à déplier et à placer le *puits des mondes* sur une surface solide, ce qui crée un portail à double sens vers un autre monde ou plan d'existence. Chaque fois que l'objet ouvre un portail, le MJ décide où il mène. Vous pouvez consacrer une action à refermer un portail ouvert en saisissant les bords de l'étoffe et en la repliant. Une fois que le *puits des mondes* a ouvert un portail, il ne peut plus en rouvrir d'autres pendant 1d8 heures.

Puits portable

Objet merveilleux, rare

Ce pan d'étoffe noire et précieuse, aussi douce que de la soie, est plié aux dimensions d'un mouchoir de poche. Déplié, il forme un cercle de 1,80 m de diamètre.

Si vous consacrez une action à déplier un *puits portable* et à le placer sur ou contre une surface solide, l'objet crée un puits extradimensionnel de 3 m de profondeur. L'espace cylindrique à l'intérieur du puits, qui existe sur un plan différent, ne peut pas être utilisé pour créer un passage ouvert. Toute créature à l'intérieur d'un *puits portable* ouvert peut en sortir en escaladant la paroi.

Vous pouvez consacrer une action à refermer un *puits portable* en saisissant les bords de l'étoffe et en le repliant. Plier le tissu ferme le puits. Toutes les créatures et tous les objets à l'intérieur restent dans l'espace extradimensionnel. Quoi qu'il contienne, le puits ne pèse presque rien.

Si le puits est replié, une créature à l'intérieur de l'espace extradimensionnel peut consacrer une action à effectuer un test de Force DD 10. En cas de réussite, la créature se fraie un chemin et apparaît dans un rayon de 1,50 m du *puits portable* ou de la créature qui le porte. Si une créature qui a besoin de respirer est placée dans un *puits portable* replié, elle peut survivre 10 minutes avant de commencer à s'asphyxier.

Placer un *puits portable* dans l'espace extra-dimensionnel créé par un *sac sans fond*, un *havresac magique* ou tout autre objet comparable détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 m du portail est aspirée et se retrouve en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Regard charmeur

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Ces lentilles en cristal s'appliquent sur les yeux. Elles possèdent 3 charges. Tant que vous les portez, vous pouvez dépenser 1 charge au prix d'une action pour lancer le sort charme-personne (DD de sauvegarde 13) sur un humanoïde dans un rayon de 9 m, à condition que vous-même et la cible vous voyiez mutuellement.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Les lentilles récupèrent quotidiennement toutes les charges dépensées, à l'aube.

Robe aux étoiles

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

De petites étoiles blanches et argentées sont brodées sur cette robe noir et bleu nuit. Vous recevez un bonus de +1 aux jets de sauvegarde tant que vous la portez.

Six étoiles, situées sur la face avant de la robe, au niveau du col, sont plus grandes que les autres. Tant que vous portez cette robe, vous pouvez consacrer une action à retirer l'une de ces étoiles et l'utiliser pour lancer *projectile magique* au 5e niveau. Chaque jour au crépuscule, 1d6 étoiles ainsi retirées réapparaissent sur la robe.

Tant que vous portez cette robe, vous pouvez consacrer une action à vous rendre sur le Plan Astral avec tout ce que vous portez. Vous y restez jusqu'à ce que vous consacriez une action à retourner sur le plan d'existence où vous étiez auparavant. Vous réapparaissez dans le dernier espace que vous occupiez ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Robe de camelot

Objet merveilleux, peu courant

Des pièces d'étoffe, de formes et de couleurs diverses sont cousues sur cette robe. Lorsque vous portez la robe, vous pouvez consacrer une action à détacher l'une de ces pièces qui devient l'objet ou la créature qu'elle représente. Une fois la dernière pièce détachée, la robe devient un vêtement ordinaire.

Sur la robe sont cousus deux exemplaires de chacune des pièces suivantes :

- Dague
- Lanterne sourde (remplie d'huile et allumée)
- Miroir en acier
- Perche de 3 m
- Corde en chanvre (15 m, enroulée)
- Sac

4d4 autres pièces sont elles aussi cousues sur la robe. C'est le MJ qui les choisit ou les détermine au hasard.

d100	Pièce
01–08	Sac de 100 po
09–15	Coffre en argent (30 cm de long, 15 de large et de profondeur) d'une valeur de 500 po
16–22	Porte en fer (jusqu'à 3 m de large et 3 m de haut, barrée du côté de votre choix) que vous pouvez encastrer dans une ouverture à votre portée ; elle s'adapte à l'ouverture, se fixe et pivote sur ses gonds
23–30	10 gemmes d'une valeur unitaire de 100 po
31–44	Échelle en bois (7,20 m de long)
45–51	Un cheval de selle avec fontes
52–59	Fossé (un cube de 3 m d'arête) que vous pouvez placer au sol dans un rayon de 3 m de vous
60–68	4 potions de guérison
69–75	Barque (3,60 m de long)
76–83	Parchemin de sort contenant un sort du 1er, du 2e ou du 3e niveau
84–90	2 molosses
91–96	Fenêtre (60 cm sur 1,20 m, profondeur jusqu'à 60 cm), que vous pouvez placer sur une surface verticale à portée
97–00	Bélier portable

Robe de l'archimage

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec un ensorceleur, magicien ou occultiste)

Cette tenue très élégante est taillée dans de précieuses étoffes blanches, grises ou noires, rehaussées de runes argentées. La couleur de la robe correspond à l'alignement pour lequel l'objet fut créé. La robe blanche correspond au bien, la grise à la neutralité et la noire au mal. Vous ne pouvez pas vous harmoniser avec une *robe de l'archimage* qui ne correspond pas à votre alignement.

Tant que vous portez cette robe, vous recevez les bénéfices suivants :

- Si vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure de base est égale à 15 + votre modificateur de Dextérité.
- Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
- Votre DD de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque de sort augmentent chacun de 2.

Robe de vision totale

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Cette robe est ornée de motifs représentant des yeux. Tant que vous la portez, vous recevez les bénéfices suivants :

- La robe vous permet de voir dans toutes les directions, et vous êtes avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.
- Vous bénéficiez de la vision dans le noir sur 36 m.
- Vous voyez les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles, et vous percevez le Plan Éthéré, sur une portée de 36 m.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Les yeux qui ornent la robe ne peuvent ni se fermer ni se détourner. Bien que vous puissiez fermer et détourner votre propre regard, on considère que vous gardez toujours les yeux grand ouverts lorsque vous portez cette robe.

Le sort *lumière* lancé sur la robe ou le sort *lumière du jour* lancé dans un rayon de 1,50 m du vêtement vous inflige l'état aveuglé pendant 1 minute. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD 11 pour *lumière* ou DD 15 pour *lumière du jour*) et mettez fin à l'état aveuglé en cas de réussite.

Robe prismatique

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Cette robe dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous la portez, vous pouvez consacrer une action à en dépenser 1 charge pour que la robe s'orne de couleurs changeantes et éblouissantes jusqu'à la fin de votre tour suivant. Pendant ce laps de temps, la robe émet une lumière vive sur un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus. Les créatures qui vous voient sont désavantagées aux jets d'attaque contre vous. En outre, toute créature située dans la zone de lumière vive, si elle vous voit alors que le pouvoir de la robe est activé, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être étourdie jusqu'à ce que l'effet prenne fin.

Sac à malices

Objet merveilleux, peu courant

Ce sac ordinaire en toile grise, rouille ou brune, semble vide. Pourtant, pour peu que l'on fouille à l'intérieur du sac, on sent la présence d'un petit objet pelucheux. Le sac pèse 250 g.

Vous pouvez consacrer une action à sortir l'objet pelucheux du sac et à le lancer à une distance maximale de 6 m. Quand il retombe, il se transforme en une créature que vous déterminez en lançant un d8 et en consultant la table qui correspond à la couleur du sac. La créature disparaît à l'aube suivante ou quand elle est réduite à 0 point de vie.

Cette créature est amicale envers vous et vos compagnons et agit à votre tour. Vous pouvez consacrer une action bonus à décider où la créature se déplace et quelle action elle entreprend à son tour suivant ou à lui donner des ordres plus généraux, comme attaquer vos ennemis. En l'absence de tels ordres, la créature agit d'une manière conforme à sa nature.

Une fois que trois objets pelucheux ont été sortis du sac, celui-ci ne peut plus être réutilisé avant l'aube suivante.

Sac à malices gris

d8	Créature
1	Belette
2	Rat géant
3	Blaireau
4	Sanglier
5	Panthère
6	Blaireau géant
7	Loup sanguinaire
8	Cervidé géant

Sac à malices rouille

d8	Créature
1	Rat
2	Chouette
3	Molosse
4	Chèvre
5	Chèvre géante
6	Sanglier géant
7	Lion
8	Ours brun

Sac à malices brun

d8	Créature
1	Chacal
2	Grand singe
3	Babouin
4	Autrache
5	Ours noir
6	Belette géante
7	Hyène géante
8	Tigre

Sac de haricots magiques

Objet merveilleux, rare

Ce sac de tissu épais contient 3d4 haricots secs. Le sac pèse 250 g, auxquels s'ajoutent 125 g par haricot contenu.

Si vous videz le contenu du sac par terre, les haricots explosent, provoquant une déflagration de 3 m de rayon. Chaque créature prise dans la zone, vous y compris, effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 5d4 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Les flammes embrasent tous les objets inflammables de la zone qui ne sont pas portés.

Si vous retirez un haricot du sac, le plantez dans la terre ou le sable puis l'arrosez, il produit un effet 1 minute plus tard, de l'endroit où vous l'avez planté.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Le MJ choisit un effet dans la table ci-après, le détermine aléatoirement ou invente un effet inédit.

d100	Effet
01	5d4 champignons poussent. Si une créature mange un champignon, lancez n'importe quel dé. En cas de résultat impair, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir (5d6) dégâts de poison, et l'état empoisonné pendant 1 heure. En cas de résultat pair, la créature reçoit 5d6 points de vie temporaires qui persistent pendant 1 heure.
02–10	Un geyser jaillit sur à 9 m de haut en déversant de l'eau, de la bière, du jus de fruit rouge, du thé, du vinaigre, du vin ou de l'huile (au choix du MJ) pendant 1d12 rounds.
11–20	Un sylvanien pousse. Il existe une chance sur deux qu'il soit chaotique mauvais et attaque.
21–30	Une statue de pierre à votre effigie, immobile et animée, se dresse. Elle profère des menaces verbales contre vous. Si vous partez et que d'autres s'en approchent, elle vous décrit comme le plus odieux des scélérats et ordonne aux nouveaux arrivants de vous retrouver pour vous assaillir. Si vous êtes sur le même plan d'existence que la statue, elle sait exactement où vous êtes. La statue devient inanimée au bout de 24 heures.
31–40	Un feu de camp aux flammes bleues jaillit et brûle pendant 24 heures (sauf si quelqu'un l'éteint).
41–50	Il pousse 1d6 + 6 criards
51–60	1d4 + 8 crapauds rose vif apparaissent en sautillant mollement. Chaque fois qu'un crapaud est touché, il se transforme en monstre de taille G ou inférieure choisi par le MJ. Le monstre persiste pendant 1 minute puis disparaît dans une bouffée de fumée rose vif.
61–70	Une bulette affamée surgit du sol et passe à l'attaque.
71–80	Un arbre fruitier émerge. Il porte 1d10 + 20 fruits, dont 1d8 agissent comme des potions magiques déterminées aléatoirement, tandis qu'un seul agit comme un poison par ingestion au choix du MJ. L'arbre disparaît au bout de 1 heure. Les fruits cueillis persistent et conservent leurs propriétés magiques pendant 30 jours.
81–90	Un nid contenant 1d4 + 3 œufs apparaît. Toute créature qui mange un œuf effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. En cas de réussite, cette créature augmente sa valeur de caractéristique la plus basse de 1, de manière permanente, le hasard décidant de laquelle en cas d'égalité. En cas d'échec, la créature subit 10d6 dégâts de force, provoqués par une explosion magique interne.
91–99	Une pyramide à base carrée de 18 m de côté surgit du sol. À l'intérieur trône le sarcophage d'une momie auguste. La pyramide est traitée comme l'antre de la momie auguste et son sarcophage contient un trésor au choix du MJ.
00	Un plant de haricot géant surgit, poussant jusqu'à une hauteur décidée par le MJ. Le sommet mène là où le MJ le décide : panorama superbe, château d'une géante des nuages, autre plan d'existence, etc.

Sac dévoreur

Objet merveilleux, très rare

Ce sac, qui ressemble de prime abord à un *sac sans fond*, est en réalité la gueule par laquelle s'alimente une gigantesque créature extradimensionnelle. Retourner le sac obstrue l'orifice.

La créature extradimensionnelle attachée au sac a conscience de tout ce qui est placé à l'intérieur. Toute matière d'origine animale ou végétale placée en totalité dans le sac est dévorée et perdue à jamais. Quand une partie d'une créature vivante est placée dans le sac, comme cela se produit lorsque l'on plonge la main à l'intérieur, cette créature a 50 % de chances d'être happée à l'intérieur. Une créature à l'intérieur du sac peut consacrer son action à tenter de se libérer et doit pour cela réussir un test de Force DD 15. Une autre créature peut consacrer son action à plonger le bras dans le sac pour en extraire une créature, et doit pour cela réussir un test de Force DD 20 (à la condition de ne pas avoir été d'abord happée elle-même dans le sac). Toute créature qui commence son tour à l'intérieur du sac est dévorée, son corps est détruit.

Les objets inanimés peuvent être stockés dans le sac, qui peut contenir 0,03 m^3 de matière inerte. Cependant, une fois par jour, le sac avale tous les objets qu'il contient et les recrache sur un autre plan d'existence. Le MJ détermine l'heure et le plan d'existence.

Le sac est détruit s'il est troué ou déchiré. Tout son contenu est alors transporté vers un lieu aléatoire du Plan Astral.

Sac sans fond

Objet merveilleux, peu courant

L'espace de stockage de ce sac est considérablement plus grand que le suggèrent ses dimensions extérieures. Profond de 1,20 m, il présente une ouverture de 60 cm de diamètre. Le sac peut contenir jusqu'à 250 kg, pour un volume maximal de 1 800 litres. Il pèse

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

7,5 kg quel que soit son contenu. Récupérer un objet rangé dans le sac nécessite une action.

S'il est surchargé, troué ou déchiré, il est détruit et se rompt. Son contenu est alors disséminé sur le Plan Astral. Si le sac est retourné, son contenu se déverse sans que rien ne se brise, mais le sac doit être remis à l'endroit avant de pouvoir être réutilisé. Des créatures qui ont besoin de respirer, si elles sont à l'intérieur du sac, peuvent survivre un nombre de minutes égal à 10 divisé par le nombre de créatures (minimum 1 minute), après quoi elles commencent à s'asphyxier.

Placer un *sac sans fond* dans l'espace extradimensionnel créé par un *havresac magique*, un *puits portable* ou tout autre objet comparable détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 m du portail est aspirée et se retrouve en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Scarabée de protection

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise)

Si vous tenez ce médaillon en forme de scarabée dans votre main pendant 1 round, une inscription apparaît à sa surface, révélant sa nature magique. Il octroie deux bénéfices tant que vous le portez :

- Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts.
- Le scarabée dispose de 12 charges. Si vous ratez un jet de sauvegarde contre un sort de nécromancie ou un effet néfaste émanant d'un mort-vivant, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 charge et transformer l'échec au JS en réussite. Le scarabée tombe en poussière et il est détruit lorsque sa dernière charge est dépensée.

Sceptre d'absorption

Sceptre, très rare (harmonisation requise)

Tant que vous tenez ce sceptre, vous pouvez jouer votre réaction pour absorber un sort qui ne cible que vous et ne produit pas de zone d'effet. L'effet du sort absorbé est annulé et son énergie est stockée dans le sceptre (mais pas le sort lui-même). L'énergie est du même niveau que le sort à son incantation. Le sceptre peut absorber et stocker jusqu'à 50 niveaux d'énergie au cours de son existence. Une fois que ce sceptre a absorbé 50 niveaux d'énergie, il ne peut plus en absorber. Si vous êtes la cible d'un sort que le sceptre ne peut pas stocker, l'objet n'a aucun effet sur ce sort.

En vous harmonisant avec le sceptre, vous savez combien de niveaux d'énergie il a absorbés au cours de son existence et combien de niveaux d'énergie de sort sont actuellement stockés à l'intérieur.

Si vous êtes un lanceur de sorts et tenez le sceptre, vous pouvez convertir l'énergie qu'il contient en emplacements de sort afin de lancer des sorts que vous avez préparés ou que vous connaissez. Vous ne pouvez créer que des emplacements de sort d'un niveau inférieur ou égal à vos propres emplacements de sort, sans dépasser le 5e niveau. Vous utilisez les niveaux stockés à la place de vos propres emplacements, mais pour tout le reste, ces sorts sont lancés normalement. Vous pouvez par exemple utiliser 3 niveaux stockés dans le sceptre comme emplacement de sort du 3e niveau.

Un sceptre nouvellement découvert contient déjà 1d10 niveaux d'énergie de sort. Un sceptre qui ne peut plus absorber l'énergie des sorts et qui n'a plus d'énergie en stock devient non magique.

Sceptre de puissance seigneuriale

Sceptre, légendaire (harmonisation requise)

Les jets d'attaque et de dégâts que vous effectuez avec ce sceptre à ailettes, considéré comme une masse d'armes magique, reçoivent un bonus de +3. Le sceptre possède des propriétés associées à six boutons différents étagés le long du manche. Il est aussi doté de trois autres propriétés, détaillées ci-après.

Six boutons. Vous pouvez appuyer sur l'un des six boutons du manche par une action bonus. L'effet d'un bouton dure jusqu'à ce que vous pressiez un autre bouton ou jusqu'à ce que vous réappuyiez sur le même bouton, ce qui fait revenir le sceptre à sa forme normale.

Si vous pressez le **bouton 1**, le sceptre devient une *épée ardente* dont la lame enflammée jaillit à l'extrémité opposée de la tête à ailettes.

Si vous pressez le **bouton 2**, la tête à ailettes du sceptre se replie et laisse la place à deux lames en croissant de lune ; les jets d'attaque et de dégâts que vous effectuez avec cette arme considérée comme une hache d'armes magique reçoivent un bonus de +3.

Si vous pressez le **bouton 3**, la tête à ailettes du sceptre se replie et un fer de lance jaillit de l'extrémité tandis que le manche s'allonge pour former une hampe de 1,80 m ; les jets d'attaque et de dégâts que vous effectuez avec cette arme considérée comme une lance magique reçoivent un bonus de +3.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si vous pressez le **bouton 4**, le sceptre se transforme en mât d'une longueur maximale de 15 m. Ce poteau s'ancre dans toute surface aussi dure que le granit, par l'intermédiaire d'une pointe à la base et de trois crochets au sommet. Des barreaux horizontaux de 7,5 cm de long se déploient sur les côtés, à 30 cm d'écart, formant une échelle. Le mât supporte un poids maximal de 2 000 kg. Un poids excessif ou un ancrage insuffisant font revenir le sceptre à sa forme originelle.

Si vous pressez le **bouton 5**, le sceptre se transforme en bélier portatif qui octroie à son utilisateur un bonus de +10 aux tests de Force effectués pour défoncer une porte, une barricade ou toute autre barrière.

Si vous pressez le **bouton 6**, le sceptre retrouve ou conserve son aspect normal et indique le nord magnétique. (Rien ne se passe si cette fonction du sceptre est utilisée en un lieu dépourvu de nord magnétique.) Le sceptre vous fournit en outre une estimation de votre profondeur sous terre ou de votre altitude à la surface.

Absorption de vie. Lorsque vous touchez une créature au corps à corps avec le sceptre, vous pouvez contraindre la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, la cible subit 4d6 dégâts nécrotiques supplémentaires et vous récupérez autant de points de vie que la moitié des dégâts nécrotiques infligés. Cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Paralysie. Lorsque vous touchez une créature au corps à corps avec le sceptre, vous pouvez contraindre la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 17. En cas d'échec, la cible est paralysée pendant 1 minute. Elle peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Terreur. Tant que vous brandissez le sceptre, vous pouvez consacrer une action à contraindre chaque créature que vous voyez dans un rayon de 9 m à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, la cible est effrayée par vous pendant 1 minute. Une cible effrayée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Sceptre de sécurité

Sceptre, très rare

Tant que vous brandissez ce sceptre, vous pouvez consacrer une action à l'activer. Le sceptre vous transporte alors instantanément, ainsi qu'un maximum de 199 autres créatures consentantes que vous voyez, vers un paradis qui existe dans un espace extraplanaire. Vous choisissez la forme que prend ce paradis. Ce pourrait être un jardin paisible, une clairière somptueuse, une taverne animée, un palais immense, une île tropicale, un carnaval fantastique ou tout ce qui vous vient à l'esprit. Quelle que soit sa nature, ce paradis contient suffisamment d'eau et de nourriture pour subvenir aux besoins de ses visiteurs. Tout le reste avec lequel il est possible d'interagir au sein de cet espace extraplanaire n'existe que sur place. Une fleur cueillie dans un jardin du paradis, par exemple, disparaît si elle est emportée hors de l'espace extraplanaire.

Pour chaque heure passée au paradis, un visiteur récupère des points de vie comme s'il avait dépensé 1 dé de vie. De plus, les créatures ne vieillissent pas au paradis, bien que le temps s'y écoule normalement. Les visiteurs peuvent rester au paradis un total de 200 jours divisés par le nombre de créatures présentes (arrondir à l'inférieur).

Quand le temps est écoulé ou que vous consacrez une action à y mettre fin, tous les visiteurs réapparaissent à l'emplacement qu'ils occupaient lorsque vous avez activé le sceptre, ou à défaut dans l'espace inoccupé le plus proche. Le sceptre ne peut plus resservir pendant dix jours.

Sceptre de suzeraineté

Sceptre, rare (harmonisation requise)

Vous pouvez consacrer une action à brandir le sceptre et à exiger l'obéissance de toutes les créatures de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 36 m. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être charmée par vous pendant 8 heures. Tant qu'elle est charmée de cette manière, la créature se fie à votre autorité. Si elle est blessée par vous ou vos compagnons, ou s'il lui est donné l'ordre de commettre un acte contraire à sa nature, une cible cesse d'être ainsi charmée. Le sceptre ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sceptre de vigilance

Sceptre, très rare (harmonisation requise)

Ce sceptre doté d'une tête à ailettes possède les propriétés suivantes.

Vigilance. Tant que vous tenez ce sceptre, vous êtes avantagé aux tests de Sagesse (Perception) et aux jets d'initiative.

Sorts. Tant que vous tenez le sceptre, vous pouvez consacrer une action à lancer l'un des sorts suivants par son biais : *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *détection du mal et du bien* et *détection du poison et des maladies*.

Aura de protection. Au prix d'une action, vous pouvez planter le manche du sceptre dans le sol, auquel cas sa tête émet une lumière vive sur un rayon de 18 m et une lumière faible sur 18 m de plus. Dans cette lumière vive, vous et toute créature qui vous est amicale recevez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde et détectez automatiquement la position de toute créature hostile invisible qui se trouve dans cette même zone lumineuse.

La tête du sceptre cesse de briller et l'effet prend fin au bout de 10 minutes, ou plus tôt si une créature consacre une action à l'arracher du sol. Cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Sceptre inamovible

Sceptre, peu courant

Ce sceptre plat en fer présente un pressoir à une extrémité. Vous pouvez consacrer une action à appuyer sur le pressoir, pour figer magiquement le sceptre sur place. Jusqu'à ce que vous ou une autre créature consacriez une action à appuyer de nouveau sur le pressoir, le sceptre ne bouge pas, même si sa position défie les lois de la gravité. Le sceptre peut supporter un maximum de 4 000 kg. Un poids supérieur provoque la désactivation du sceptre et sa chute. Une créature peut consacrer une action à effectuer un test de Force DD 30, et déplace le sceptre figé d'un maximum de 3 m en cas de réussite.

Solvant universel

Objet merveilleux, légendaire

Ce tube contient un liquide laiteux qui dégage une forte odeur d'alcool. Vous pouvez consacrer une action à en verser le contenu sur une surface à portée d'allonge. Le liquide dissout instantanément jusqu'à 30 x 30 cm d'adhésif qu'il touche, y compris de la *colle universelle*.

Sphère d'annihilation

Objet merveilleux, légendaire

Cette sphère noire de 60 cm de diamètre forme un trou dans le multivers en suspension dans l'espace, stabilisé par le champ magique qui l'entoure.

La sphère annihile toute matière qu'elle traverse et toute matière qui la traverse. Les artefacts constituent la seule exception. À moins qu'un artefact soit sujet aux dégâts provoqués par une *sphère d'annihilation*, il traverse la sphère sans encombre. Tout ce qui touche la sphère sans être entièrement englouti et annihilé par elle subit 4d10 dégâts de force.

La sphère reste stationnaire jusqu'à ce que quelqu'un en prenne le contrôle. Si vous êtes dans un rayon de 18 m d'une sphère incontrôlée, vous pouvez consacrer une action à effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) DD 25. En cas de réussite, la sphère lévite dans la direction de votre choix sur une distance maximale de 1,50 m multiplié par votre modificateur d'Intelligence (minimum 1,50 m). En cas d'échec, elle se déplace de 3 m vers vous. Si la sphère pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être touchée par elle et de subir 4d10 dégâts de force.

Si vous tentez de prendre le contrôle d'une sphère contrôlée par une autre créature, vous effectuez un test d'Intelligence (Arcanes) opposé au test d'Intelligence (Arcanes) de l'autre créature. Le vainqueur de l'opposition reçoit le contrôle de la sphère et peut la faire léviter comme indiqué plus haut.

Si la sphère entre en contact avec un portail planaire comme celui créé par le sort *portail* ou un espace extradimensionnel comme celui d'un *puits portable*, le MJ détermine aléatoirement ce qui se passe, en recourant à la table ci-après.

d100	Résultat
01–50	La sphère est détruite.
51–85	La sphère franchit le portail ou entre dans l'espace extradimensionnel.
86–00	Une faille planaire propulse chaque créature et objet dans un rayon de 54 m de la sphère, cette dernière comprise, vers un plan d'existence aléatoire.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Submersible du Crabe

Objet merveilleux, légendaire

Cet objet ressemble de prime abord à un baril hermétique en fer de taille G et d'un poids de 250 kg. Le tonneau est doté d'un loquet caché que l'on trouve à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. Actionner le loquet déverrouille une écoutille sur l'une des faces rondes du baril, ce qui permet à deux créatures de taille M ou inférieure de ramper à l'intérieur. Dix leviers sont disposés en ligne au fond du baril, chacun en position neutre et que l'on peut actionner vers le haut ou le bas. Lorsque certains leviers sont actionnés, l'appareil se transforme pour prendre l'apparence d'un homard géant.

Le submersible du Crabe est un objet de taille G avec le profil suivant :

Classe d'armure : 20
Points de vie : 200
Vitesse : 9 m, nage 9 m (ou 0 m pour ces deux valeurs si les pattes et la queue ne sont pas déployées)
Immunités (dégâts) : poison, psychiques

Pour être utilisé comme véhicule, le submersible nécessite un pilote. Tant que la trappe est fermée, le compartiment est étanche à l'air et à l'eau. Le compartiment contient suffisamment d'air pour 10 heures de ventilation, divisées par le nombre de créatures qui respirent à l'intérieur.

Le submersible flotte sur l'eau. Il peut également être immergé jusqu'à une profondeur de 270 m. Plus profondément, le véhicule, soumis à une trop forte pression, subit 2d6 dégâts contondants par minute.

Une créature dans le compartiment peut consacrer une action à activer un ou deux des leviers du submersible vers le haut ou le bas. Après chaque utilisation, un levier revient en position neutre. Chaque levier, de gauche à droite, fonctionne comme indiqué dans la table « Leviers du submersible ».

Leviers du submersible

Levier	Haut	Bas
1	Pattes et queue déployées, le submersible acquiert ses vitesses au sol et de nage.	Les pattes et la queue se rétractent, ce qui réduit la vitesse du submersible à 0 m et l'empêche de bénéficier d'un quelconque bonus en vitesse.
2	Le volet du hublot avant s'ouvre.	Le volet du hublot avant se ferme.
3	Les hublots latéraux s'ouvrent (deux par côté).	Les hublots latéraux se ferment (deux par côté).
4	Deux pinces se déploient depuis les côtés à l'avant du submersible.	Les pinces se rétractent.
5	Chaque pince déployée effectue l'attaque d'arme de corps à corps suivante : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d6) dégâts contondants.	Chaque pince déployée effectue l'attaque d'arme de corps à corps suivante : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : La cible est agrippée (évasion DD 15).
6	Le submersible marche ou nage vers l'avant.	Le submersible marche ou nage vers l'arrière.
7	Le submersible pivote de 90 degrés vers la gauche.	Le submersible pivote de 90 degrés vers la droite.
8	Des yeux mécaniques émettent une lumière vive dans un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus.	La lumière s'éteint.
9	Le submersible descend de 6 m dans l'élément liquide.	Le submersible remonte de 6 m dans l'élément liquide.
10	L'écoutille arrière s'ouvre.	L'écoutille arrière se ferme hermétiquement.

Talisman de la sphère

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise)

Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence (Arcanes) pour prendre le contrôle d'une *sphère d'annihilation* en brandissant ce talisman, votre bonus de maîtrise est doublé pour ce test. En outre, lorsque vous commencez votre tour en contrôlant une *sphère d'annihilation*, vous pouvez consacrer une action à la faire léviter sur 3 m auxquels s'ajoute, en mètres, le triple de votre modificateur d'Intelligence.

Talisman du bien ultime

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec une créature d'alignement bon)

Ce talisman est un puissant symbole de bonté. Une créature dont l'alignement n'est ni bon ni mauvais subit 6d6 dégâts radiants si elle touche ce talisman. Une créature mauvaise subit 8d6 dégâts radiants si elle touche le talisman. Ces créatures subissent de nouveau les dégâts chaque fois qu'elles terminent leur tour en tenant ou en portant le talisman.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si vous êtes clerc ou paladin d'alignement bon, vous pouvez utiliser ce talisman comme symbole sacré et recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort tant que vous le tenez ou le portez.

Ce talisman dispose de 7 charges. Tant que vous le tenez ou le portez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge, puis choisissez une créature au contact du sol, parmi celles que vous voyez dans un rayon de 36 m. Si la cible est d'alignement mauvais, un gouffre ardent s'ouvre sous ses pieds. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de tomber dans le gouffre, et d'être détruite et réduite à néant. Le gouffre se referme alors, ne laissant aucune trace de son existence. Lorsque vous dépensez sa dernière charge, le talisman se désagrège en particules de lumière dorée, ce qui le détruit à jamais.

Talisman du mal absolu

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec une créature d'alignement mauvais)

Cet objet symbolise la quintessence du mal. Une créature dont l'alignement n'est ni bon ni mauvais subit 6d6 dégâts nécrotiques si elle touche ce talisman. Une créature bonne subit 8d6 dégâts nécrotiques si elle touche le talisman. Ces créatures subissent de nouveau les dégâts chaque fois qu'elles terminent leur tour en tenant ou en portant le talisman.

Si vous êtes clerc ou paladin d'alignement mauvais, vous pouvez utiliser ce talisman comme symbole sacré et recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort tant que vous le tenez ou le portez.

Ce talisman dispose de 6 charges. Tant que vous le tenez ou le portez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge du talisman, puis choisissez une créature au contact du sol parmi celles que vous voyez dans un rayon de 36 m. Si la cible est d'alignement bon, un gouffre ardent s'ouvre sous ses pieds. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de tomber dans le gouffre, et d'être détruite et réduite à néant. Le gouffre se referme alors, ne laissant aucune trace de son existence. Lorsque vous dépensez sa dernière charge, le talisman se dissout en limon malodorant, ce qui le détruit à jamais.

Tapis volant

Objet merveilleux, très rare

Prononcer le mot de commande du tapis au prix d'une action lui fait prendre son envol avec le vol stationnaire. Il se déplace au gré de vos instructions verbales à condition que vous soyez dans un rayon de 9 m du tapis.

Il existe quatre tailles de *tapis volant*. Le MJ décide de la taille du tapis ou laisse le hasard en décider.

d100	Taille	Capacité	Vitesse de vol
01–20	90 cm x 1,50 m	100 kg	24 m
21–55	1,20 x 1,80 m	200 kg	18 m
56–80	1,50 x 2,10 m	300 kg	12 m
81–100	1,80 x 2,70 m	400 kg	9 m

Un tapis peut transporter jusqu'au double du poids indiqué sur la table, mais il vole à la moitié de sa vitesse s'il transporte plus que sa capacité normale.

Tarot fantasmagorique

Objet merveilleux, peu courant

Cette boîte contient un jeu de cartes parcheminées. Un jeu complet se compose de 34 cartes (ou « lames »). Il manque généralement 1d20 – 1 cartes à un jeu trouvé comme trésor.

La magie du jeu ne fonctionne que si vous piochez des cartes au hasard (vous pouvez utiliser un jeu de cartes à jouer modifié pour simuler ce tarot magique). Vous pouvez consacrer une action à piocher une carte au hasard et la jeter au sol en un point situé dans un rayon de 9 m de vous.

Une illusion figurant une ou plusieurs créatures se forme au-dessus de la carte et y persiste jusqu'à sa dissipation. Les créatures illusoires paraissent réelles, ont la taille appropriée et se comportent comme de vraies créatures à une exception près : elles sont inoffensives. Tant que vous êtes dans un rayon de 36 m de la créature illusoire et que vous la voyez, vous pouvez consacrer une action à la déplacer magiquement en n'importe quel point situé à 9 m ou moins de sa carte d'origine. Toute interaction physique avec la créature illusoire percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Toute personne qui consacre une action à inspecter visuellement la créature l'identifie comme illusoire par un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 réussi. La créature paraît alors translucide.

L'illusion persiste jusqu'à sa dissipation ou jusqu'à ce que sa carte soit déplacée. Lorsque l'illusion

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

prend fin, l'image sur la carte disparaît et cette carte ne peut pas être réutilisée.

Carte à jouer	Illusion
As de cœur	Dragon rouge
Roi de cœur	Chevalier et quatre gardes
Dame de cœur	Succube ou incube
Valet de cœur	Druide
Dix de cœur	Géant des nuages
Neuf de cœur	Ettin
Huit de cœur	Gobelours
Deux de cœur	Gobelin
As de carreau	Tyrannœil
Roi de carreau	Archimage et apprenti mage
Dame de carreau	Guenaude nocturne
Valet de carreau	Assassin
Dix de carreau	Géant du feu
Neuf de carreau	Ogre mage
Huit de carreau	Gnoll
Deux de carreau	Kobold
As de pique	Liche
Roi de pique	Ecclésiastique et deux acolytes
Dame de pique	Méduse
Valet de pique	Vétéran
Dix de pique	Géant du givre
Neuf de pique	Troll
Huit de pique	Hobgobelin
Deux de pique	Gobelin
As de trèfle	Golem de fer
Roi de trèfle	Capitaine bandit et trois bandits
Dame de trèfle	Érinye
Valet de trèfle	Berserker
Dix de trèfle	Géant des collines
Neuf de trèfle	Ogre
Huit de trèfle	Orc
Deux de trèfle	Kobold
Jokers (2)	Vous (le propriétaire du jeu)

Tarot merveilleux

Objet merveilleux, légendaire

Généralement rangé dans un étui ou une sacoche, ce jeu de tarot se compose de cartes (ou « lames ») en ivoire ou en vélin. La plupart (75 %) de ces jeux ne comptent que treize cartes, les autres vingt-deux.

Avant de piocher une carte, vous devez déclarer combien de cartes vous comptez piocher, puis vous les piochez au hasard (vous pouvez utiliser un jeu de cartes à jouer modifié pour simuler celui-ci). Toutes les cartes piochées au-delà du chiffre annoncé sont sans effet. Sinon, la magie d'une carte opère dès que vous piochez celle-ci dans le paquet. Vous ne devez pas laisser s'écouler plus d'une heure entre chaque pioche. Si vous renoncez à piocher le chiffre annoncé, le nombre de cartes qui reste pour atteindre ce chiffre s'envole de lui-même du paquet et prend effet simultanément.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Dès qu'une carte a été piochée, elle disparaît. À moins que cette carte soit le Fou ou le Bouffon, la carte réapparaît dans le paquet, ce qui laisse la possibilité de piocher deux fois la même carte.

Carte à jouer	Carte
As de carreau	Le Vizir*
Roi de carreau	Le Soleil
Dame de carreau	La Lune
Valet de carreau	L'Étoile
Deux de carreau	La Comète*
As de cœur	Les Parques*
Roi de cœur	Le Trône
Dame de cœur	La Clef
Valet de cœur	Le Chevalier
Deux de cœur	La Gemme*
As de trèfle	Les Serres*
Roi de trèfle	Le Vide
Dame de trèfle	Les Flammes
Valet de trèfle	Le Crâne
Deux de trèfle	L'Idiot*
As de pique	Le Donjon*
Roi de pique	La Ruine
Dame de pique	Euryale
Valet de pique	Le Bandit
Deux de pique	La Balance*
Joker noir	Le Fou*
Joker rouge	Le Bouffon

*Uniquement présente dans un jeu de vingt-deux cartes

La Balance. Votre esprit subit une transformation douloureuse et dévastatrice qui modifie votre alignement. Loyal devient chaotique, bon devient mauvais et vice-versa. Si vous êtes neutre ou non aligné, cette carte est sans effet sur vous.

Le Bandit. Un personnage non-joueur choisi par le MJ devient hostile envers vous. L'identité de votre nouvel ennemi n'est connue qu'au moment où ce PNJ ou une tierce personne la révèle. Rien hormis le sort *souhait* ou une intervention divine ne peut mettre fin à l'hostilité de ce PNJ envers vous.

Le Bouffon. Vous recevez 10 000 PX ou bien vous pouvez piocher deux cartes en plus du chiffre annoncé.

Le Chevalier. Vous recevez les services d'un guerrier de niveau 4 qui apparaît en un espace de votre choix dans un rayon de 9 m de vous. Ce guerrier, convaincu que le destin l'a attiré vers vous, est de la même race que vous et vous sert loyalement jusqu'à sa mort. Vous contrôlez ce personnage.

La Clef. Une arme magique rare ou de rareté supérieure, dont vous avez la maîtrise, apparaît dans vos mains. C'est le MJ qui choisit cette arme.

La Comète. Si vous terrassez à vous seul le prochain monstre ou groupe de monstres hostiles que vous rencontrez, vous gagnez suffisamment de points d'expérience pour gagner un niveau. Dans tout autre cas de figure, cette carte est sans effet.

Le Crâne. Vous convoquez un avatar de la mort, squelette humanoïde fantomatique vêtu d'une robe noire en lambeaux et brandissant une faux spectrale. Il apparaît en un espace choisi par le MJ dans un rayon de 3 m de vous et vous attaque, avertissant à la cantonade que vous devez remporter seul ce duel. L'avatar combat jusqu'à ce que vous mouriez ou qu'il tombe à 0 point de vie, après quoi il disparaît. Si une tierce personne essaie de vous aider, elle convoque son propre avatar de la mort. Une créature tuée par un avatar de la mort ne peut pas être ramenée à la vie.

Avatar de la mort

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20

Points de vie la moitié du maximum de points de vie de la créature qui l'a convoqué

Vitesse 18 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Immunités (dégâts) nécrotiques, poison

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, vision lucide 18 m, Perception passive 13

Langues toutes les langues connues de la créature qui l'a convoqué

Facteur de puissance — (0 PX)

Déplacement intangible. L'avatar peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Immunité contre le renvoi. L'avatar est immunisé contre les aptitudes de renvoi des morts-vivants.

Actions

Faux tournoyante. L'avatar abat sa faux spectrale sur une créature située dans un rayon de 1,50 m de lui, et lui inflige 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Le Donjon. Vous disparaissez et plongez dans un état d'animation suspendue au sein d'une sphère extradimensionnelle. Tout ce que vous portiez reste dans l'espace que vous occupiez avant votre disparition. Vous restez emprisonné jusqu'à ce que vous soyez trouvé et retiré de la sphère. Il est impossible de vous localiser au moyen de la magie de divination, mais le sort *souhait* révèle la position de votre prison. Vous ne piochez plus aucune carte.

L'Étoile. L'une de vos valeurs de caractéristique augmente de 2. Cette valeur peut dépasser 20, mais pas 24.

Euryale. Le visage de méduse de la carte vous lance une malédiction. Vous subissez un malus de −2 aux jets de sauvegarde tant que persiste cette malédiction. Seul un dieu ou la magie de la carte « Les Parques » permet de lever cette malédiction.

Les Flammes. Un diable puissant devient votre ennemi. Ce diable travaille à votre perte et fait pleuvoir sur vous les calamités, savourant vos souffrances avant de tenter de vous tuer. Cette haine persiste jusqu'à votre mort ou celle du diable.

Le Fou. Vous perdez 10 000 PX, défaussez cette carte et piochez de nouveau dans le jeu, en décomptant ces deux pioches comme une seule en ce qui concerne le chiffre annoncé. Si la perte de ces PX est censée vous faire perdre un niveau, vous perdez en fait un montant qui vous laisse juste assez de PX pour rester à votre niveau actuel.

La Gemme. Vingt-cinq bijoux d'une valeur unitaire de 2 000 po ou cinquante pierres précieuses d'une valeur unitaire de 1 000 po apparaissent à vos pieds.

L'Idiot. Réduit de façon permanente votre Intelligence de 1d4 + 1 (valeur minimale de 1). Vous pouvez piocher une carte en plus du chiffre annoncé.

La Lune. Cette carte vous octroie la capacité de lancer le sort *souhait* 1d3 fois.

Les Parques. La trame de la réalité se délite et ses fils en tissent une nouvelle, vous permettant d'échapper à un événement comme s'il ne s'était jamais produit. Vous pouvez recourir à la magie de cette carte dès que vous la piochez ou en toute autre circonstance avant de mourir.

La Ruine. Toutes les formes de richesse que vous portez ou possédez, à l'exception des objets magiques, disparaissent. Vos biens meubles s'évanouissent. Vos négoces, bâtiments et terres sont perdus de la façon qui altère le moins possible le cours de la réalité. Tous les documents attestant que vous possédiez quelque chose que cette carte volatilise disparaissent eux aussi.

Les Serres. Chaque objet magique que vous portez ou transportez se désintègre. Les artefacts en votre possession ne sont pas détruits, mais disparaissent.

Le Soleil. Vous recevez 50 000 PX et un objet merveilleux (déterminé aléatoirement par le MJ) apparaît entre vos mains.

Le Trône. Vous recevez la maîtrise de la compétence Persuasion et doublez votre bonus de maîtrise aux tests effectués avec cette compétence. En outre, vous recevez la propriété légitime d'une petite forteresse quelque part dans le monde. Ce château est toutefois occupé par des monstres qu'il vous faudra éliminer avant de pouvoir en prendre possession.

Le Vide. Cette carte noire est synonyme de catastrophe. Votre âme est arrachée à votre corps et enfermée dans un objet en un lieu choisi par le MJ. Une ou plusieurs entités puissantes veillent sur ce lieu. Tant que votre âme est piégée de cette façon, votre corps est neutralisé. Le sort *souhait* ne peut vous rendre votre âme, mais il révèle la position exacte de l'objet dans lequel elle est enfermée. Vous ne piochez plus aucune carte.

Le Vizir. À tout moment de votre choix au cours de l'année qui suit la pioche de cette carte, vous pouvez poser une question tout en méditant et recevez mentalement une réponse exacte à cette question. Outre les informations, la réponse vous aide à résoudre une énigme complexe ou tout autre dilemme. En d'autres termes, ce savoir vous est livré avec la sagacité vous permettant d'en faire le meilleur usage.

Traité d'autorité et d'influence

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils sur la façon d'influencer et de captiver l'auditoire. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Charisme et votre valeur maximale pour cette caractéristique augmentent chacune de 2. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Traité de compréhension

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie propose de précieux exercices d'intuition et de perspicacité. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Sagesse et votre valeur maximale pour cette caractéristique augmentent chacune de 2. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Traité de perspicacité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie recèle de précieux exercices de mémoire et de logique. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur d'Intelligence et votre valeur maximale pour cette caractéristique augmentent chacune de 2. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Trident de domination aquatique

Arme (trident), peu courante (harmonisation requise)

Ce trident est une arme magique. Il dispose de 3 charges. Tant que vous le portez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 charge pour lancer le sort *domination d'animal* (DD de sauvegarde 15) par son biais sur une bête dotée d'une vitesse de nage innée. Le trident récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées à l'aube.

Tueuse de dragons

Arme (toute épée), rare

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Lorsque vous touchez un dragon avec cette arme, celui-ci subit 3d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme. Pour ce qui est de cette arme, le terme « dragon » se réfère à toute créature dont le type est dragon, y compris le dragon-tortue et la vouivre.

Tueuse de géants

Arme (toute hache ou épée), rare

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Quand vous touchez un géant avec elle, il subit 2d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme et doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de se retrouver à terre. Pour ce qui est de cette arme, le terme « géant » se réfère à toute créature dont le type est géant, ce qui comprend les ettins et les trolls.

Urne fumigène

Objet merveilleux, peu courant

De la fumée s'échappe du col de cette bouteille en laiton de 500 g fermée par un bouchon de plomb. Lorsque vous consacrez une action à retirer le bouchon, un épais nuage de fumée s'échappe de la bouteille pour remplir un espace de 18 m de rayon. La zone du nuage présente une visibilité nulle. Chaque minute durant laquelle la bouteille reste ouverte au sein du nuage, le rayon de celui-ci augmente de 3 m jusqu'à atteindre 36 m.

Le nuage persiste tant que la bouteille reste ouverte. Pour fermer la bouteille, vous devez prononcer son mot de commande au prix d'une action. Une fois la bouteille refermée, le nuage met 10 minutes à se dissiper. Un vent modéré (16 à 30 km/h) dissipe cette fumée au bout de 1 minute, tandis qu'un vent fort (plus de 30 km/h) la dissipe en 1 round.

Vengeresse sacrée

Arme (toute épée), légendaire (harmonisation requise avec un paladin)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Quand vous touchez un fiélon ou un mort-vivant avec elle, cette créature subit 2d10 dégâts radiants supplémentaires.

Tant que vous tenez l'épée dégainée, elle crée une aura dans un rayon de 3 m. Vous-même et toutes les créatures de l'aura qui vous sont amicales êtes avantagés aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. Si vous disposez de 17 niveaux ou plus dans la classe de paladin, le rayon de cette aura est de 9 m.

Voleuse de vie

Arme (toute épée), très rare (harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

L'épée dispose de 1d8 + 1 charges. Si vous obtenez un coup critique contre une créature dotée de 100 points de vie ou moins, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être tuée instantanément, l'épée arrachant sa force vitale à son enveloppe corporelle (les artificiels et les morts-vivants sont immunisés). L'épée perd 1 charge si la créature est tuée. Elle perd cette propriété quand toutes ses charges ont été dépensées.

Yeux de lynx

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Ces lentilles en cristal s'appliquent sur les yeux. Tant que vous les portez, vous êtes avantagé aux test de Sagesse (Perception) basés sur la vue. Dans des conditions de bonne visibilité, vous pouvez distinguer les détails de créatures et d'objets à très longue distance, tant que leur largeur est d'au moins 60 cm.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Les objets magiques intelligents

Certains objets magiques sont dotés d'une conscience et d'une personnalité. Un tel objet peut être possédé ou hanté par l'esprit d'un ancien propriétaire ou bénéficier d'une conscience propre grâce à la magie qui l'a créé. Dans tous les cas, l'objet se comporte comme un personnage, avec ses traits de personnalité, idéaux, obligations et parfois failles. Un objet intelligent peut s'avérer un allié précieux pour son porteur ou une perpétuelle épine dans son pied.

La plupart des objets intelligents sont des armes. Si d'autres types d'objet peuvent être doués d'intelligence, ce ne sera jamais le cas d'un objet à utilisation unique, comme une potion ou un parchemin.

Les objets magiques intelligents fonctionnent comme des PNJ sous le contrôle du MJ. Toute propriété activée de l'objet est sous le contrôle de l'objet, pas de son porteur. Tant que le porteur et l'objet restent en bons termes, le premier peut recourir librement aux propriétés du second. Mais si la relation vire à l'aigre, l'objet peut réprimer ses propriétés activées, voire les retourner contre le porteur.

La création d'objets magiques intelligents

Lorsque vous décidez de rendre intelligent un objet magique, vous créez la personnalité de l'objet comme pour la conception d'un PNJ, à quelques exceptions près décrites ici.

Caractéristiques

Un objet magique intelligent est doté de valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous pouvez choisir la valeur de ces trois caractéristiques ou les déterminer au hasard. Pour les déterminer au hasard, lancez 4d6 pour chacune en ne totalisant que les trois meilleurs.

Modes de communication

Un objet intelligent dispose de certains moyens pour communiquer, en livrant ses émotions, en transmettant le fond de ses pensées par télépathie ou en parlant à voix haute. Choisissez comment il communique ou laissez le hasard décider selon la table ci-après.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

d100	Mode de communication
01–60	L'objet communique en transmettant ses émotions à la créature qui le porte ou le manie.
61–90	L'objet parle, lit et comprend une ou plusieurs langues.
91–00	L'objet parle, lit et comprend une ou plusieurs langues. Il peut en outre communiquer par télépathie avec le personnage qui le porte ou le manie.

Sens

L'intelligence implique d'avoir conscience de son environnement. Un objet intelligent peut le percevoir sur une distance limitée. Choisissez quels sont ses sens ou laissez le hasard décider selon la table « Sens » ci-après.

d4	Sens
1	Ouïe et vision normales sur 9 m.
2	Ouïe et vision normales sur 18 m.
3	Ouïe et vision normales sur 36 m.
4	Ouïe et vision dans le noir sur 36 m.

Alignement

Tout objet magique intelligent est doté d'un alignement. Son créateur ou la nature de l'objet peuvent influer sur cet alignement. Sinon, choisissez son alignement ou laissez le hasard décider selon la table « Alignement » ci-après.

d100	Alignement
01–15	Loyal bon
16–35	Neutre bon
36–50	Chaotique bon
51–63	Loyal neutre
64–73	Neutre
74–85	Chaotique neutre
86–89	Loyal mauvais
90–96	Neutre mauvais
97–00	Chaotique mauvais

Dessein spécial

Vous pouvez attribuer à un objet intelligent un objectif qu'il poursuit, possiblement à l'exclusion de toute autre considération. Tant que son porteur agit en accord avec ce dessein spécial, l'objet reste disposé à coopérer. S'écarter de ce cap, toutefois, risque de provoquer un conflit entre le porteur et l'objet, voire conduire l'objet à interdire l'utilisation de ses propriétés activées. Choisissez un dessein spécial ou laissez le hasard décider selon la table « Dessein » ci-après.

d10	Dessein
1	*Aligné.* L'objet est voué à la défaite ou à la destruction des entités d'un alignement diamétralement opposé au sien. (Un tel objet n'est jamais neutre.)
2	*Fléau.* L'objet est voué à la défaite ou à la destruction des créatures d'un type spécifique : fiélons, métamorphes, trolls, magiciens, etc.
3	*Protecteur.* L'objet cherche à défendre une race ou un type particulier de créature, comme les elfes ou les druides.
4	*Croisé.* L'objet cherche à vaincre, affaiblir ou anéantir les serviteurs d'une divinité spécifique.
5	*Templier.* L'objet cherche à défendre les serviteurs ou les intérêts d'une divinité particulière.
6	*Destructeur.* L'objet aspire à la destruction et pousse son utilisateur à combattre tous azimuts.
7	*En quête de gloire.* L'objet cherche à se faire connaître comme le plus grand objet magique du monde, et incite à cette fin son porteur à devenir une personnalité de premier plan.
8	*En quête de savoir.* L'objet, avide de savoir, compte ardemment résoudre un mystère, exhumer un secret ou décrypter une prophétie obscure.
9	*En quête de son destin.* L'objet est convaincu que lui-même et son porteur ont un rôle-clé à jouer dans quelque événement futur.
10	*En quête de son créateur.* L'objet cherche la trace de son créateur pour comprendre dans quel but il a été créé.

Conflits

Un objet intelligent est mû par une volonté propre, façonnée par sa personnalité et son alignement. Si son porteur agit de façon contraire à l'alignement ou aux objectifs de l'objet, un conflit peut survenir. Lorsqu'un tel conflit se déclenche, l'objet effectue un test de Charisme opposé à un test de Charisme du porteur. Si l'objet sort vainqueur de cette opposition, il fait part d'une ou plusieurs des exigences suivantes :

- L'objet insiste pour être équipé ou porté à tout moment.
- L'objet exige que son porteur se débarrasse de tout ce que l'objet trouve répugnant.
- L'objet exige que son porteur se consacre à ses objectifs à l'exclusion de toute autre considération.
- L'objet exige d'être donné à quelqu'un d'autre.

Si son porteur refuse de se conformer aux souhaits de l'objet, celui-ci entreprend tout ou partie des actions suivantes :

- Rendre impossible l'harmonisation avec son porteur.
- Réprimer une ou plusieurs de ses propriétés activées.
- Tenter de prendre le contrôle de son porteur.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Quand un objet intelligent tente de prendre le contrôle de son porteur, ce dernier effectue un jet de sauvegarde de Charisme dont le DD est égal à 12 + le modificateur de Charisme de l'objet. En cas d'échec, le porteur est charmé par l'objet pendant 1d12 heures. Tant qu'il est ainsi charmé, le porteur s'efforce d'obéir aux instructions de l'objet. Si le porteur subit des dégâts, il peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet en cas de réussite. Que la tentative de contrôle de son porteur réussisse ou échoue, l'objet ne peut plus réutiliser ce pouvoir avant l'aube suivante.

Les artefacts

L'orbe des dragons

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Aux temps anciens, elfes et humains livrèrent une guerre sans merci aux dragons maléfiques. Alors que la partie semblait perdue, de puissants magiciens se réunirent et collaborèrent à leur chef-d'œuvre absolu, la forge des cinq *orbes des dragons* (ou *orbes draconiques*), armes décisives dans cette lutte. On disposa un orbe dans chacune des cinq tours de magicien puis, de concert, ils furent employés à mettre un terme rapide et décisif à la guerre. Les magiciens recoururent aux orbes pour attirer les dragons vers eux, puis détruisirent les grands vers en puisant dans cette magie surpuissante.

À mesure que les tours des magiciens s'effondrèrent, certains orbes furent détruits ou sombrèrent dans la légende. Trois d'entre eux seulement auraient survécu à ce jour. Les siècles ayant déformé et perverti leur magie, si l'objectif premier des orbes consiste toujours à appeler à eux les dragons, ils permettent aussi d'exercer un certain contrôle sur ces créatures.

Chaque orbe renferme l'essence d'un dragon maléfique, une présence qui n'apprécie guère qu'on puise dans sa magie. Quiconque manque de personnalité risque fort de devenir l'esclave d'un tel orbe.

Un orbe est un globe de cristal gravé d'environ 25 cm de diamètre. Lorsqu'il est utilisé, il enfle pour atteindre un diamètre d'environ 50 cm, tandis que de la brume tourbillonne à l'intérieur.

Tant que vous êtes harmonisé avec un orbe, vous pouvez consacrer une action à scruter ses entrailles noyées de brume et à en prononcer le mot de commande. Effectuez alors un test de Charisme DD 15. En cas de réussite, vous contrôlez l'orbe aussi longtemps que vous restez harmonisé avec lui. En cas d'échec, vous devenez charmé par l'orbe et le restez aussi longtemps que vous êtes harmonisé avec lui.

Tant que vous êtes charmé par l'orbe, vous ne pouvez pas volontairement mettre fin à cette harmonisation et l'orbe lance *suggestion* sur vous à volonté (sauvegarde DD 18), vous pressant d'œuvrer à ses desseins maléfiques. Les désirs de l'essence du dragon peuvent prendre bien des formes : l'anéantissement d'un peuple spécifique, la libération de l'orbe, répandre la souffrance dans le monde, faire prospérer le culte de Tiamat ou tout autre sombre dessein imaginé par le MJ.

Propriétés aléatoires. Un *orbe des dragons* possède les propriétés suivantes à déterminer aléatoirement :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété néfaste mineure
- 1 propriété néfaste majeure

Sorts. L'orbe dispose de 7 charges et récupère quotidiennement 1d4 + 3 charges dépensées, à l'aube. Si vous contrôlez l'orbe, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants par son biais (DD de sauvegarde 18) : *lumière du jour* (1 charge), *protection contre la mort* (2 charges), *scrutation* (3 charges) ou *soins* (au 5e niveau, 3 charges).

Vous pouvez aussi consacrer une action à lancer le sort *détection de la magie* par le biais de l'orbe sans dépenser de charge.

Appel des dragons. Tant que vous contrôlez l'orbe, vous pouvez, au prix d'une action, émettre par le biais de l'orbe un appel télépathique qui s'étend dans toutes les directions sur 60 km. Les dragons maléfiques à portée sont contraints de venir vers l'orbe au plus vite et par l'itinéraire le plus direct. Les divinités draconiques, comme Tiamat, ne sont pas affectées par cet appel. Les dragons attirés par l'orbe peuvent se montrer hostiles envers vous pour les avoir contraints à venir contre leur gré. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir pendant 1 heure.

Destruction d'un orbe. Bien que d'aspect fragile, un *orbe des dragons* est insensible à la plupart des dégâts, y compris les attaques et le souffle des dragons. Le sort *désintégration* ou un coup bien asséné avec une arme magique +3 suffisent toutefois à détruire un tel orbe.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Monstres

L'ensemble des données techniques et mécaniques d'un monstre, qu'on appelle **profil de jeu** (ou tout simplement profil) fournit les informations essentielles pour jouer la créature.

Catégorie de taille

Un monstre peut être de taille très petite (TP), petite (P), moyenne (M), grande (G), très grande (TG) ou gigantesque (Gig). La table « Catégories de taille » qui suit indique l'espace contrôlé par une créature au combat, selon sa taille. Le *Manuel des joueurs* apporte plus de détails sur les catégories de taille et les espaces.

Catégories de taille

Catégorie de taille	Espace	Exemples
Très petite (TP)	75 cm x 75 cm	Diablotin, esprit follet
Petite (P)	1,50 m x 1,50 m	Gobelin, rat géant
Moyenne (M)	1,50 m x 1,50 m	Loup-garou, orc
Grande (G)	3 m x 3 m	Hippogriffe, ogre
Très grande (TG)	4,50 m x 4,50 m	Géant du feu, sylvanien
Gigantesque (Gig)	6 m x 6 m, voire davantage	Kraken, ver pourpre

Modifier des créatures

Malgré la pléthore de monstres qu'offrent ces pages, vous risquez d'être pris au dépourvu lorsqu'il vous faudra trouver la créature idéale pour un épisode de votre aventure. N'hésitez pas à ajuster une créature existante pour qu'elle serve plus directement vos desseins, en empruntant par exemple un trait à un autre monstre ou en recourant à une **variante** ou un **archétype**, comme ces pages en proposent. N'oubliez pas que la modification d'un monstre, notamment si vous y appliquez un archétype, risque d'influer sur son facteur de puissance.

Type

Le type d'un monstre se rapporte à sa nature fondamentale. Certains sorts, objets magiques, aptitudes de classe et autres effets du jeu interagissent d'une manière spécifique avec les créatures d'un type donné. Ainsi une *flèche tueuse de dragons* inflige-t-elle des dégâts supplémentaires non seulement aux dragons véritables, mais aussi à toutes les créatures du type dragon, ce qui comprend les dragons-tortues et les vouivres.

Le jeu comprend les types de monstre suivants, qui n'ont pas de règles intrinsèques.

Les **aberrations** sont des êtres étranges d'outre-monde. Nombre d'entre elles sont dotées de pouvoirs magiques qu'elles tirent de leur esprit insondable et non de quelque force mystique de ce monde. Les aberrations les plus emblématiques restent les aboleths, les flagelleurs mentaux, les slaads et les tyrannœils.

Les **artificiels** ne naissent pas, on les fabrique. Certains sont programmés par leur créateur pour suivre un ensemble d'instructions rudimentaires, d'autres sont investis d'une forme de conscience et même de libre arbitre. Les golems restent les artificiels par excellence. De nombreuses créatures issues du Plan Extérieur de Méchanus, comme les modrons, sont des artificiels façonnés dans la matière brute de cette dimension par la volonté d'entités plus puissantes.

Les **bêtes** sont des créatures non humanoïdes qui font partie intégrante de l'écologie naturelle du monde imaginaire. Certaines disposent de pouvoirs magiques, mais l'intelligence de la plupart est très limitée et les concepts de société et de langue leur sont étrangers. On retrouve dans cette catégorie toutes les variétés animales courantes, ainsi que les versions géantes de certains de ces mêmes animaux et les dinosaures.

Les **célestes** sont des créatures originaires des Plans Supérieurs. Beaucoup servent des divinités comme messagers ou agents dans les royaumes des mortels et à travers les plans. Les célestes sont bons par nature, si bien que les quelques individus qui s'éloignent de cet alignement constituent une rareté terrifiante. Cette catégorie comprend les anges, les couatls et les pégases.

Les **dragons** sont d'imposantes créatures reptiliennes d'origine très ancienne, dotées d'un pouvoir incommensurable. Les dragons véritables, notamment les bienveillants dragons métalliques et les maléfiques dragons chromatiques, font preuve d'une intelligence supérieure et manipulent une magie innée. Cette catégorie comprend en outre des créatures cousines des dragons véritables, moins puissantes, moins intelligentes et moins magiques, telles que les vouivres et les pseudodragons.

Les **élémentaires** sont issus des Plans Élémentaires. Certaines créatures de ce type ne sont que des masses animées d'un élément donné, notamment celles qu'on appelle tout simplement élémentaires.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

D'autres ont bien une structure biologique, imprégnée d'énergies élémentaires. Les variétés de génies, notamment les djinns et les éfrits, constituent les civilisations majeures des Plans Élémentaires. Les azers et les traqueurs invisibles sont aussi des élémentaires.

Les **fées**, créatures magiques, restent intimement liées aux forces de la nature. Elles vivent au sein de bosquets crépusculaires et de forêts embrumées. En certains mondes, elles incarnent la Féerie, également appelée Plan Féerique. On en croise parfois sur les Plans Extérieurs, notamment en Arborée et sur les Terres des bêtes. Les dryades, pixies et satyres sont des fées.

Les **fiélons**, créatures malveillantes, sont originaires des Plans Inférieurs. Quelques-uns servent des divinités, mais la plupart triment sous le joug des archidiables et des princes démons. Les prêtres et mages maléfiques convoquent parfois des fiélons sur le monde matériel pour les soumettre à leur volonté. Si un céleste mauvais constitue une rareté, un fiélon bon demeure pratiquement inconcevable. Les démons, les diables, les molosses infernaux, les rakshasas et les yugoloths sont des fiélons.

Les **géants** dominent les humains et autres humanoïdes de toute leur taille. Ils présentent une silhouette anthropomorphe, même si certains sont dotés de plusieurs têtes (ettins) ou de difformités (fomoires). On compte six variétés de géants véritables, à savoir les géants des collines, les géants des pierres, les géants du givre, les géants du feu, les géants des nuages et les géants des tempêtes. Des créatures telles que l'ogre et le troll entrent elles aussi dans la famille des géants.

Les **humanoïdes** composent la population la plus vaste du monde de jeu, aussi bien le monde civilisé que le monde sauvage. La catégorie comprend les humains et une impressionnante variété d'autres espèces. Ces créatures bipèdes ont une langue et une culture, parfois des pouvoirs magiques innés (la plupart des humanoïdes ayant en outre la possibilité d'apprendre à lancer des sorts). Les espèces humanoïdes les plus courantes sont les plus adaptées pour les personnages joueurs : humains, elfes, halfelins et nains. Tout aussi nombreuses quoique bien plus sauvages et sanguinaires, et presque toujours malveillantes, sont les races des gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours), les orcs, les gnolls, les saurials et les kobolds.

Les **monstruosités** sont des monstres au sens strict du terme ; des créatures effroyables qui n'ont rien d'ordinaire de naturel ou d'inoffensif. Certaines résultent d'expériences magiques qui ont mal tourné (c'est le cas des hibours), d'autres sont le fruit de terribles malédictions (notamment

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

les minotaures et les yuan-tis). Il est vain d'en définir les caractéristiques communes, la catégorie servant surtout à rassembler toutes les créatures qui ne correspondent pas à un autre type.

Les **morts-vivants** sont des créatures jadis vivantes qu'une magie nécromantique ou quelque malédiction impie a plongées dans cet effroyable semblant d'existence que l'on appelle « non-vie ». La catégorie comprend les cadavres ambulants comme les vampires et les zombis, mais aussi les esprits désincarnés comme les fantômes et les spectres.

Les **plantes**, dans ce contexte, sont des créatures végétales et non de simples spécimens de flore. La plupart sont aptes à se mouvoir et certaines sont carnivores. Le tertre errant et le sylvanien restent les plantes les plus emblématiques. Les créatures fongiques comme la spore gazeuse ou le myconide entrent aussi dans cette catégorie.

Les **vases**, créatures visqueuses, présentent rarement une forme fixe. La plupart vivent sous terre, dans les grottes et donjons, et se nourrissent d'ordures, de charognes et des infortunés qui croisent leur route. Le pouding noir et le cube gélatineux figurent parmi les vases les plus typiques.

Sous-types

Certains monstres sont dotés d'un ou plusieurs sous-types associés à leur type, entre parenthèses. L'orc présente par exemple le type *humanoïde (orc)*. Le mot-clé entre parenthèses permet de catégoriser davantage certaines créatures. Aucune règle intrinsèque ne s'applique à ces sous-types mais il arrive qu'un élément du jeu, comme un objet magique, y fasse référence. Ainsi une lance particulièrement efficace contre les démons brillera-t-elle face à un monstre présentant le sous-type « démon ».

Alignement

L'alignement d'un monstre vous donne une idée de sa nature et de son comportement en situation de combat ou d'interaction. Il sera souvent plus compliqué de raisonner avec un monstre chaotique mauvais, plus enclin à attaquer les personnages à vue, tandis qu'une créature neutre sera parfois prête à négocier. Vous trouverez les détails des divers alignements en page 60.

L'alignement spécifié dans le profil d'un monstre s'entend par défaut. N'hésitez pas à vous écarter de cette norme en changeant l'alignement d'une créature donnée selon les besoins de votre campagne. Rien ne vous empêche de concevoir un dragon vert d'alignement bon ou un géant des tempêtes mauvais.

Certaines créatures présentent la mention **tout alignement**. En d'autres termes, c'est vous qui choisissez l'alignement du monstre. Dans certains cas, cette ligne indique juste une tendance ou une aversion pour la loi, le chaos, le bien ou le mal. C'est par exemple le cas du berserker, qui peut avoir n'importe quel alignement chaotique (chaotique bon, chaotique neutre ou chaotique mauvais).

Nombreuses sont les créatures de faible intelligence qui n'ont aucune notion de loi, chaos, bien ou mal. Dépourvues de sens moral ou éthique, elles se contentent d'agir d'instinct. Ces créatures sont ainsi **non alignées**, ce qui signifie simplement qu'elles n'ont pas d'alignement.

Classe d'armure

Un monstre porteur d'une armure ou d'un bouclier est doté d'une classe d'armure (CA) qui prend cette protection en compte, en plus de sa Dextérité. Sans cela, la CA d'un monstre est basée sur son modificateur de Dextérité et son armure naturelle, le cas échéant. Quand un monstre est doté d'une armure naturelle, d'une armure ou d'un bouclier, ce détail apparaît entre parenthèses après sa valeur de CA.

Points de vie

En général, un monstre meurt ou est détruit quand il tombe à 0 point de vie. Pour plus de détails sur les points de vie, référez-vous au *Manuel des joueurs*.

Les points de vie d'un monstre apparaissent à la fois comme formule de dés et comme valeur moyenne. Ainsi un monstre doté de 2d8 points de vie aura-t-il en moyenne 9 points de vie (2 x 4,5).

La catégorie de taille d'un monstre détermine le type de dé employé pour calculer ses points de vie, comme le montre la table « Dés de vie par taille ».

Dés de vie par taille

Cat. de taille du monstre	Dé de vie	Points de vie moyens par dé
Très petite (TP)	d4	2,5
Petite (P)	d6	3,5
Moyenne (M)	d8	4,5
Grande (G)	d10	5,5
Très grande (TG)	d12	6,5
Gigantesque (Gig)	d20	10,5

Le modificateur de Constitution du monstre influe lui aussi sur le nombre de points de vie dont il dispose. On multiplie ce modificateur de Constitution par le nombre de DV qu'il possède, résultat qui s'ajoute alors

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

à ses points de vie. Un monstre doté d'une Constitution de 12 (modificateur de +1) et de 2d8 DV, par exemple, disposera de 2d8 + 2 points de vie (moyenne de 11).

Vitesse

La vitesse d'un monstre vous indique la distance qu'il peut parcourir à son tour. Pour plus de détails sur la vitesse, reportez-vous en page 90 et 97.

Toutes les créatures sont dotées d'une vitesse au sol, qu'on appelle simplement vitesse du monstre. Celles qui n'ont aucun moyen de se mouvoir au sol sont dotées d'une vitesse au sol de 0 m.

Certaines créatures disposent d'un ou plusieurs modes de locomotion supplémentaires.

Escalade

Une créature dotée d'une vitesse d'escalade peut consacrer tout ou partie de son déplacement à se mouvoir le long d'une surface verticale. Elle n'a pas besoin de dépenser du déplacement supplémentaire pour ce faire.

Fouissement

Une créature dotée d'une vitesse de fouissement peut profiter de cette vitesse pour se mouvoir dans le sable, la terre, la boue ou la glace. Elle ne peut pas creuser dans la pierre, sauf si elle dispose d'un trait spécial le lui permettant.

Nage

Une créature dotée d'une vitesse de nage n'a pas besoin de dépenser de déplacement supplémentaire pour nager.

Vol

Une créature dotée d'une vitesse de vol peut consacrer tout ou partie de son déplacement à voler. Certains monstres ont la faculté de **vol stationnaire**, qui les met à l'abri de la plupart des chutes provoquées (comme expliqué à la section sur le vol du *Manuel des joueurs*). Ce vol stationnaire cesse quand la créature meurt.

Valeurs de caractéristique

Tout monstre est doté de six valeurs de caractéristique (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) et des modificateurs associés. Pour plus de détails sur les valeurs de caractéristique et leur utilisation dans le jeu, reportez-vous au *Manuel des joueurs*.

Jets de sauvegarde

L'entrée Jets de sauvegarde est réservée aux créatures particulièrement résilientes à certains effets. Une créature qui n'est pas aisément effrayée ni charmée, par exemple, dispose d'un bonus aux jets de sauvegarde de Sagesse. La plupart des monstres étant dépourvus de bonus spécial aux jets de sauvegarde, cette section n'apparaît pas dans leur profil.

Le bonus aux jets de sauvegarde d'un monstre est la somme de son modificateur de caractéristique correspondant et de son bonus de maîtrise, lui-même déterminé par son facteur de puissance (comme le montre la table « Bonus de maîtrise par facteur de puissance »).

Bonus de maîtrise par facteur de puissance

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

Compétences

L'entrée Compétences est réservée aux monstres dotés de la maîtrise d'une ou plusieurs compétences. Une créature particulièrement attentive et discrète pourra ainsi disposer de bonus aux tests de Dextérité (Discrétion) et de Sagesse (Perception).

Le bonus de compétence d'un monstre est la somme de son modificateur de caractéristique correspondant et de son bonus de maîtrise, lui-même déterminé par son facteur de puissance (comme le montre la table Bonus de maîtrise par facteur de puissance). D'autres modificateurs peuvent s'appliquer. Un monstre pourrait ainsi disposer d'un bonus exceptionnel (généralement le double de son bonus de maîtrise) pour illustrer son expertise dans un domaine.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vulnérabilités, résistances et immunités

Certaines créatures présentent une vulnérabilité, une résistance ou une immunité associée à certains types de dégâts. Certaines créatures sont même résistantes aux dégâts des attaques non magiques (une attaque magique est une attaque portée par le biais d'un sort, d'un objet magique ou d'une autre source magique), voire immunisées. En outre, nombre de créatures sont immunisées contre certains états.

Sens

L'entrée « Sens » indique la valeur de Sagesse (Perception) passive du monstre, ainsi que ses sens spéciaux éventuels. Les sens spéciaux sont décrits ci-après.

Perception des vibrations

Une créature dotée de la perception des vibrations détecte et localise précisément l'origine de toutes les vibrations émises dans un rayon donné, à condition que le monstre et la source des vibrations soient au contact de la même surface ou substance. La perception des vibrations ne permet pas de détecter les créatures intangibles ou évoluant dans les airs. De nombreuses créatures fouisseuses, comme l'ankheg et le mastodonte des ombres, disposent de ce sens spécial.

Vision aveugle

Une créature dotée de la vision aveugle perçoit l'environnement sans recourir à la vue, dans un rayon donné.

Les créatures dépourvues d'yeux, comme les torves ou les vases grises, et les créatures dotées de l'écholocalisation ou de sens accrus, comme les chauves-souris et les dragons véritables, disposent de ce sens.

Quand un monstre est naturellement aveugle, une note l'indique entre parenthèses, ce qui signifie que le rayon de sa vision aveugle détermine la portée de sa perception.

Vision dans le noir

Une créature dotée de la vision dans le noir voit dans les ténèbres dans un rayon donné. Dans ce même rayon, elle voit en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Elle ne perçoit pas les couleurs dans les ténèbres, uniquement des nuances de gris. De nombreux monstres des souterrains disposent de ce sens spécial.

Maîtrises d'armure, d'arme et d'outils

Chaque créature dispose normalement de la maîtrise de son armure, de ses armes et de ses outils. Si vous lui octroyez un matériel différent, il vous revient de décider si elle a la maîtrise de ce nouvel équipement.

Un géant des collines porte généralement une armure de peaux et manie une massue. Vous pourriez équiper un géant des collines d'une cotte de mailles et d'une hache à deux mains, et considérer qu'il a la maîtrise des deux, de l'une ou de l'autre, ou d'aucune.

Consultez le *Manuel des joueurs* pour plus de détails sur l'utilisation d'une armure ou d'une arme sans en avoir la maîtrise.

Vision lucide

Une créature dotée de la vision lucide, dans un rayon donné, perce les ténèbres ordinaires comme magiques, voit les objets et créatures invisibles, détecte automatiquement les illusions visuelles et réussit les jets de sauvegarde associés, et perçoit la forme d'origine des métamorphes et des créatures transformées par magie. De plus, une telle créature peut observer le Plan Éthéré dans le même rayon.

Langues

Les langues parlées par un monstre apparaissent par ordre alphabétique. Certaines créatures comprennent une langue sans toutefois la parler, ce qui est alors indiqué. La mention « — » indique que la créature ne parle et ne comprend aucune langue.

Télépathie

La télépathie est une faculté magique permettant à un monstre de communiquer mentalement avec une autre créature dans un rayon donné. La créature contactée n'a pas besoin de parler une même langue que le monstre pour pouvoir converser ainsi, mais elle doit comprendre au moins une langue. Une créature qui n'est pas dotée de la télépathie peut recevoir des messages télépathiques et y répondre, mais elle ne peut pas initier une conversation télépathique ni y mettre fin.

Un monstre télépathe n'a pas besoin de voir la créature qu'il contacte et peut mettre un terme à la conversation à tout moment. Le contact est rompu dès que les deux créatures ne sont plus

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

à portée l'une de l'autre ou que le monstre télépathe contacte une autre créature à portée. Un monstre télépathe peut lancer ou conclure une conversation télépathique sans y consacrer d'action, mais il ne peut initier le contact s'il est neutralisé, état qui met un terme à tout contact en cours.

Une créature prise dans la zone d'un *champ antimagie* ou en tout autre espace empêchant le fonctionnement de la magie ne peut envoyer ni recevoir de messages télépathiques.

Facteur de puissance (FP)

Le **facteur de puissance** d'un monstre donne une idée de la menace qu'il représente. Un groupe de quatre aventuriers bien équipés et reposés est censé pouvoir s'imposer contre une créature de facteur de puissance égal à son niveau, sans essuyer de perte. Dans ces conditions, un monstre de facteur de puissance 3 donnera du fil à retordre à un groupe de quatre personnages de niveau 3, mais ne devrait pas présenter un danger mortel.

Les monstres sensiblement plus faibles que des personnages de niveau 1 présentent un facteur de puissance inférieur à 1. Les monstres qui affichent un facteur de puissance de 0 sont négligeables, sauf quand on les croise en grand nombre ; ceux qui n'ont pas d'attaque efficace ne rapportent pas de points d'expérience, les autres ne valant que 10 PX chacun.

Certains monstres présentent un défi d'une taille telle que même un groupe typique de niveau 20 devrait s'en méfier grandement. Ces créatures, d'un facteur de puissance de 21 ou plus, sont spécialement conçues pour mettre les talents des joueurs à l'épreuve.

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience que rapporte un monstre dépend directement de son facteur de puissance. En général, les PX sont accordés lorsqu'on triomphe du monstre, mais le MJ peut également octroyer des PX lorsque la menace est écartée d'une autre manière.

Sauf mention contraire, un monstre convoqué par un sort ou autre pouvoir magique rapporte les PX indiqués dans son profil.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Points d'expérience par facteur de puissance

FP	PX	FP	PX
0	0 ou 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

Traits spéciaux

Les traits spéciaux (qui apparaissent après le facteur de puissance du monstre, mais avant toutes ses actions et réactions) sont des particularités susceptibles d'intervenir en combat, qui demandent quelques précisions.

Sorts innés

Un monstre doté de la faculté innée de lancer des sorts dispose du trait Sorts innés. Sauf mention contraire, un sort inné du 1er niveau ou supérieur est toujours lancé au niveau le plus faible possible et ne peut être jeté à un niveau supérieur. Quand un monstre dispose d'un sort mineur et que vous avez besoin de connaître son niveau alors qu'il n'est pas indiqué, reprenez son facteur de puissance.

Un sort inné s'accompagne parfois de règles spéciales ou de restrictions. Ainsi un mage drow peut-il lancer *lévitation* de manière innée, mais avec la restriction « soi-même uniquement », qui indique que le sort ne peut affecter que lui.

Les sorts innés d'un monstre ne peuvent pas s'échanger avec d'autres sorts. Quand aucun sort inné d'un monstre ne passe par des jets d'attaque, le bonus d'attaque de ces sorts n'est pas indiqué.

Sorts

Un monstre doté du trait spécial Sorts est doté d'un niveau d'incantateur et d'emplacements de sort qu'il dépense pour lancer ses sorts du 1er niveau et plus (comme expliqué dans le *Manuel des joueurs*). Le niveau d'incantateur sert également pour tout sort mineur accompagnant cette aptitude.

Le monstre dispose d'une liste de sorts connus ou préparés, tirée d'une classe donnée. La liste compte parfois des sorts issus d'une aptitude de cette classe, comme le Domaine divin du clerc ou le Cercle druidique du druide. Le monstre est considéré comme membre de cette classe dans le cadre de l'utilisation ou de l'harmonisation avec un objet magique nécessitant d'appartenir à une classe ou d'avoir accès à sa liste de sorts.

Un monstre peut lancer un sort de sa liste à un niveau supérieur s'il dispose d'emplacements pour ce faire. Un mage drow doté du sort du 3e niveau *éclair* peut par exemple le lancer au 5e niveau en dépensant l'un de ses emplacements de sort du 5e niveau.

Vous pouvez modifier les sorts connus ou préparés d'un monstre, en veillant chaque fois à les remplacer par des sorts de niveau équivalent et issus de la même liste de classe. Ce faisant, la menace qu'il représente pourrait s'avérer supérieure ou inférieure à ce que laisse présager son facteur de puissance.

Psionique

Un monstre qui ne lance ses sorts qu'en comptant sur sa puissance psychique ajoute le mot-clé « psionique » à son trait Sorts ou Sorts innés. Cette mention ne s'accompagne d'aucune règle intrinsèque, mais d'autres éléments du jeu peuvent s'y référer. En général, un monstre qui présente ce mot-clé n'a besoin d'aucune composante pour lancer ses sorts.

Actions

Lorsqu'un monstre entreprend une action, il peut la choisir parmi les options de la section « Actions » de son profil ou opter pour l'une des actions accessibles à toutes les créatures, telles que l'action Foncer ou Se cacher (décrites dans le *Manuel des joueurs*).

Attaques de corps à corps et à distance

Les actions les plus couramment entreprises au combat par les monstres sont les attaques de corps à corps ou à distance. Il peut s'agir d'attaques de sort ou d'arme, sachant que le terme « arme » s'applique aussi bien à un objet fabriqué qu'à une arme naturelle telle que des griffes ou une pointe caudale. Pour plus de détails sur les différents types d'attaque, reportez-vous au *Manuel des joueurs*.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Créature ou cible. La cible d'une attaque de corps à corps ou à distance est généralement une créature ou une cible, la différence étant qu'une « cible » peut être une créature ou un objet.

Touché. Les dégâts et autres effets intervenant lorsque l'attaque touche sa cible sont décrits après la mention « *Touché :* ». Vous pouvez opter pour la valeur moyenne de ces dégâts ou les déterminer au hasard ; il vous suffit de prendre les données correspondant à l'option choisie (dégâts moyens ou formule).

Raté. Si une attaque entraîne un effet lorsqu'elle rate, les détails correspondants sont décrits après la mention « *Raté :* ».

Attaques multiples

Une créature qui peut effectuer plus d'une attaque à son tour est dotée de l'action Attaques multiples. Elle ne peut pas recourir à Attaques multiples dans le cadre d'une attaque d'opportunité, qui ne peut être qu'une attaque de corps à corps unique.

Munitions

Un monstre transporte assez de munitions pour ses attaques à distance. Partez du principe qu'il dispose de 2d4 projectiles pour ses attaques d'arme de lancer, et de 2d10 projectiles pour des armes à munitions comme l'arc ou l'arbalète.

Réactions

Quand un monstre peut accomplir quelque chose de particulier en jouant sa réaction, ces détails apparaissent ici. Cette section n'est pas présente quand une créature ne dispose pas de réaction spéciale.

Usage limité

Certaines aptitudes spéciales ne peuvent pas être employées à volonté.

X/jour. La notation « X/jour » signifie que l'aptitude spéciale peut être utilisée un certain nombre de fois, après quoi la créature doit terminer un repos long pour récupérer ce quota. Ainsi, « 1/jour » indique une capacité spéciale qui ne peut servir qu'une fois, après quoi le monstre doit terminer un repos long pour pouvoir la réutiliser.

Recharge X–Y. Cette notation indique que le monstre peut utiliser une fois l'aptitude en question, qui a ensuite une chance de se recharger à chaque round de combat suivant. Au début de chacun des tours de la créature, lancez un d6. Si le jet est l'un des nombres compris dans l'intervalle de la notation, le monstre récupère son utilisation de l'aptitude spéciale. L'aptitude se recharge également quand la créature termine un repos court ou long.

Ainsi, « recharge 5–6 » indique que le monstre peut utiliser une fois cette aptitude. Après quoi, il lance un d6 au début de chacun de ses tours, jusqu'à ce qu'il obtienne un 5 ou un 6 indiquant qu'il peut à nouveau utiliser l'aptitude.

Recharge après un repos court ou long. Cette notation indique que le monstre peut recourir une fois à l'aptitude spéciale, après quoi il doit terminer un repos court ou long pour pouvoir la réutiliser.

Règles de lutte pour les monstres

De nombreux monstres sont dotés d'attaques spéciales leur permettant de rapidement agripper leur proie. Quand un monstre touche sa cible avec une telle attaque, il n'a pas besoin d'effectuer d'autre test de caractéristique pour savoir s'il parvient à agripper sa cible, sauf mention contraire.

Une créature agrippée par le monstre peut consacrer son action à tenter de se libérer. Pour ce faire, elle doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) ou de Force (Athlétisme) assorti du DD d'évasion indiqué dans le profil du monstre. Si ce DD n'est pas indiqué, considérez qu'il est égal à 10 + le modificateur de Force (Athlétisme) du monstre.

Équipement

Les profils de jeu font rarement mention de l'équipement, en dehors des armes et de l'armure utilisées par le monstre. Une créature d'ordinaire vêtue, comme un humanoïde, est censée être habillée.

Vous pouvez équiper des monstres de matériel et de babioles divers et décider de la part de cet équipement que les aventuriers pourront récupérer une fois la créature terrassée, et dans quel état. Une armure cabossée adaptée à l'anatomie d'un monstre sera rarement réutilisable par un personnage, par exemple.

Quand un monstre incantateur a besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts, on considère qu'il dispose des composantes requises par les sorts de son profil.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Créatures légendaires

Une créature légendaire est capable de prouesses inaccessibles aux monstres plus ordinaires. Elle peut entreprendre des actions spéciales en dehors de ses tours et parfois exercer une influence magique sur des kilomètres à la ronde.

Quand une créature assume la forme d'une créature légendaire, par le biais d'un sort par exemple, elle ne reçoit pas ses actions légendaires, et pas davantage ses actions d'antre ou ses effets régionaux.

Actions légendaires

Une créature légendaire peut entreprendre un certain nombre d'actions spéciales, appelées actions légendaires, en dehors de ses tours. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Une créature récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour. Elle n'est pas tenue d'y recourir et ne peut s'en servir si elle est neutralisée ou incapable d'entreprendre une action. Si elle est surprise, elle doit attendre que son premier tour de combat soit passé pour y recourir.

L'antre d'une créature légendaire

Certaines créatures légendaires présentent une section qui décrit leur antre et les effets spéciaux qu'elles peuvent y produire, par leur seule volonté ou leur seule présence. Une telle section ne concerne que les créatures légendaires qui passent beaucoup de temps dans leur antre.

Actions d'antre

Quand une créature légendaire dispose d'actions d'antre, elle peut s'en servir pour contrôler la magie ambiante de sa tanière. Au rang d'initiative 20 (elle perd en cas d'égalité), la créature entreprend une action d'antre pour produire l'un des effets correspondants. Elle ne peut s'en servir si elle est neutralisée ou incapable d'entreprendre une action. Si elle est surprise, elle doit attendre que son premier tour de combat soit passé pour y recourir.

Effets régionaux

La seule présence d'une créature légendaire peut engendrer d'étranges et merveilleux effets sur l'environnement, comme noté dans cette section. Certains effets régionaux prennent subitement fin, d'autres se dissipent progressivement quand la créature légendaire meurt.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Monstres (A)

Aboleth

Aberration de taille G, loyale mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 135 (18d10 + 36)

Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (−1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +8, Sag +6

Compétences Histoire +12, Perception +10

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 20

Langues profond, télépathie 36 m

Facteur de puissance 10 (5 900 PX)

Amphibie. L'aboleth peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Nuage muqueux. Tant qu'il est sous l'eau, l'aboleth est entouré d'un mucus réactif. Une créature qui touche physiquement l'aboleth ou avec une attaque de corps à corps en étant dans un rayon de 1,50 m de lui effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, la créature est malade pendant 1d4 heures. La créature malade ne peut respirer que sous l'eau.

Télépathie inquisitrice. Si une créature communique par télépathie avec l'aboleth, ce dernier a conscience des désirs profonds de la créature à condition de la voir.

Actions

Attaques multiples. L'aboleth effectue trois attaques de Tentacule.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être malade. Cette maladie est sans effet pendant 1 minute et toute magie capable de soigner les maladies l'élimine. Au bout de 1 minute, la peau de la créature malade devient translucide et visqueuse, la créature ne peut pas regagner de points de vie quand elle n'est pas sous l'eau et seuls le sort *guérison* ou les sorts du 6e niveau ou plus qui soignent les maladies peuvent éliminer cette affection. Lorsque la créature n'est pas immergée dans l'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide toutes les 10 minutes, à moins d'hydrater abondamment sa peau dans l'intervalle.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6 + 5) dégâts contondants.

Asservissement (3/jour). L'aboleth cible une créature qu'il voit dans un rayon de 9 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être charmée magiquement par l'aboleth jusqu'à ce que ce dernier meure ou qu'il se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible. La créature charmée est sous le contrôle de l'aboleth et ne peut jouer de réaction. L'aboleth et sa cible peuvent communiquer par télépathie quelle que soit la distance qui les sépare.

Chaque fois que la cible charmée subit des dégâts, elle peut réitérer le jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'effet prend fin. Une fois par tranche de 24 heures, la cible peut aussi réitérer le JS quand elle est éloignée de plus de 1,5 km de l'aboleth.

Actions légendaires

L'aboleth peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. L'aboleth récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Balayage caudal. L'aboleth effectue une attaque de Queue.

Détection. L'aboleth effectue un test de Sagesse (Perception).

Succion psychique (coûte 2 actions). Une créature charmée par l'aboleth subit 10 (3d6) dégâts psychiques, et l'aboleth récupère autant de points de vie que la créature subit de dégâts.

Âme-en-peine

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 0 m, vol 18 m (vol stationnaire)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) nécrotiques, poison

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, empoisonné, entravé, épuisement, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues celles qu'elle parlait de son vivant

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Déplacement intangible. L'âme-en-peine peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité au soleil. Quand l'âme-en-peine est exposée à la lumière du soleil, elle est désavantagée aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 21 (4d8 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, faute de quoi son maximum de points de vie est réduit d'autant que les dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Création de spectre. L'âme-en-peine cible un humanoïde dans un rayon de 3 m, qui a succombé depuis moins de 1 minute à une mort violente. L'esprit de la cible émerge comme spectre de l'espace de son cadavre ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme-en-peine. L'âme-en-peine ne peut ainsi contrôler plus de sept spectres à la fois.

Anges

Déva

Céleste de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d8 + 64)

Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +9

Compétences Intuition +9, Perception +9

Résistances aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (états) charmé, effrayé, épuisement

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues toutes, télépathie 36 m

Facteur de puissance 10 (5 900 PX)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du déva sont magiques. Lorsque le déva touche sa cible avec une arme, celle-ci inflige 4d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Résistance à la magie. Le déva est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du déva est le Charisme (DD de sauvegarde 17). Il peut spontanément lancer les sorts suivants en se contentant des composantes verbales :

À volonté : *détection du mal et du bien*

1/jour chacun : *communion*, *rappel à la vie*

Actions

Attaques multiples. Le déva effectue deux attaques de corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Changement de forme. Le déva se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Sous une nouvelle forme, le déva conserve son profil de jeu et sa faculté de parole, si ce n'est que sa CA, ses modes de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses sens spéciaux sont remplacés par ceux de la nouvelle forme et qu'il reçoit les capacités et aptitudes dont dispose la nouvelle forme (à l'exception des aptitudes de classe, actions légendaires et actions d'antre éventuelles) s'il n'en est pas déjà doté.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Contact curatif (3/jour). Le déva touche physiquement une autre créature. La cible récupère magiquement 20 (4d8 + 2) points de vie et elle est libérée des maux suivants : cécité, maladies, malédictions, poisons et surdité.

Planétar

Céleste de taille G, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 200 (16d10 + 112)

Vitesse 12 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Con +12, Sag +11, Cha +12

Compétences Perception +11

Résistances aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (états) charmé, effrayé, épuisement

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 21

Langues toutes, télépathie 36 m

Facteur de puissance 16 (15 000 PX)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du planétar sont magiques. Lorsque le planétar touche sa cible avec une arme, celle-ci inflige 5d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Résistance à la magie. Le planétar est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du planétar est le Charisme (DD de sauvegarde 20). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *détection du mal et du bien*, *invisibilité* (soi-même uniquement)

3/jour chacun : *barrière de lames*, *colonne de flamme*, *dissipation du mal et du bien*, *rappel à la vie*

1/jour chacun : *communion*, *contrôle du climat*, *fléau d'insectes*

Vigilance divine. Le planétar reconnaît un mensonge quand il en entend un.

Actions

Attaques multiples. Le planétar effectue deux attaques de corps à corps.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (4d6 + 7) dégâts tranchants plus 22 (5d8) dégâts radiants.

Contact curatif (4/jour). Le planétar touche physiquement une autre créature. La cible récupère magiquement 30 (6d8 + 3) points de vie et elle est libérée des maux suivants : cécité, maladies, malédictions, poisons et surdité.

Solar

Céleste de taille G, loyal bon

Classe d'armure 21 (armure naturelle)

Points de vie 243 (18d10 + 144)

Vitesse 15 m, vol 45 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Jets de sauvegarde Int +14, Sag +14, Cha +17

Compétences Perception +14

Résistances aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) nécrotiques, poison

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 24

Langues toutes, télépathie 36 m

Facteur de puissance 21 (33 000 PX)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du solar sont magiques. Lorsque le solar touche sa cible avec une arme, celle-ci inflige 6d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du solar est le Charisme (DD de sauvegarde 25). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *détection du mal et du bien*, *invisibilité* (soi-même uniquement)

3/jour chacun : *barrière de lames*, *dissipation du mal et du bien*, *résurrection*

1/jour chacun : *communion*, *contrôle du climat*

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Résistance à la magie. Le solar est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vigilance divine. Le solar reconnaît un mensonge quand il en entend un.

Actions

Attaques multiples. Le solar effectue deux attaques d'Épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants plus 27 (6d8) dégâts radiants.

Arc long tueur. *Attaque d'arme à distance :* +13 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts perforants plus 27 (6d8) dégâts radiants. Si la cible est une créature dotée de 100 points de vie ou moins, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de mourir.

Contact curatif (4/jour). Le solar touche physiquement une autre créature. La cible récupère magiquement 40 (8d8 + 4) points de vie et elle est libérée des maux suivants : cécité, maladies, malédictions, poisons et surdité.

Épée volante. Le solar lâche son épée à deux mains qui vient flotter magiquement en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de lui. S'il voit l'épée, le solar peut lui ordonner mentalement par une action bonus de voler sur un maximum de 15 m et d'effectuer une attaque contre une cible ou de revenir dans ses mains. Si l'épée volante est ciblée par un effet, on considère que le solar l'a en main. L'épée volante tombe si le solar meurt.

Actions légendaires

Le solar peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le solar récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Téléportation. Le solar se téléporte magiquement d'un maximum de 36 m avec l'équipement qu'il porte dans un espace inoccupé qu'il voit.

Explosion brûlante (coûte 2 actions). Le solar émet des énergies divines et magiques. Chaque créature de son choix dans un rayon de 3 m effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 et subit 14 (4d6) dégâts de feu et 14 (4d6) dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Regard aveuglant (coûte 3 actions). Le solar cible une créature qu'il voit dans un rayon de 9 m. Si la cible le voit, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglée jusqu'à ce qu'une magie telle que le sort *restauration partielle* dissipe la cécité.

Ankheg

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 à terre

Points de vie 39 (6d10 + 6)

Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	13 (+1)	6 (−2)

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à la fin de cette lutte, l'ankheg ne peut mordre que la créature agrippée, avec l'avantage pour les jets d'attaque correspondants.

Aspersion acide (recharge 6). L'ankheg crache de l'acide sous forme d'une ligne de 9 m de long et 1,50 m de large, à condition qu'il ne soit pas en train d'agripper une créature. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Azer

Élémentaire de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle, bouclier)

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +4

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens Perception passive 11

Langues igné

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Armes surchauffées. Lorsque l'azer touche sa cible avec une attaque d'arme de corps à corps en métal, il lui inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Corps surchauffé. Une créature qui touche l'azer, directement ou avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se trouve à 1,50 m ou moins de lui, subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Illumination. L'azer projette une lumière vive sur un rayon de 3 m, et une lumière faible sur 3 m de plus.

Actions

Marteau de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts contondants si utilisé à deux mains dans le cadre d'une attaque de corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Monstres (B)

Babélien

Aberration de taille M, neutre

Classe d'armure 9

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Immunités (états) à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Charabia. Le babélien bredouille de façon incohérente tant qu'il voit une créature et qu'il n'est pas neutralisé. Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 6 m du monstre et entend son charabia effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. En cas d'échec, la créature ne peut pas jouer de réaction jusqu'au début de son tour suivant et elle lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pour le tour. Sur un résultat de 1 à 4, elle ne fait rien. De 5 à 6, la créature n'entreprend pas d'action ni d'action bonus et consacre tout son déplacement dans une direction aléatoire. De 7 à 8, la créature effectue une attaque de corps à corps contre une créature déterminée aléatoirement à portée d'allonge (elle ne fait rien si une telle attaque n'est pas possible).

Sol aberrant. Le sol dans un rayon de 3 m du babélien se présente comme une pâte qui constitue un terrain difficile. Toute créature qui commence son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine de voir sa vitesse réduite à 0 jusqu'au début de son tour suivant.

Actions

Attaques multiples. Le babélien effectue une attaque de Morsures et, si possible, recourt à son Crachat aveuglant.

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 17 (5d6) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine d'être jetée à terre. Si elle est tuée par ces dégâts, la cible est absorbée dans la masse du babélien.

Crachat aveuglant (recharge 5–6). Le babélien expectore un amas chimique en un point qu'il voit dans un rayon de 4,50 m. L'amas explose à l'impact dans un éclat de lumière aveuglante. Chaque créature située dans un rayon de 1,50 m de l'éclat doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du tour suivant du babélien.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Basilic

Monstruosité de taille M, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	7 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Regard pétrifiant. Si une créature commence son tour dans un rayon de 9 m du basilic et que les deux se voient mutuellement, le basilic peut contraindre la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 s'il n'est pas neutralisé. En cas d'échec, la créature est entravée et commence à se transformer magiquement en pierre. Elle doit réitérer le jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée jusqu'à ce que le sort *restauration suprême* ou une magie comparable la libère.

Toute créature qui n'est pas surprise peut détourner le regard au début de son tour pour se soustraire au jet de sauvegarde. Ce faisant, la créature ne voit pas le basilic jusqu'au début de son tour suivant, moment auquel elle peut de nouveau détourner les yeux. Si la créature regarde le basilic entretemps, elle doit aussitôt effectuer le JS.

Si le basilic voit son reflet dans un rayon de 9 m et sous une lumière vive, il le prend pour un rival et se cible lui-même avec son regard.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Béhir

Monstruosité de taille TG, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 168 (16d12 + 64)

Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (−2)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Discrétion +7, Perception +6

Immunités (dégâts) foudre

Sens vision dans le noir 27 m, Perception passive 16

Langues draconique

Facteur de puissance 11 (7 200 PX)

Actions

Attaques multiples. Le béhir effectue deux attaques : une Morsure et une Constriction.

Constriction. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille G ou inférieure. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts contondants plus 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants. La cible est agrippée (évasion DD 16) si le béhir n'applique pas déjà sa constriction sur une créature, et la cible est entravée tant qu'elle est agrippée.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Engloutissement. Le béhir effectue une attaque de Morsure contre une cible de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque touche, la cible est engloutie et n'est plus agrippée. La cible engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du béhir et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du monstre. Le béhir ne peut pas engloutir plus d'une créature à la fois.

Si le béhir subit 30 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin du tour concerné sous peine de régurgiter la créature, qui se retrouve à terre dans un espace situé à 3 m ou moins du monstre. Si le béhir meurt, la créature engloutie n'est plus entravée par lui et peut s'en extraire en dépensant 4,50 m de déplacement pour se retrouver à terre près du cadavre.

Souffle de foudre (recharge 5–6). Le béhir crache une ligne de foudre de 6 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, et subit 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Bulette

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 94 (9d10 + 45)

Vitesse 12 m, fouissement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Compétences Perception +6

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues —

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Saut sans élan. Les sauts en longueur de la bulette peuvent atteindre 9 m et ses sauts en hauteur 4,50 m, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 30 (4d12 + 4) dégâts perforants.

Saut meurtrier. Si la bulette effectue un saut d'au moins 4,50 m dans le cadre de son déplacement, elle peut ensuite entreprendre cette action pour se réceptionner sur ses pattes en un espace comprenant au moins une créature. Toute créature sur laquelle elle atterrit doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou de Force (à la convenance de la cible) DD 16 sous peine d'être jetée à terre et de subir 14 (3d6 + 4) dégâts contondants plus 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants. En cas de réussite, la créature ne subit que la moitié de ces dégâts et ne tombe pas à terre ; elle est repoussée de 1,50 m de l'espace de la bulette dans l'espace inoccupé du choix de la créature. Si aucun espace inoccupé n'est à portée, la créature tombe en fait à terre dans l'espace de la bulette.

Monstres (C)

Centaure

Monstruosité de taille G, neutre bonne

Classe d'armure 12

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Survie +3

Sens Perception passive 13

Langues elfique, sylvestre

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le centaure se déplace d'au moins 9 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de pique au même tour, il lui inflige 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

Actions

Attaques multiples. Le centaure effectue deux attaques : une de Pique et une de Sabots, ou bien deux d'Arc long.

Pique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Champignons

Criard

Plante de taille M, non alignée

Classe d'armure 5

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Immunités (états) assourdi, aveuglé, effrayé

Sens vision aveugle 9 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 6

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Faux-semblant. Tant que le criard reste immobile, on ne peut le distinguer d'un champignon ordinaire.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Réactions

Hurlement. Lorsqu'une lumière vive ou une créature se trouve dans un rayon de 9 m du criard, celui-ci pousse un hurlement audible à 90 m. Le criard continue à hurler jusqu'à ce que la perturbation sorte du rayon et pendant 1d4 de ses tours après cela.

Thallophyte violette

Plante de taille M, non alignée

Classe d'armure 5

Points de vie 18 (4d8)

Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Immunités (états) assourdi, aveuglé, effrayé

Sens vision aveugle 9 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 6

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Faux-semblant. Tant que la thallophyte violette reste immobile, on ne peut la distinguer d'un champignon ordinaire.

Actions

Attaques multiples. La thallophyte effectue 1d4 attaques de Contact putréfiant.

Contact putréfiant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Chimère

Monstruosité de taille G, chaotique mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d10 + 48)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (−4)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +8

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues comprend le draconique, mais ne parle pas

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Actions

Attaques multiples. La chimère effectue trois attaques : une de Morsure, une de Cornes et une de Griffes. Quand son Souffle de feu est disponible, elle peut y recourir à la place de sa Morsure ou de ses Cornes.

Cornes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12 + 4) dégâts contondants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Souffle de feu (recharge 5–6). La tête de dragon crache des flammes sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 31 (7d8) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Cockatrice

Monstruosité de taille P, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 27 (6d6 + 6)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	5 (−3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 contre la pétrification magique. En cas d'échec, la créature est entravée et commence à se transformer en pierre. Elle doit réitérer le jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée pendant 24 heures.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Couatl

Céleste de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 97 (13d8 + 39)

Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +7, Cha +6

Résistances aux dégâts radiants

Immunités (dégâts) psychiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 15

Langues toutes, télépathie 36 m

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du couatl sont magiques.

Esprit protégé. Le couatl est immunisé contre la scrutation et contre tout effet visant à percevoir ses émotions, lire ses pensées ou détecter sa position.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du couatl est le Charisme (DD de sauvegarde 14). Il peut spontanément lancer les sorts suivants en se contentant des composantes verbales :

À volonté : *détection de la magie*, *détection des pensées*, *détection du mal et du bien*

3/jour chacun : *bénédiction*, *bouclier*, *création de nourriture et d'eau*, *protection contre le poison*, *restauration partielle*, *sanctuaire*, *soins*

1/jour chacun : *restauration suprême*, *scrutation*, *songe*

Actions

Constriction. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature de taille M ou inférieure. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants et la cible est agrippée (évasion DD 15). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée et la constriction ne peut pas s'appliquer à une autre cible.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d6 + 5) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 24 heures. Jusqu'à la fin de l'empoisonnement, la cible est inconsciente. Une autre créature peut consacrer une action à réveiller la cible énergiquement.

Changement de forme. Le couatl se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Sous une nouvelle forme, le couatl conserve son profil de jeu et sa faculté de parole, si ce n'est que sa CA, ses modes de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses autres actions sont remplacés par ceux de la nouvelle forme et qu'il reçoit les capacités et aptitudes dont dispose la nouvelle forme (à l'exception des aptitudes de classe, actions légendaires et actions d'antre éventuelles) s'il n'en est pas déjà doté. Si la nouvelle forme est dotée d'une attaque de morsure, le couatl peut recourir à sa Morsure sous cette forme.

Cthuul

Aberration de taille G, chaotique mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (−3)	11 (+0)	5 (−3)

Compétences Perception +4

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues comprend le profond, mais ne parle pas

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Amphibie. Le cthuul peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Perception de la magie. Le cthuul perçoit la magie dans un rayon de 36 m, à volonté. Ce trait fonctionne pour le reste comme le sort *détection de la magie*, même s'il n'est pas lui-même magique.

Actions

Attaques multiples. Le cthuul effectue deux attaques de Pince. Si le cthuul agrippe une créature, il peut aussi recourir une fois à ses Tentacules.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. La cible est agrippée (évasion DD 14) s'il s'agit d'une créature de taille G ou inférieure et si le cthuul n'agrippe pas déjà deux autres créatures.

Tentacules. Une créature agrippée par le cthuul doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Jusqu'à la fin de l'empoisonnement, la cible est paralysée. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Monstres (D)

Demi-dragon (archétype)

Bêtes, humanoïdes, géants et monstruosités peuvent devenir des demi-dragons. Une telle créature conserve son profil, en dehors des modifications suivantes.

Facteur de puissance. Pour éviter d'avoir à recalculer le facteur de puissance de la créature, n'appliquez l'archétype qu'à une créature qui remplit les prérequis optionnels de la table Souffle, ci-après. Sans cela, recalculez le FP après avoir appliqué l'archétype.

Sens. Le demi-dragon acquiert la vision aveugle avec un rayon de 3 m et la vision dans le noir avec un rayon de 18 m.

Résistances. Le demi-dragon reçoit la résistance à un type de dégâts basé sur sa couleur (ou son métal).

Couleur	Résistance aux dégâts
Noir ou cuivre	Acide
Airain, or ou rouge	Feu
Bleu ou bronze	Foudre
Argent ou blanc	Froid
Vert	Poison

Langues. Le demi-dragon parle le draconique en plus des autres langues connues de la créature.

Nouvelle action : Souffle. Le demi-dragon dispose du Souffle de sa moitié draconique. Sa catégorie de taille détermine comment fonctionne cette action.

Catégorie de taille	Souffle	Prérequis optionnel
Taille G ou inférieure	Comme le dragonnet	FP 2 ou plus
Très grande (TG)	Comme le jeune dragon	FP 7 ou plus
Gigantesque (Gig)	Comme le dragon adulte	FP 8 ou plus

Vétéran demi-dragon rouge

Humanoïde (humain) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2

Résistances aux dégâts feu

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Actions

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques d'Épée longue. S'il a dégainé une épée courte, il peut également porter une attaque d'Épée courte.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Souffle de feu (recharge 5–6). Le vétéran crache des flammes sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 24 (7d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Démons

Balor

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 262 (21d12 + 126)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Jets de sauvegarde For +14, Con +12, Sag +9, Cha +12

Résistances aux dégâts foudre, froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 13

Langues abyssal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 19 (22 000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du balor sont magiques.

Aura de feu. Au début de chacun des tours du balor, chaque créature dans un rayon de 1,50 m de lui subit 10 (3d6) dégâts de feu, et les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne s'embrasent. Une créature qui touche le balor, directement ou avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se trouve à 1,50 m ou moins de lui, subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Le balor est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Spasmes d'agonie. Quand le balor meurt, il explose. Chaque créature dans un rayon de 9 m effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 et subit 70 (20d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. L'explosion embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne et détruit les armes du balor.

Actions

Attaques multiples. Le balor effectue deux attaques : une d'Épée longue et une de Fouet.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d8 + 8) dégâts tranchants plus 13 (3d8) dégâts de foudre. S'il obtient un coup critique, le balor lance trois fois les dés de dégâts au lieu de deux.

Fouet. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être tirée d'un maximum de 7,50 m vers le balor.

Téléportation. Le balor se téléporte magiquement d'un maximum de 36 m avec l'équipement qu'il porte dans un espace inoccupé qu'il voit.

Dretch

Fiélon (démon) de taille P, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 18 (4d6 + 4)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Résistances aux dégâts feu, foudre, froid

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues abyssal, télépathie 18 m (ne fonctionne qu'avec les créatures qui comprennent l'abyssal)

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dretch effectue deux attaques : une de Morsure et une de Griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (2d4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Nuage fétide (1/jour). Un immonde nuage de vapeurs vertes et toxiques s'étend sur un rayon de 3 m autour du dretch. Le gaz contourne les angles et sa zone est à visibilité réduite. Il persiste pendant 1 minute, mais prend fin si un vent fort le disperse. Une créature qui commence son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son tour suivant. Tant qu'elle est ainsi empoisonnée, la cible ne peut jouer aucune réaction et n'a droit qu'à une action ou une action bonus lors de son tour (pas les deux).

Glabrezu

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 157 (15d10 + 75)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Jets de sauvegarde For +9, Con +9, Sag +7, Cha +7

Résistances aux dégâts feu, foudre, froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 13

Langues abyssal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 9 (5 000 PX)

Sorts innés. La caractéristique d'incantation du glabrezu est l'Intelligence (DD de sauvegarde 16). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *ténèbres*

1/jour chacun : *confusion*, *mot de pouvoir étourdissant*, *vol*

Résistance à la magie. Le glabrezu est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le glabrezu effectue quatre attaques : deux de Pince et deux de Poing. Au lieu de cela, il peut effectuer deux attaques de Pince et lancer un sort.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 15). Le glabrezu est doté de deux pinces, chacune ne pouvant agripper qu'une cible.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts contondants.

Hezrou

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 136 (13d10 + 65)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (−3)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +8, Sag +4

Résistances aux dégâts feu, foudre, froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues abyssal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Puanteur. Une créature qui commence son tour dans un rayon de 3 m de l'hezrou doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son tour suivant. Si le jet de sauvegarde est réussi, elle est immunisée contre la puanteur de l'hezrou pendant 24 heures.

Résistance à la magie. L'hezrou est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'hezrou effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Marilith

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 189 (18d10 + 90)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +9, Con +10, Sag +8, Cha +10

Résistances aux dégâts feu, foudre, froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 13

Langues abyssal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 16 (15 000 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Armes magiques. Les attaques d'arme de la marilith sont magiques.

Réactivité. La marilith peut jouer une réaction à chaque tour d'un combat.

Résistance à la magie. La marilith est avantagée aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La marilith effectue sept attaques : six d'Épée longue et une de Queue.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 19). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et la marilith peut la toucher automatiquement avec sa Queue, sachant que la démone ne peut pas effectuer d'attaque de Queue contre d'autres cibles.

Téléportation. La marilith se téléporte magiquement d'un maximum de 36 m avec tout l'équipement qu'elle porte dans un espace inoccupé qu'elle voit.

Réactions

Parade. La marilith ajoute 5 à sa CA contre une attaque de corps à corps censée la toucher. Pour ce faire, la marilith doit voir l'assaillant et manier une arme de corps à corps.

Nalfeshnie

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 184 (16d10 + 96)

Vitesse 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +11, Int +9, Sag +6, Cha +7

Résistances aux dégâts feu, foudre, froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 11

Langues abyssal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 13 (10 000 PX)

Résistance à la magie. Le nalfeshnie est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le nalfeshnie recourt à Halo d'épouvante s'il le peut. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 32 (5d10 + 5) dégâts perforants.

Halo d'épouvante (recharge 5–6). Le nalfeshnie projette magiquement une lumière multicolore qui scintille. Toute créature dans un rayon de 4,50 m du nalfeshnie, si elle voit la lumière, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre le Halo d'épouvante du nalfeshnie pendant 24 heures.

Téléportation. Le nalfeshnie se téléporte magiquement d'un maximum de 36 m avec tout l'équipement qu'il porte dans un espace inoccupé qu'il voit.

Quasit

Fiélon (démon, métamorphe) de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 7 (3d4)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5

Résistances aux dégâts feu, foudre, froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues abyssal, commun

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Métamorphe. Le quasit peut consacrer son action à se métamorphoser en bête sous forme de chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), de mille-pattes (12 m, escalade 12 m) ou de crapaud (12 m, nage 12 m) ou à reprendre sa forme véritable. Son profil reste le même sous les deux formes, en dehors du changement de vitesse indiqué. Rien de ce qu'il porte n'est transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Résistance à la magie. Le quasit est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Griffes (Morsure sous forme de bête). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison et d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Frayeur (1/jour). Une créature choisie par le quasit dans un rayon de 6 m de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Ainsi effrayée, la cible peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours, avec désavantage si le quasit est dans son champ de vision, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Invisibilité. Le quasit devient magiquement invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou recoure à Frayeur, ou que sa concentration soit rompue (comme pour un sort). Tout l'équipement porté par le quasit est invisible.

Vrock

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 104 (11d10 + 44)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (−1)	13 (+1)	8 (−1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +4, Cha +2

Résistances aux dégâts feu, foudre, froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues abyssal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Résistance à la magie. Le vrock est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le vrock effectue deux attaques : une de Bec et une de Serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Piaillement étourdissant (1/jour). Le vrock pousse un hurlement horrible. Chaque créature située dans un rayon de 6 m de lui, si elle l'entend et n'est pas un démon, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du tour suivant du vrock.

Spores (recharge 6). Un nuage de spores toxiques s'étend sur un rayon de 4,50 m autour du vrock. Les spores contournent les angles. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée. Ainsi empoisonnée, une cible subit 5 (1d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Elle peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Verser le contenu d'une fiole d'eau bénite sur la cible met également fin à l'effet.

Diables

Diable barbelé

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d8 + 52)

Vitesse 9 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +6, Con +7, Sag +5, Cha +5

Compétences Intuition +5, Perception +8, Tromperie +5

Résistances aux dégâts froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Langues infernal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Peau barbelée. Au début de chacun de ses tours, le diable barbelé inflige 5 (1d10) dégâts perforants à toute créature qui l'agrippe.

Vision du diable. Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques de corps à corps : une de Queue et deux de Griffe. Au lieu de cela, il peut recourir deux fois à Jet de flammes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Jet de flammes. *Attaque de sort à distance :* +5 pour toucher, portée 45 m, une cible. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est porté par personne, elle prend également feu.

Diable barbu

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (−1)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4, Sag +2

Résistances aux dégâts froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues infernal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Inébranlable. Le diable ne peut pas être effrayé tant qu'il voit une créature alliée dans un rayon de 9 m.

Résistance à la magie. Le diable est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vision du diable. Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une de Barbe et une de Coutille.

Barbe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Ainsi empoisonnée, la cible ne peut pas récupérer de points de vie. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant ou un artificiel, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de perdre 5 (1d10) points de vie au début de chacun de ses tours en raison d'une plaie infernale. Chaque fois que le diable touche la cible victime d'une telle plaie avec cette attaque, les dégâts infligés par la plaie augmentent de 5 (1d10). Toute créature peut stopper l'hémorragie en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 12, au prix d'une action. La plaie se referme aussi si la cible reçoit des soins magiques.

Diable cornu

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde For +10, Dex +7, Sag +7, Cha +7

Résistances aux dégâts froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues infernal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 11 (7 200 PX)

Résistance à la magie. Le diable est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vision du diable. Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques de corps à corps : deux de Fourche et une de Queue. Il peut recourir à Jet de flammes à la place de n'importe quelle attaque de corps à corps.

Fourche. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d8 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant ou un artificiel, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de perdre 10 (3d6) points de vie au début de chacun de ses tours en raison d'une plaie infernale. Chaque fois que le diable touche la cible victime d'une telle plaie avec cette attaque, les dégâts infligés par la plaie augmentent de 10 (3d6). Toute créature peut stopper l'hémorragie en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 12, au prix d'une action. La plaie se referme aussi si la cible reçoit des soins magiques.

Jet de flammes. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 45 m, une cible. *Touché :* 14 (4d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est porté par personne, elle prend également feu.

Diable des chaînes

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d8 + 40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +4, Cha +5

Résistances aux dégâts froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues infernal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Résistance à la magie. Le diable est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vision du diable. Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques de Chaîne.

Chaîne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants. La cible est agrippée (évasion DD 14) si le diable n'agrippe pas déjà une créature. Tant que le diable l'agrippe, la cible est entravée et subit 7 (2d6) dégâts perforants au début de chacun de ses tours.

Chaînes animées (recharge après un repos court ou long). Un maximum de quatre chaînes visibles du diable dans un rayon de 18 m se dotent magiquement de barbelures tranchantes et s'animent sous le contrôle du diable, à condition qu'elles ne soient portées par personne.

Chacune de ces chaînes animées est un objet doté d'une CA de 20, de 20 points de vie, de la résistance aux dégâts perforants et de l'immunité contre les dégâts psychiques et de tonnerre. Lorsque le diable recourt à Attaques multiples à son tour, il peut se servir

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

de chacune de ces chaînes animées pour effectuer une attaque de Chaîne supplémentaire. Une chaîne animée peut agripper individuellement une créature, mais ne peut pas effectuer d'attaques quand elle agrippe. Une chaîne animée redevient inerte si elle tombe à 0 point de vie, ou si le diable est neutralisé ou mort.

Réactions

Masque bouleversant. Lorsqu'une créature que le diable voit commence son tour dans un rayon de 9 m de celui-ci, le diable peut se donner l'apparence illusoire d'un proche défunt de la créature ou d'un de ses ennemis jurés. Si la créature voit le diable, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin de son tour.

Diable gelé

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 180 (19d10 + 76)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Sag +7, Cha +9

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) feu, froid, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues infernal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 14 (11 500 PX)

Résistance à la magie. Le diable est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vision du diable. Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : une de Morsure, une de Griffes et une de Queue.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d4 + 5) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de froid.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de froid.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts de froid.

Mur de glace (recharge 6). Le diable forme magiquement une paroi de glace opaque sur une surface solide qu'il voit dans un rayon de 18 m. Le mur, épais de 30 cm, peut atteindre jusqu'à 9 m de long et 3 m de hauteur, ou bien se présenter comme un dôme hémisphérique d'un diamètre maximal de 6 m.

À l'apparition du mur, toute créature située dans son espace en est expulsée par le chemin le plus court. La créature choisit de quel côté du mur elle termine, sauf si elle est neutralisée. Elle effectue alors un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 et subit 35 (10d6) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le mur persiste pendant 1 minute, mais disparaît si le diable meurt ou est neutralisé. On peut endommager le mur et y faire une brèche ; chaque section de 3 m de côté est dotée d'une CA de 5, de 30 points de vie, de la vulnérabilité aux dégâts de feu et de l'immunité contre les dégâts d'acide, de froid, nécrotiques, psychiques et de poison. Une section détruite laisse une nappe d'air glacial dans l'espace qu'elle occupait. Chaque fois qu'une créature termine un tour durant lequel elle a traversé cette nappe, volontairement ou non, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 et subit 17 (5d6) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. La nappe d'air se dissipe quand le reste du mur disparaît.

Diable osseux

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 142 (15d10 + 60)

Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +6, Cha +7

Compétences Intuition +6, Tromperie +7

Résistances aux dégâts froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) feu, poison

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues infernal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 9 (5 000 PX)

Résistance à la magie. Le diable est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vision du diable. Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : deux de Griffe et une de Dard.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants plus 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Diablotin

Fiélon (diable, métamorphe) de taille TP, loyal mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 10 (3d4 + 3)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Intuition +3, Discrétion +5, Persuasion +4, Tromperie +4

Résistances aux dégâts froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues infernal, commun

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Métamorphe. Le diablotin peut consacrer son action à se métamorphoser en bête sous forme de rat (vitesse 6 m), de corbeau (6 m, vol 18 m) ou d'araignée (6 m, escalade 6 m) ou à reprendre sa forme véritable. Son profil reste le même sous les deux formes, en dehors du changement de vitesse indiqué. Rien de ce qu'il porte n'est transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Résistance à la magie. Le diablotin est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vision du diable. Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du diablotin.

Actions

Dard (Morsure sous forme de bête). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Invisibilité. Le diablotin devient magiquement invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou que sa concentration soit rompue (comme pour un sort). Tout l'équipement porté par le diablotin est invisible.

Diantrefosse

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 300 (24d10 + 168)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +10

Résistances aux dégâts froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 14

Langues infernal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 20 (25 000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du diantrefosse sont magiques.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Aura de terreur. Toute créature hostile au diantrefosse qui commence son tour dans un rayon de 6 m de celui-ci effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21, sauf si le diable est neutralisé. En cas d'échec, la créature est effrayée jusqu'au début de son tour suivant. Si son jet de sauvegarde est réussi, la créature est immunisée contre l'Aura de terreur du diantrefosse pendant 24 heures.

Résistance à la magie. Le diantrefosse est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation du diantrefosse est le Charisme (DD de sauvegarde 21). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *boule de feu*, *détection de la magie*

3/jour chacun : *immobilisation de monstre*, *mur de feu*

Actions

Attaques multiples. Le diantrefosse effectue quatre attaques : une de Morsure, une de Griffe, une de Masse d'armes et une de Queue.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts contondants plus 21 (6d6) dégâts de feu.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6 + 8) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine d'être empoisonnée. Ainsi empoisonnée, elle ne peut pas récupérer de points de vie et subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La cible empoisonnée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 24 (3d10 + 8) dégâts contondants.

Érinye

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 153 (18d8 + 72)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +8, Sag +6, Cha +8

Résistances aux dégâts froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 12

Langues infernal, télépathie 36 m

Facteur de puissance 12 (8 400 PX)

Armes infernales. Les attaques d'armes de l'érinye sont magiques et infligent 13 (3d8) dégâts de poison supplémentaires lorsqu'elles touchent (inclus dans les attaques).

Résistance à la magie. L'érinye est avantagée aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'érinye effectue trois attaques.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains, plus 13 (3d8) dégâts de poison.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 13 (3d8) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée. L'empoisonnement persiste jusqu'à ce que le sort *restauration partielle* ou une magie comparable l'élimine.

Réactions

Parade. L'érinye ajoute 4 à sa CA contre une attaque de corps à corps censée la toucher. Pour ce faire, l'érinye doit voir l'assaillant et manier une arme de corps à corps.

Lémure

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 7

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 4,50 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	5 (−3)	11 (+0)	1 (−5)	11 (+0)	3 (−4)

Résistances aux dégâts froid

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend l'infernal, mais ne parle pas

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Reconstitution infernale. Un lémure qui meurt dans les Neuf Enfers revient à la vie avec tous ses points de vie en 1d10 jours, sauf s'il a été tué par une créature d'alignement bon affectée par le sort *bénédiction* ou si ses restes sont aspergés d'eau bénite.

Vision du diable. Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du lémure.

Actions

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Dinosaures

Plésiosaure

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 68 (8d10 + 24)

Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Apnée. Le plésiosaure peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

Tricératops

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 95 (10d12 + 30)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	11 (+0)	5 (−3)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Charge écrasante. Si le tricératops se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature qu'il touche ensuite avec une attaque de Coup de corne au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tricératops peut effectuer contre elle une attaque de Piétinement par une action bonus.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 24 (4d8 + 6) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Tyrannosaure

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 136 (13d12 + 52)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	9 (−1)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le tyrannosaure effectue deux attaques : une de Morsure et une de Queue. Il ne peut pas effectuer les deux attaques contre une même cible.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 33 (4d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 17). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée et le tyrannosaure ne peut pas mordre d'autre cible.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Doppelganger

Monstruosité (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Intuition +3, Tromperie +6

Immunités (états) charmé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Attaque surprise. Si le doppelganger surprend une créature et la touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires.

Embuscade. Lors du premier round d'un combat, le doppelganger est avantagé aux jets d'attaque contre toute créature qu'il a surprise.

Métamorphe. Le doppelganger peut consacrer son action à se transformer en humanoïde de taille M ou P, ou à reprendre sa forme véritable. En dehors de sa taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Actions

Attaques multiples. Le doppelganger effectue deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts contondants.

Lecture des pensées. Le doppelganger lit magiquement les pensées superficielles d'une créature située dans un rayon de 18 m. L'effet perce la plupart des obstacles mais 90 cm de bois ou de terre, 60 cm de pierre, 5 cm de métal (ou une simple feuille dans le cas du plomb) suffisent à le bloquer. Tant que la cible reste à portée, le doppelganger peut continuer à lire ses pensées, à condition que sa concentration ne soit pas rompue (comme pour un sort). Tant qu'il sonde l'esprit de la cible, le doppelganger est avantagé à ses tests de Sagesse (Intuition) et Charisme (Intimidation, Persuasion et Tromperie) contre la cible.

Dragons chromatiques

Dragon blanc

Dragon blanc vénérable

Dragon de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 333 (18d20 + 144)

Vitesse 12 m, fouissement 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +14, Sag +7, Cha +8

Compétences Discrétion +6, Perception +13

Immunités (dégâts) froid

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 23

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 20 (25 000 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. De plus, tout terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de froid.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle glacial (recharge 5–6). Le dragon exhale un cône de 27 m de brume glaciale. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 et subit 72 (16d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon blanc adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 200 (16d12 + 96)

Vitesse 12 m, fouissement 9 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +6, Cha +6

Compétences Discrétion +5, Perception +11

Immunités (dégâts) froid

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 13 (10 000 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. De plus, tout terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle glacial (recharge 5–6). Le dragon exhale un cône de 18 m de brume glaciale. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 et subit 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Jeune dragon blanc

Dragon de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 133 (14d10 + 56)

Vitesse 12 m, fouissement 6 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (−2)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +3, Cha +4

Compétences Discrétion +3, Perception +6

Immunités (dégâts) froid

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. De plus, tout terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5–6). Le dragon exhale un cône de 9 m de brume glaciale. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 45 (10d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Dragonnet blanc

Dragon de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +2

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités (dégâts) froid

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5–6). Le dragon exhale un cône de 4,50 m de brume glaciale. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 et subit 22 (5d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Dragon bleu

Dragon bleu vénérable

Dragon de taille Gig, loyal mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 481 (26d20 + 208)

Vitesse 12 m, fouissement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12

Compétences Discrétion +7, Perception +17

Immunités (dégâts) foudre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 23 (50 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10 + 9) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de foudre.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle de foudre (recharge 5–6). Le dragon crache de la foudre sous forme d'une ligne de 36 m de long pour 3 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 et subit 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 sous peine de subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon bleu adulte

Dragon de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 225 (18d12 + 108)

Vitesse 12 m, fouissement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9

Compétences Discrétion +5, Perception +12

Immunités (dégâts) foudre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 16 (15 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10 + 7) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle de foudre (recharge 5–6). Le dragon crache de la foudre sous forme d'une ligne de 27 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 et subit 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Jeune dragon bleu

Dragon de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 152 (16d10 + 64)

Vitesse 12 m, fouissement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +8, Sag +5, Cha +7

Compétences Discrétion +4, Perception +9

Immunités (dégâts) foudre

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 9 (5 000 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (recharge 5–6). Le dragon crache de la foudre sous forme d'une ligne de 18 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 et subit 55 (10d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Dragonnet bleu

Dragon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités (dégâts) foudre

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (recharge 5–6). Le dragon crache de la foudre sous forme d'une ligne de 9 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 et subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Dragon noir

Dragon noir vénérable

Dragon de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 367 (21d20 + 147)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +14, Sag +9, Cha +11

Compétences Discrétion +9, Perception +16

Immunités (dégâts) acide

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 21 (33 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts d'acide.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle d'acide (recharge 5–6). Le dragon crache de l'acide sous forme d'une ligne de 27 m de long pour 3 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 et subit 67 (15d8) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon noir adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 195 (17d12 + 85)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +8

Compétences Discrétion +7, Perception +11

Immunités (dégâts) acide

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 14 (11 500 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle d'acide (recharge 5–6). Le dragon crache de l'acide sous forme d'une ligne de 18 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 et subit 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Jeune dragon noir

Dragon de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 127 (15d10 + 45)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Sag +3, Cha +5

Compétences Discrétion +5, Perception +6

Immunités (dégâts) acide

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 7 (2 900 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (recharge 5–6). Le dragon crache de l'acide sous forme d'une ligne de 9 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 et subit 49 (11d8) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Dragonnet noir

Dragon de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +3, Sag +2, Cha +3

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Immunités (dégâts) acide

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (recharge 5–6). Le dragon crache de l'acide sous forme d'une ligne de 4,50 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 et subit 22 (5d8) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Dragon rouge

Dragon rouge vénérable

Dragon de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 546 (28d20 + 252)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13

Compétences Discrétion +7, Perception +16

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 24 (62 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 21 (2d10 + 10) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Souffle de feu (recharge 5–6). Le dragon crache des flammes sous forme d'un cône de 27 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 et subit 91 (26d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 sous peine de subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon rouge adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 256 (19d12 + 133)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +7, Cha +11

Compétences Discrétion +6, Perception +13

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 23

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 17 (18 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle de feu (recharge 5–6). Le dragon crache des flammes sous forme d'un cône de 18 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 et subit 63 (18d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Jeune dragon rouge

Dragon de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8

Compétences Discrétion +4, Perception +8

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 10 (5 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 5–6). Le dragon crache des flammes sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 et subit 56 (16d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Dragonnet rouge

Dragon de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 5–6). Le dragon crache des flammes sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subit 24 (7d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Dragon vert

Dragon vert vénérable

Dragon de taille Gig, loyal mauvais

Classe d'armure 21 (armure naturelle)

Points de vie 385 (22d20 + 154)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11

Compétences Discrétion +8, Intuition +10, Perception +17, Persuasion +11, Tromperie +11

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 22 (41 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle empoisonné (recharge 5–6). Le dragon crache des vapeurs toxiques sous forme d'un cône de 27 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 et subit 77 (22d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon vert adulte

Dragon de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 207 (18d12 + 90)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8

Compétences Discrétion +6, Intuition +7, Perception +12, Persuasion +8, Tromperie +8

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 15 (13 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle empoisonné (recharge 5–6). Le dragon crache des vapeurs toxiques sous forme d'un cône de 18 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 et subit 56 (16d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Jeune dragon vert

Dragon de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d10 + 48)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5

Compétences Discrétion +4, Perception +7, Tromperie +5

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (recharge 5–6). Le dragon crache des vapeurs toxiques sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 et subit 42 (12d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Dragonnet vert

Dragon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 38 (7d8 + 7)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3

Compétences Discrétion +3, Perception +4

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Souffle empoisonné (recharge 5–6). Le dragon crache des vapeurs toxiques sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 et subit 21 (6d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Dragons métalliques

Dragon d'airain

Dragon d'airain vénérable

Dragon de taille Gig, chaotique bon

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 297 (17d20 + 119)

Vitesse 12 m, fouissement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +8, Cha +10

Compétences Discrétion +6, Histoire +9, Perception +14, Persuasion +10

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 20 (25 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Changement de forme. Le dragon se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Quelle que soit sa forme nouvelle, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses DV, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Son profil et ses facultés sont pour le reste remplacés par ceux de la nouvelle forme, à l'exception des éventuelles aptitudes de classe et actions légendaires de cette forme.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sous forme d'une ligne de 27 m de long pour 3 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 et subit 56 (16d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle soporifique. Le dragon exhale des vapeurs somnifères sous forme d'un cône de 27 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de tomber inconsciente pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou que quelqu'un consacre une action à la réveiller.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon d'airain adulte

Dragon de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 172 (15d12 + 75)

Vitesse 12 m, fouissement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +10, Sag +6, Cha +8

Compétences Discrétion +5, Histoire +7, Perception +11, Persuasion +8

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 13 (10 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sous forme d'une ligne de 18 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 et subit 45 (13d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle soporifique. Le dragon exhale des vapeurs somnifères sous forme d'un cône de 18 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine de tomber inconsciente pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou que quelqu'un consacre une action à la réveiller.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Jeune dragon d'airain

Dragon de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d10 + 39)

Vitesse 12 m, fouissement 6 m, vol 24 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +3, Cha +5

Compétences Discrétion +3, Perception +6, Persuasion +5

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sous forme d'une ligne de 12 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 et subit 42 (12d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle soporifique. Le dragon exhale des vapeurs somnifères sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de tomber inconsciente pendant 5 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou que quelqu'un consacre une action à la réveiller.

Dragonnet d'airain

Dragon de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +3, Sag +2, Cha +3

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sous forme d'une ligne de 6 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 et subit 14 (4d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle soporifique. Le dragon exhale des vapeurs somnifères sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de tomber inconsciente pendant 1 minute. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou que quelqu'un consacre une action à la réveiller.

Dragon d'argent

Dragon d'argent vénérable

Dragon de taille Gig, loyal bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 487 (25d20 + 225)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13

Compétences Arcanes +11, Discrétion +7, Histoire +11, Perception +16

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Immunités (dégâts) froid

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 23 (50 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 21 (2d10 + 10) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Changement de forme. Le dragon se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Quelle que soit sa forme nouvelle, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses DV, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Son profil et ses facultés sont pour le reste remplacés par ceux de la nouvelle forme, à l'exception des éventuelles aptitudes de classe et actions légendaires de cette forme.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle glacial. Le dragon exhale un cône de 27 m de brume glaciale. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 et subit 67 (15d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale des vapeurs paralysantes sous forme d'un cône de 27 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 sous peine de subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon d'argent adulte

Dragon de taille TG, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 243 (18d12 + 126)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +12, Sag +6, Cha +10

Compétences Arcanes +8, Discrétion +5, Histoire +8, Perception +11

Immunités (dégâts) froid

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 16 (15 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Changement de forme. Le dragon se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Quelle que soit sa forme nouvelle, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses DV, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Son profil et ses facultés sont pour le reste remplacés par ceux de la nouvelle forme, à l'exception des éventuelles aptitudes de classe et actions légendaires de cette forme.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle glacial. Le dragon exhale un cône de 18 m de brume glaciale. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 et subit 58 (13d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale des vapeurs paralysantes sous forme d'un cône de 18 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Jeune dragon d'argent

Dragon de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 168 (16d10 + 80)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8

Compétences Arcanes +6, Discrétion +4, Histoire +6, Perception +8

Immunités (dégâts) froid

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 9 (5 000 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle glacial. Le dragon exhale un cône de 9 m de brume glaciale. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 et subit 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale des vapeurs paralysantes sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Dragonnet d'argent

Dragon de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités (dégâts) froid

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle glacial. Le dragon exhale un cône de 4,50 m de brume glaciale. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 et subit 18 (4d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale des vapeurs paralysantes sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Dragon de bronze

Dragon de bronze vénérable

Dragon de taille Gig, loyal bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 444 (24d20 + 192)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12

Compétences Discrétion +7, Intuition +10, Perception +17

Immunités (dégâts) foudre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 22 (41 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 20 (2d10 + 9) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. Touché : 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Changement de forme. Le dragon se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Quelle que soit sa forme nouvelle, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses DV, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Son profil et ses facultés sont pour le reste remplacés par ceux de la nouvelle forme, à l'exception des éventuelles aptitudes de classe et actions légendaires de cette forme.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de foudre. Le dragon crache de la foudre sous forme d'une ligne de 36 m de long pour 3 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 et subit 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon exhale des énergies répulsives sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Force DD 23. En cas d'échec, la créature est repoussée de 18 m du dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 sous peine de subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon de bronze adulte

Dragon de taille TG, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 212 (17d12 + 102)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9

Compétences Discrétion +5, Intuition +7, Perception +12

Immunités (dégâts) foudre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 15 (13 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (2d10 + 7) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Changement de forme. Le dragon se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Quelle que soit sa forme nouvelle, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses DV, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Son profil et ses facultés sont pour le reste remplacés par ceux de la nouvelle forme, à l'exception des éventuelles aptitudes de classe et actions légendaires de cette forme.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de foudre. Le dragon crache de la foudre sous forme d'une ligne de 27 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 et subit 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon exhale des énergies répulsives sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Force DD 19. En cas d'échec, la créature est repoussée de 18 m du dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Jeune dragon de bronze

Dragon de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 142 (15d10 + 60)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +4, Cha +6

Compétences Discrétion +3, Intuition +4, Perception +7

Immunités (dégâts) foudre

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de foudre. Le dragon crache de la foudre sous forme d'une ligne de 18 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 55 (10d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon exhale des énergies répulsives sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, la créature est repoussée de 12 m du dragon.

Dragonnet de bronze

Dragon de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités (dégâts) foudre

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de foudre. Le dragon crache de la foudre sous forme d'une ligne de 12 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 et subit 16 (3d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon exhale des énergies répulsives sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Force DD 12. En cas d'échec, la créature est repoussée de 9 m du dragon.

Dragon de cuivre

Dragon de cuivre vénérable

Dragon de taille Gig, chaotique bon

Classe d'armure 21 (armure naturelle)

Points de vie 350 (20d20 + 140)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11

Compétences Discrétion +8, Perception +17, Tromperie +11

Immunités (dégâts) acide

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 21 (33 000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Changement de forme. Le dragon se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Quelle que soit sa forme nouvelle, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses DV, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Son profil et ses facultés sont pour le reste remplacés par ceux de la nouvelle forme, à l'exception des éventuelles aptitudes de classe et actions légendaires de cette forme.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle d'acide. Le dragon crache de l'acide sous forme d'une ligne de 27 m de long pour 3 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 et subit 63 (14d8) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle engourdissant. Le dragon exhale des vapeurs sous forme d'un cône de 27 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 22. En cas d'échec, la créature ne peut pas jouer de réaction, sa vitesse est réduite de moitié et elle ne peut effectuer plus d'une attaque à son tour. De plus, la créature n'a droit qu'à une action ou une action bonus lors de son tour (pas les deux). Ces effets persistent pendant 1 minute. La créature peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon de cuivre adulte

Dragon de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 184 (16d12 + 80)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8

Compétences Discrétion +6, Perception +12, Tromperie +8

Immunités (dégâts) acide

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 14 (11 500 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle d'acide. Le dragon crache de l'acide sous forme d'une ligne de 18 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 et subit 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle engourdissant. Le dragon exhale des vapeurs sous forme d'un cône de 18 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, la créature ne peut pas jouer de réaction, sa vitesse est réduite de moitié et elle ne peut effectuer plus d'une attaque à son tour. De plus, la créature n'a droit qu'à une action ou une action bonus lors de son tour (pas les deux). Ces effets persistent pendant 1 minute. La créature peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Jeune dragon de cuivre

Dragon de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 119 (14d10 + 42)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5

Compétences Discrétion +4, Perception +7, Tromperie +5

Immunités (dégâts) acide

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 7 (2 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle d'acide. Le dragon crache de l'acide sous forme d'une ligne de 12 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 et subit 40 (9d8) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle engourdissant. Le dragon exhale des vapeurs sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, la créature ne peut pas jouer de réaction, sa vitesse est réduite de moitié et elle ne peut effectuer plus d'une attaque à son tour. De plus, la créature n'a droit qu'à une action ou une action bonus lors de son tour (pas les deux). Ces effets persistent pendant 1 minute. La créature peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Dragonnet de cuivre

Dragon de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3

Compétences Discrétion +3, Perception +4

Immunités (dégâts) acide

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle d'acide. Le dragon crache de l'acide sous forme d'une ligne de 6 m de long pour 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 et subit 18 (4d8) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle engourdissant. Le dragon exhale des vapeurs sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, la créature ne peut pas jouer de réaction, sa vitesse est réduite de moitié et elle ne peut effectuer plus d'une attaque à son tour. De plus, la créature n'a droit qu'à une action ou une action bonus lors de son tour (pas les deux). Ces effets persistent pendant 1 minute. La créature peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Dragon d'or

Dragon d'or vénérable

Dragon de taille Gig, loyal bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 546 (28d20 + 252)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +16, Sag +10, Cha +16

Compétences Discrétion +9, Intuition +10, Perception +17, Persuasion +16

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 24 (62 000 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 21 (2d10 + 10) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Changement de forme. Le dragon se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Quelle que soit sa forme nouvelle, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses DV, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Son profil et ses facultés sont pour le reste remplacés par ceux de la nouvelle forme, à l'exception des éventuelles aptitudes de classe et actions légendaires de cette forme.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 24 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sous forme d'un cône de 27 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 et subit 71 (13d10) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale des vapeurs sous forme d'un cône de 27 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 24 sous peine d'être désavantagée aux jets d'attaque basés sur la Force, aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 sous peine de subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon d'or adulte

Dragon de taille TG, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 256 (19d12 + 133)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +8, Cha +13

Compétences Discrétion +8, Intuition +8, Perception +14, Persuasion +13

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 17 (18 000 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut recourir à sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Changement de forme. Le dragon se transforme magiquement en humanoïde ou bête dont le facteur de puissance n'est pas supérieur au sien, ou retrouve sa forme véritable. S'il meurt, il reprend sa forme véritable. Tout l'équipement qu'il porte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (à sa convenance).

Quelle que soit sa forme nouvelle, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses DV, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Son profil et ses facultés sont pour le reste remplacés par ceux de la nouvelle forme, à l'exception des éventuelles aptitudes de classe et actions légendaires de cette forme.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par le dragon dans un rayon de 36 m de lui, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sous forme d'un cône de 18 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 et subit 66 (12d10) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale des vapeurs sous forme d'un cône de 18 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 sous peine d'être désavantagée aux jets d'attaque basés sur la Force, aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de Queue.

Détection. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque d'ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et d'être jetée à terre. Le dragon peut alors voler à concurrence de la moitié de sa vitesse de vol.

Jeune dragon d'or

Dragon de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +9, Sag +5, Cha +9

Compétences Discrétion +6, Intuition +5, Perception +9, Persuasion +9

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 10 (5 900 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 et subit 55 (10d10) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale des vapeurs sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine d'être désavantagée aux jets d'attaque basés sur la Force, aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Dragonnet d'or

Dragon de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 60 (8d8 + 24)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +5, Sag +2, Cha +5

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Immunités (dégâts) feu

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Amphibie. Le dragon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffles (recharge 5–6). Le dragon recourt à l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subit 22 (4d10) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale des vapeurs sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être désavantagée aux jets d'attaque basés sur la Force, aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Dragon-tortue

Dragon de taille Gig, neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 341 (22d20 + 110)

Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Sag +7

Résistances aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues aquatique, draconique

Facteur de puissance 17 (18 000 PX)

Amphibie. Le dragon-tortue peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le dragon-tortue effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe. Il peut effectuer une attaque de Queue à la place de ses deux attaques de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 26 (3d12 + 7) dégâts perforants.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 26 (3d12 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être repoussée d'un maximum de 3 m du dragon-tortue et d'être jetée à terre.

Souffle de vapeur (recharge 5–6). Le dragon-tortue exhale de la vapeur sous forme d'un cône de 18 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 et subit 52 (15d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Être immergé sous l'eau n'octroie pas la résistance à ces dégâts.

Drider

Monstruosité de taille G, chaotique mauvaise

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 123 (13d10 + 52)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Discrétion +9, Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues commun des profondeurs, elfique

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Ascendance féerique. Le drider est avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Marche dans les toiles. Le drider n'est pas soumis aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Pattes d'araignée. Le drider peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Sensibilité au soleil. Quand le drider est exposé à la lumière du soleil, il est désavantagé aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du drider est la Sagesse (DD de sauvegarde 13). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *lueurs féeriques*, *ténèbres*

Actions

Attaques multiples. Le drider effectue trois attaques, d'Épée longue ou d'Arc long. Il peut en remplacer une par une attaque de Morsure.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de poison.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de poison.

Dryade

Fée de taille M, neutre

Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues elfique, sylvestre

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Communication avec les bêtes et les plantes. La dryade peut communiquer avec les bêtes et les plantes comme s'ils parlaient la même langue.

Passage par les arbres. Une fois à chacun de ses tours, la dryade peut consacrer 3 m de son déplacement pour entrer magiquement dans un arbre vivant situé à portée d'allonge et émerger d'un autre arbre vivant qu'elle voit dans un rayon de 18 m du premier, pour réapparaître à 1,50 m ou moins du second arbre dans un espace inoccupé. Les deux arbres doivent être de taille G ou supérieure.

Résistance à la magie. La dryade est avantagée aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés de la dryade est le Charisme (DD de sauvegarde 14). Elle peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *druidisme*

3/jour chacun : *baies nourricières*, *enchevêtrement*

1/jour chacun : *crosse des druides*, *passage sans trace*, *peau d'écorce*

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher (+6 avec *crosse des druides*), allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts contondants avec *crosse des druides*.

Charme féerique. La dryade cible un humanoïde ou une bête qu'elle voit dans un rayon de 9 m. Si la cible voit la dryade, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être magiquement charmée. Ainsi charmée, la créature considère la dryade comme une amie fidèle qu'elle doit écouter et protéger. Bien que la cible ne soit pas sous le contrôle de la dryade, elle accorde la plus grande considération à tout ce qu'elle lui demande et à tout ce qu'elle fait.

Chaque fois que la dryade ou l'un de ses alliés nuit directement à la cible, celle-ci peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Sans cela, l'effet dure 24 heures sauf si la dryade meurt, se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou met un terme à l'effet par une action bonus. Si la cible réussit l'un de ces JS, elle est immunisée contre le Charme féerique de la dryade pendant 24 heures.

La dryade ne peut pas avoir simultanément plus d'un humanoïde ou plus de trois bêtes sous son charme.

Duergar

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier)

Points de vie 26 (4d8 + 8)

Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Résistances aux dégâts poison

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues commun des profondeurs, nain

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Résilience duergar. Le duergar est avantagé aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les illusions, ainsi que lorsqu'il s'agit de résister à l'état charmé ou paralysé.

Sensibilité au soleil. Quand le duergar est exposé à la lumière du soleil, il est désavantagé aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Pic de guerre. Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants, ou 11 (2d8 + 2) dégâts perforants si agrandi.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 9 (2d6 + 2) dégâts perforants si agrandi.

Agrandissement (recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente magiquement sa taille, ainsi que celle de tout ce qu'il porte. Ainsi agrandi, le duergar est de taille G, double ses dés de dégâts sur les attaques d'arme basées sur la Force (incluses dans les attaques) et elle est avantagé aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Si le duergar n'a pas la place pour devenir de taille G, il atteint la taille maximale possible en fonction de l'espace disponible.

Invisibilité (recharge après un repos court ou long). Pendant un maximum de 1 heure, le duergar devient magiquement invisible jusqu'à ce qu'il attaque, qu'il lance un sort, qu'il recoure à Agrandissement ou que sa concentration soit rompue (comme pour un sort). Tout l'équipement porté par le duergar est invisible.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Monstres (E)

Élémentaires

Élémentaire de l'air

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 15

Points de vie 90 (12d10 + 24)

Vitesse 0 m, vol 27 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Résistances aux dégâts foudre, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) à terre, agrippé, empoisonné, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aérien

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Corps d'air. L'élémentaire peut entrer dans l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. Il peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans même devoir se faufiler.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Tourbillon (recharge 4–6). Chaque créature prise dans l'espace de l'élémentaire effectue un jet de sauvegarde de Force DD 13. En cas d'échec, une cible subit 15 (3d8 + 2) dégâts contondants et se retrouve projetée à 6 m de l'élémentaire, dans une direction aléatoire, pour finir à terre. Si une cible projetée ainsi entre en collision avec un obstacle (comme un mur ou le sol), elle subit 3 (1d6) dégâts contondants par tranche de 3 m de projection. Si la cible entre en collision avec une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir les mêmes dégâts d'impact et de se retrouver à terre.

Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit la moitié des dégâts contondants et n'est ni projetée ni jetée à terre.

Élémentaire de l'eau

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d10 + 48)

Vitesse 9 m, nage 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (−3)	10 (+0)	8 (−1)

Résistances aux dégâts acide ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) à terre, agrippé, empoisonné, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aquatique

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Corps d'eau. L'élémentaire peut entrer dans l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. Il peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans même devoir se faufiler.

Gel. Si l'élémentaire subit des dégâts de froid, il fige partiellement ; sa vitesse est réduite de 6 m jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Déluge (recharge 4–6). Chaque créature prise dans l'espace de l'élémentaire effectue un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, elle subit 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si elle est de taille G ou inférieure, elle est aussi agrippée (évasion DD 14). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et incapable de respirer sauf si elle en a la faculté dans l'eau. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la cible est repoussée de l'espace de l'élémentaire.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

L'élémentaire peut agripper simultanément une créature de taille G ou un maximum de deux créatures de taille M ou inférieure. Au début de chacun des tours de l'élémentaire, toute créature agrippée par lui subit 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'élémentaire peut tenter d'en extraire une créature ou un objet au prix d'une action, ce qui nécessite de réussir un test de Force DD 14.

Élémentaire du feu

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 102 (12d10 + 36)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) à terre, agrippé, empoisonné, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Corps de feu. L'élémentaire peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans même devoir se faufiler. Une créature qui touche l'élémentaire, que ce soit directement ou avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se trouve à 1,50 m ou moins de lui, subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, l'élémentaire peut entrer dans l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. La première fois d'un tour qu'il entre dans l'espace d'une créature, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu et s'embrase ; tant que personne n'a consacré une action à étouffer les flammes, la cible subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Illumination. L'élémentaire émet une lumière vive sur un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus.

Vulnérabilité à l'eau. L'élémentaire subit 1 dégât de froid par tranche de 1,50 m qu'il parcourt dans l'eau, ainsi que par tranche de 4 litres d'eau dont on l'asperge.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Contact.

Contact. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, elle s'embrase. Tant qu'aucune créature n'a consacré une action à étouffer le feu, la cible subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Élémentaire de la terre

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 126 (12d10 + 60)

Vitesse 9 m, fouissement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (−1)	20 (+5)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Vulnérabilités aux dégâts tonnerre

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues terreux

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Déplacement tellurique. L'élémentaire peut fouisser dans la pierre et la terre brutes et non magiques. Ce faisant, il laisse intacte la structure de ce qu'il traverse.

Monstre de siège. L'élémentaire inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Elfe drow

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues commun des profondeurs, elfique

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Ascendance féerique. Le drow est avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Sensibilité au soleil. Quand le drow est exposé à la lumière du soleil, il est désavantagé aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du drow est le Charisme (DD de sauvegarde 11). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *lueurs féeriques*, *ténèbres*

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue d'au moins 5, la cible est inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de cette manière. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Enlaceur

Monstruosité de taille G, neutre mauvaise

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (−1)	17 (+3)	7 (−2)	16 (+3)	6 (−2)

Compétences Discrétion +5, Perception +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues —

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Faux-semblant. Tant que l'enlaceur reste immobile, on ne peut le distinguer d'une formation minérale, telle qu'une stalagmite ordinaire.

Filaments collants. L'enlaceur peut se doter d'un maximum de six filaments. Chaque filament peut être attaqué (CA 20 ; 10 points de vie ; immunité contre les dégâts psychiques et de poison). La destruction d'un filament n'inflige aucun dégât à l'enlaceur, qui peut en faire pousser un nouveau à son tour suivant. Une créature peut aussi consacrer une action à rompre un filament, ce qui nécessite de réussir un test de Force DD 15.

Pattes d'araignée. L'enlaceur peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'enlaceur effectue quatre attaques de Filament, recourt à Traction et effectue une attaque de Morsure.

Filament. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 15 m, une créature. *Touché :* La cible est agrippée (évasion DD 15). Tant que l'enlaceur l'agrippe, la cible est entravée et désavantagée aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force, et l'enlaceur ne peut pas se servir du même filament contre une autre cible.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d8 + 4) dégâts perforants.

Traction. L'enlaceur tire vers lui chaque créature agrippée, en ligne droite, d'un maximum de 7,50 m.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Esprit follet

Fée de taille TP, neutre bonne

Classe d'armure 15 (armure de cuir)

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +8, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues commun, elfique, sylvestre

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 12/48 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde est raté d'au moins 5, la cible empoisonnée tombe inconsciente pendant la même durée, mais se réveille si elle subit des dégâts dans l'intervalle ou si une autre créature consacre une action à la sortir énergiquement de son sommeil.

Invisibilité. L'esprit follet devient magiquement invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort, ou que sa concentration soit rompue (comme pour un sort). Tout l'équipement porté par l'esprit follet est invisible.

Perception du for intérieur. L'esprit follet touche physiquement une créature pour s'informer magiquement de son affect du moment. Si la cible rate un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, l'esprit follet apprend aussi son alignement. Célestes, fiélons et morts-vivants ratent automatiquement ce JS.

Ettercap

Monstruosité de taille M, neutre mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Marche dans les toiles. L'ettercap n'est pas soumis aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Pattes d'araignée. L'ettercap peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'il est en contact avec une toile, l'ettercap connaît la position exacte de toutes les créatures qui touchent cette même toile.

Actions

Attaques multiples. L'ettercap effectue deux attaques : une de Morsure et une de Griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de poison. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Elle peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Toile d'araignée (recharge 5–6). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/18 m, une créature de taille G ou inférieure. *Touché :* La créature est entravée par la toile. Au prix d'une action, la créature entravée peut effectuer un test de Force DD 11 et se libère de la toile en cas de réussite. Cet effet prend également fin si la toile est détruite. La toile est dotée d'une CA de 10, de 5 points de vie, de l'immunité contre les dégâts contondants, psychiques et de poison, et de la vulnérabilité aux dégâts de feu.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Ettin

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (−1)	17 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Compétences Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues gigant, orc

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Bicéphale. L'ettin est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) et aux jets de sauvegarde contre les états assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, étourdi et inconscient.

Sommeil léger. Quand l'une des têtes de l'ettin dort, l'autre reste éveillée.

Actions

Attaques multiples. L'ettin effectue deux attaques : une de Hache d'armes et une de Morgenstern.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts perforants.

Monstres (F)

Fantôme

Mort-vivant de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 45 (10d8)

Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) froid, nécrotiques, poison

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, empoisonné, entravé, épuisement, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues celles qu'il connaissait de son vivant

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Déplacement intangible. Le fantôme peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Vision éthérée. Le fantôme voit sur un rayon de 18 m dans le Plan Éthéré quand il est sur le Plan Matériel, et vice versa.

Actions

Contact flétrissant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (4d6 + 3) dégâts nécrotiques.

Forme éthérée. Le fantôme pénètre dans le Plan Éthéré depuis le Plan Matériel, ou inversement. Il est visible depuis le Plan Matériel tant qu'il se trouve à la Frontière éthérée, et inversement, mais rien de ce qui se trouve sur l'autre plan ne peut l'affecter ni être affecté par lui.

Possession (recharge 6). Un humanoïde que le fantôme voit dans un rayon de 1,50 m doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 sous peine d'être possédé par le fantôme ; ce dernier disparaît alors et la cible, neutralisée, perd le contrôle de son corps. C'est désormais le fantôme qui en a le contrôle, mais la cible reste consciente. Les attaques, sorts et autres effets ne peuvent pas cibler le fantôme, en dehors de ceux qui renvoient les morts-vivants. Il conserve son alignement, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, et son immunité contre les états charmé et effrayé. Pour le reste, il reprend le profil de jeu de la cible possédée mais n'a accès ni à son savoir, ni à ses aptitudes de classe, ni à ses maîtrises.

La possession persiste jusqu'à ce que le corps tombe à 0 point de vie, que le fantôme y mette un terme par une action bonus ou qu'il soit renvoyé (ou encore chassé du corps par un effet tel que *dissipation du mal et du bien*). Quand la possession prend fin, le fantôme réapparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m du corps. Si elle réussit le jet de sauvegarde ou quand la possession prend fin, la cible devient immunisée contre la possession de ce fantôme pendant 24 heures.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Visage terrifiant. Toute créature non morte-vivante située dans un rayon de 18 m du fantôme, si elle voit celui-ci, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Si le JS est raté d'au moins 5, la cible vieillit également de 1d4 x 10 ans. Une cible effrayée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'état effrayé sur elle-même en cas de réussite. Si la cible réussit la sauvegarde ou que l'effet prend fin sur elle, elle est immunisée contre le Visage terrifiant de ce fantôme pendant 24 heures. Le vieillissement peut être inversé par le sort *restauration suprême*, à condition qu'il soit appliqué dans les 24 heures.

Feu follet

Mort-vivant de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 19

Points de vie 22 (9d4)

Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Immunités (dégâts) foudre, poison

Résistances aux dégâts acide, feu, froid, nécrotiques, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (états) à terre, agrippé, empoisonné, entravé, épuisement, inconscient, paralysé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Déplacement intangible. Le feu follet peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Festin d'essence vitale. Par une action bonus, le feu follet peut cibler une créature qu'il voit dans un rayon de 1,50 m, à condition qu'elle ait 0 point de vie et soit toujours vivante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre cette magie sous peine de mourir. Si elle meurt, le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.

Fugace. Le feu follet ne peut rien porter ni transporter.

Halo fluctuant. Le feu follet produit une lumière vive sur un rayon compris entre 1,50 m et 6 m, à sa convenance, et une lumière faible sur une distance supplémentaire équivalente. Il peut modifier ce rayon par une action bonus.

Actions

Décharge. *Attaque de sort au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d8) dégâts de foudre.

Invisibilité. Le feu follet et son halo deviennent magiquement invisibles jusqu'à ce qu'il attaque ou recoure à Festin d'essence vitale, ou que sa concentration soit rompue (comme pour un sort).

Monstres (G)

Garde animé

Artificiel de taille G, non aligné

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 142 (15d10 + 60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (−1)	18 (+4)	7 (−2)	10 (+0)	3 (−4)

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, paralysé

Langues comprend les ordres qu'on lui donne, quelle que soit la langue, mais ne parle pas

Facteur de puissance 7 (2 900 PX)

Pacte magique. Le garde animé est magiquement lié à une amulette. Tant que le garde et son amulette sont sur le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut ordonner télépathiquement au garde de se rendre auprès de l'objet, l'artificiel ayant une notion précise de la distance qui le sépare de l'amulette et de sa direction. Si le garde se trouve dans un rayon de 18 m du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts subis par le porteur (arrondis au supérieur) sont en fait transférés sur le garde.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Régénération. Le garde animé récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Stockage de sort. Un incantateur qui porte l'amulette du garde animé peut stocker un sort du 4e niveau ou inférieur dans l'artificiel. Pour ce faire, le porteur doit lancer le sort sur le garde. Le sort n'a aucun effet immédiat, mais il est stocké dans le garde. Lorsque le porteur de l'amulette le lui ordonne ou qu'une situation prédéterminée par l'incantateur se présente, le garde animé lance le sort stocké selon les critères définis par l'incantateur, sans la moindre composante. Quand le sort est ainsi lancé ou qu'un nouveau sort est stocké, celui qui était préalablement stocké ne l'est plus.

Actions

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques de Poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Réactions

Bouclier. Quand une créature effectue une attaque contre le porteur de l'amulette, ce dernier se voit octroyer un bonus de +2 à la CA par le garde animé s'ils sont dans un rayon de 1,50 m l'un de l'autre.

Gargouille

Élémentaire de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d8 + 21)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	11 (+0)	7 (−2)

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en adamantium

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné, épuisement, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues terreux

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Faux-semblant. Tant que la gargouille reste immobile, on ne peut la distinguer d'une statue inanimée.

Actions

Attaques multiples. La gargouille effectue deux attaques : une de Morsure et une de Griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Géants

Géant des collines

Géant de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 105 (10d12 + 40)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	5 (−3)	9 (−1)	6 (−2)

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues gigant

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de Massue.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 18 (3d8 + 5) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10 + 5) dégâts contondants.

Géant du feu

Géant de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 162 (13d12 + 78)

Vitesse 9 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (−1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +10, Cha +5

Compétences Athlétisme +11, Perception +6

Immunités (dégâts) feu

Sens Perception passive 16

Langues gigant

Facteur de puissance 9 (5 000 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'Épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 28 (6d6 + 7) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +11 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Géant du givre

Géant de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure composite)

Points de vie 138 (12d12 + 60)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +3, Cha +4

Compétences Athlétisme +9, Perception +3

Immunités (dégâts) froid

Sens Perception passive 13

Langues gigant

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de Hache à deux mains.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 25 (3d12 + 6) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Géant des nuages

Géant de taille TG, neutre bon (50 %) ou neutre mauvais (50 %)

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 200 (16d12 + 96)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +7, Cha +7

Compétences Intuition +7, Perception +7

Sens Perception passive 17

Langues commun, gigant

Facteur de puissance 9 (5 000 PX)

Odorat aiguisé. Le géant est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du géant est le Charisme. Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie*, *lumière*, *nappe de brouillard*

3/jour chacun : *feuille morte*, *foulée brumeuse*, *télékinésie*, *vol*

1/jour chacun : *contrôle du climat*, *forme gazeuse*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de Morgenstern.

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d8 + 8) dégâts perforants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +12 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 30 (4d10 + 8) dégâts contondants.

Géant des pierres

Géant de taille TG, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 126 (11d12 + 55)

Vitesse 12 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (−1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +8, Sag +4

Compétences Athlétisme +12, Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues gigant

Facteur de puissance 7 (2 900 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le géant est avantagé aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher en terrain rocheux.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de Massue.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 28 (4d10 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine d'être jetée à terre.

Réactions

Réception de rocher. Si on lance un rocher ou un objet comparable sur le géant, ce dernier peut intercepter le projectile qui ne lui inflige alors aucun dégât contondant, à condition de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10.

Géant des tempêtes

Géant de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure d'écailles)

Points de vie 230 (20d12 + 100)

Vitesse 15 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +14, Con +10, Sag +9, Cha +9

Compétences Arcanes +8, Athlétisme +14, Histoire +8, Perception +9

Résistances aux dégâts froid

Immunités (dégâts) foudre, tonnerre

Sens Perception passive 19

Langues commun, gigant

Facteur de puissance 13 (10 000 PX)

Amphibie. Le géant peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du géant est le Charisme (DD de sauvegarde 17). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie*, *feuille morte*, *lévitation*, *lumière*

3/jour chacun : *contrôle du climat*, *respiration aquatique*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'Épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 30 (6d6 + 9) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +14 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 35 (4d12 + 9) dégâts contondants.

Frappe foudroyante (recharge 5–6). Le géant projette un éclair vers un point qu'il voit dans un rayon de 150 m. Chaque créature située dans un rayon de 3 m de ce point effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 et subit 54 (12d8) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Génies

Djinn

Élémentaire de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 161 (14d10 + 84)

Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +7, Cha +9

Immunités (dégâts) foudre, tonnerre

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues aérien

Facteur de puissance 11 (7 200 PX)

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du djinn est le Charisme (DD de sauvegarde des sorts 17, +9 pour toucher avec ses attaques de sort). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie*, *détection du mal et du bien*, *vague tonnante*

3/jour chacun : *création de nourriture et d'eau* (peut produire du vin plutôt que de l'eau), *don des langues*, *vent divin*

1/jour chacun : *changement de plan*, *création*, *forme gazeuse*, *image majeure*, *invisibilité*, *invocation d'élémentaire* (élémentaire de l'air uniquement)

Trépas élémentaire. Si le djinn meurt, son corps se désintègre en douce brise pour ne laisser dans son sillage que l'équipement qu'il portait.

Actions

Attaques multiples. Le djinn effectue trois attaques de Cimeterre.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de foudre ou de tonnerre (à sa convenance).

Création de tourbillon. Un cylindre d'air tourbillonnant, de 1,50 m de rayon et 9 m de haut, se forme en un point que le djinn voit dans un rayon de 36 m. Le tourbillon persiste aussi longtemps que le djinn maintient sa concentration (comme pour un sort). Toute créature autre que le djinn qui pénètre dans le tourbillon doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 sous peine d'être entravée par les turbulences. Le djinn peut déplacer le tourbillon d'un maximum de 18 m au prix d'une action ; les créatures entravées par l'effet sont déplacées avec lui. Le tourbillon prend fin si le djinn le perd de vue.

Une créature peut consacrer son action à libérer une créature entravée par le tourbillon (éventuellement elle-même), ce qui nécessite de réussir un test de Force DD 18. En cas de réussite, la créature n'est plus entravée et se déplace dans l'espace extérieur au tourbillon le plus proche.

Éfrit

Élémentaire de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 200 (16d10 + 112)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6, Cha +7

Immunités (dégâts) feu

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues igné

Facteur de puissance 11 (7 200 PX)

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés de l'éfrit est le Charisme (DD de sauvegarde des sorts 15, +7 pour toucher avec ses attaques de sort). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie*

3/jour chacun : *agrandissement/rapetissement*, *don des langues*

1/jour chacun : *changement de plan*, *forme gazeuse*, *image majeure*, *invisibilité*, *invocation d'élémentaire* (élémentaire du feu uniquement), *mur de feu*

Trépas élémentaire. Si l'éfrit meurt, son corps se désintègre dans un bref flamboiement accompagné de fumée, pour ne laisser dans son sillage que l'équipement qu'il portait.

Actions

Attaques multiples. L'éfrit effectue deux attaques de Cimeterre ou recourt deux fois à son Jet de flammes.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Jet de flammes. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché :* 17 (5d6) dégâts de feu.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Gnoll

Humanoïde de taille M (gnoll), chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure de peaux, bouclier)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues gnoll

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Déchaînement. Après que le gnoll a fait tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps à son tour, il peut entreprendre une action bonus pour se déplacer à concurrence de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de Morsure.

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si utilisée à deux mains dans le cadre d'une attaque de corps à corps.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Gnome des profondeurs (svirfneblin)

humanoïde (gnome) de taille P, neutre bon

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 16 (3d6 + 6)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (−1)

Compétences Discrétion +4, Investigation +3, Perception +2

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues commun des profondeurs, gnome, terreux

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le gnome est avantagé aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher en terrain rocheux.

Ruse gnome. Le gnome est avantagé aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du gnome est l'Intelligence (DD de sauvegarde 11). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *antidétection* (soi-même uniquement)

1/jour chacun : *cécité/surdité*, *déguisement*, *flou*

Actions

Pic de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Fléchette empoisonnée. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un term e à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Gobelours

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure de peaux, bouclier)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Compétences Discrétion +6, Survie +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Attaque surprise. Si le gobelours surprend une créature et la touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires.

Brutalité. Lorsque le gobelours touche sa cible avec une arme de corps à corps, il lui inflige un dé supplémentaire de dégâts (inclus dans l'attaque).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants au corps à corps, ou 5 (1d6 + 2) dégâts perforants à distance.

Gobelin

Humanoïde (gobelin) de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun, gobelin

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Fuite agile. Le gobelin peut entreprendre l'action Se cacher ou Se désengager par une action bonus à chacun de ses tours.

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Golems

Golem d'argile

Artificiel de taille G, non aligné

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 133 (14d10 + 56)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (−1)	18 (+4)	3 (−4)	8 (−1)	1 (−5)

Immunités (dégâts) acide, poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en adamantium

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend les langues de son créateur, mais ne parle pas

Facteur de puissance 9 (5 000 PX)

Absorption de l'acide. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts d'acide, il ne subit aucun dégât et récupère en fait autant de points de vie que la moitié des dégâts d'acide ainsi évités.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Folie furieuse. Chaque fois que le golem commence son tour avec 60 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, il devient fou. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il voit. Si aucune créature n'est assez proche pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, le golem s'en prend à un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois le golem fou furieux, il continue d'agir ainsi jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'il ait récupéré tous ses points de vie.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre tout sort ou effet visant à en altérer la forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de Coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, faute de quoi son maximum de point de vie est réduit d'autant que les dégâts subis. La cible meurt si cette attaque réduit son maximum de points de vie à 0. Cette réduction persiste jusqu'à ce qu'on l'élimine par le sort *restauration suprême* ou une magie équivalente.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Hâte (recharge 5–6). Jusqu'à la fin de son tour suivant, le golem reçoit magiquement un bonus de +2 en CA, est avantagé aux jets de sauvegarde de Dextérité et peut effectuer son attaque de Coup par une action bonus.

Golem de chair

Artificiel de taille M, neutre

Classe d'armure 9

Points de vie 93 (11d8 + 44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (−1)	18 (+4)	6 (−2)	10 (+0)	5 (−3)

Immunités (dégâts) foudre, poison ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en adamantium

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur, mais ne parle pas

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Absorption de la foudre. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts de foudre, il ne subit aucun dégât et récupère en fait autant de points de vie que la moitié des dégâts de foudre ainsi évités.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Aversion du feu. Si le golem subit des dégâts de feu, il est désavantagé aux jets d'attaque et tests de caractéristique jusqu'à la fin de son tour suivant.

Folie furieuse. Chaque fois que le golem commence son tour avec 40 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, il devient fou. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il voit. Si aucune créature n'est assez proche pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, le golem s'en prend à un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois le golem fou furieux, il continue d'agir ainsi jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'il ait récupéré tous ses points de vie.

Le créateur du golem, s'il se trouve dans un rayon de 18 m de l'artificiel fou furieux, peut tenter de l'apaiser par des paroles fermes et convaincantes. Pour ce faire, le golem doit entendre son créateur qui doit consacrer une action à effectuer un test de Charisme (Persuasion) DD 15. Si le test est réussi, la folie destructrice du golem cesse. S'il subit des dégâts alors qu'il a toujours 40 points de vie ou moins, le golem risque de sombrer à nouveau dans sa folie furieuse.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre tout sort ou effet visant à en altérer la forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de Coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Golem de fer

Artificiel de taille G, non aligné

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 210 (20d10 + 100)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Immunités (dégâts) feu, poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en adamantium

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur, mais ne parle pas

Facteur de puissance 16 (15 000 PX)

Absorption du feu. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts de feu, il ne subit aucun dégât et récupère en fait autant de points de vie que la moitié des dégâts de feu ainsi évités.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre tout sort ou effet visant à en altérer la forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Épée. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 23 (3d10 + 7) dégâts tranchants.

Souffle empoisonné (recharge 6). Le golem crache des vapeurs toxiques sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Golem de pierre

Artificiel de taille G, non aligné

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Immunités (dégâts) poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en adamantium

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur, mais ne parle pas

Facteur de puissance 10 (5 900 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre tout sort ou effet visant à en altérer la forme.

Résistance à la magie. Le golem est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de Coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Lenteur (recharge 5–6). Le golem cible une ou plusieurs créatures qu'il voit dans un rayon de 3 m. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre sa magie. En cas d'échec, la cible ne peut pas jouer de réaction, sa vitesse est réduite de moitié et elle ne peut effectuer plus d'une attaque à son tour. De plus, elle n'a droit qu'à une action ou une action bonus lors de son tour (pas les deux). Ces effets persistent pendant 1 minute. Une cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Gorgone

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d10 + 48)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +4

Immunités (états) pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Charge écrasante. Si la gorgone se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature qu'elle touche ensuite avec une attaque de Coup de corne au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, la gorgone peut effectuer contre elle une attaque de Sabots par une action bonus.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (2d12 + 5) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Goules

Blême

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Résistances aux dégâts nécrotiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) charmé, empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Mépris du renvoi. La blême et toute goule dans un rayon de 9 m d'elle sont avantagées aux jets de sauvegarde contre les effets qui renvoient les morts-vivants.

Puanteur. Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 1,50 m de la blême doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son tour suivant. Si le jet de sauvegarde est réussi, elle est immunisée contre la Puanteur de la blême pendant 24 heures.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Goule

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) charmé, empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Souffle pétrifiant (recharge 5–6). La gorgone exhale des vapeurs pétrifiantes sous forme d'un cône de 9 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, la cible est entravée et commence à se transformer en pierre. Une cible ainsi entravée doit réitérer le jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, l'effet prend fin sur elle. En cas d'échec, la créature est pétrifiée jusqu'à ce que le sort *restauration suprême* ou une magie comparable la libère.

Grick

Monstruosité de taille M, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Camouflage dans la rocaille. Le grick est avantagé aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher en terrain rocheux.

Actions

Attaques multiples. Le grick effectue une attaque de Tentacules. Si cette attaque touche, il peut effectuer une attaque de Bec contre la même cible.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Griffon

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 59 (7d10 + 21)

Vitesse 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	8 (−1)

Compétences Perception +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Vue aiguisée. Le griffon est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.

Actions

Attaques multiples. Le griffon effectue deux attaques : une de Bec et une de Serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Guenaudes

Guenaude marine

Fée de taille M, chaotique mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d8 + 21)

Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues aquatique, commun, gigant

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Amphibie. La guenaude peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Apparence terrifiante. Tout humanoïde qui commence son tour dans un rayon de 9 m de la guenaude et la voit sous sa forme véritable effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. En cas d'échec, la créature est effrayée pendant 1 minute. Ainsi effrayée, la créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours, avec désavantage si la guenaude est dans son champ de vision, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou quand l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre l'Apparence terrifiante de la guenaude pendant 24 heures.

Si la cible n'est pas surprise et que la révélation de la forme véritable de la guenaude n'est pas soudaine, la cible peut détourner le regard pour éviter le jet de sauvegarde initial. Si elle évite ainsi de regarder la guenaude, la créature est désavantagée à ses jets d'attaque contre elle jusqu'au début de son tour suivant.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Apparence illusoire. La guenaude se pare, ainsi que tout ce qu'elle porte, d'une illusion magique qui lui donne l'aspect d'une créature très laide, de taille équivalente et de forme humanoïde. L'effet prend fin si la guenaude meurt ou consacre une action bonus à y mettre un terme.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Les changements apportés par cet effet ne résistent pas à un examen physique. Ainsi, la guenaude pourrait paraître dépourvue de griffes, mais quiconque touche sa main sentira qu'elle est bien griffue. Sans cela, une créature doit consacrer une action à examiner visuellement l'illusion et réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 16 pour se rendre compte que la guenaude est déguisée.

Regard mortel. La guenaude cible une créature effrayée qu'elle voit dans un rayon de 9 m. Si la cible voit la guenaude, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie sous peine de tomber à 0 point de vie.

Guenaude nocturne (tormante)

Fiélon de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +6, Intuition +6, Perception +6, Tromperie +7

Résistances aux dégâts feu, froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (états) charmé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues abyssal, commun, infernal, primordial

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Résistance à la magie. La guenaude est avantagée aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés de la guenaude est le Charisme (DD de sauvegarde des sorts 14, +6 pour toucher avec ses attaques de sort). Elle peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie*, *projectile magique*

2/jour chacun : *changement de plan* (soi-même uniquement), *rayon affaiblissant*, *sommeil*

Actions

Griffes (forme de guenaude uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Changement de forme. La guenaude se transforme magiquement en humanoïde féminin de taille M ou P de son choix, ou retrouve sa forme véritable. Son profil reste le même sous les deux formes. Rien de ce qu'elle porte n'est transformé. Elle reprend sa forme véritable si elle meurt.

Forme éthérée. Le guenaude pénètre magiquement dans le Plan Éthéré depuis le Plan Matériel, ou inversement. Pour ce faire, elle doit avoir une *cardioline* en sa possession.

Terrifiants cauchemars (1/jour). À condition d'être dans le Plan Éthéré, la guenaude touche magiquement un humanoïde endormi dans le Plan Matériel. Le sort *protection contre le mal et le bien* lancé sur la cible empêche un tel contact, de même que *cercle magique*. Tant que le contact persiste, la cible est assaillie de visions de cauchemar. Si ces visions s'étendent sur 1 heure ou plus, la cible ne reçoit aucun bénéfice de son repos et son maximum de points de vie est réduit de 5 (1d10). Si cet effet fait tomber le maximum de points de vie de la cible à 0, celle-ci meurt ; si elle était d'alignement mauvais, son âme se retrouve bloquée dans le *sac des âmes* de la tormante. La réduction du maximum de points de vie persiste jusqu'à ce qu'elle soit éliminée par le sort *restauration suprême* ou une magie équivalente.

Guenaude verte

Fée de taille M, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Compétences Arcanes +3, Discrétion +3, Perception +4, Tromperie +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, draconique, sylvestre

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Amphibie. La guenaude peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Imitation. La guenaude imite à merveille les bruits des animaux et les voix humanoïdes. Une créature qui entend les sons émis se rend compte qu'il s'agit d'imitations si elle réussit un test de Sagesse (Intuition) DD 14.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés de la guenaude est le Charisme (DD de sauvegarde 12). Elle peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *illusion mineure*, *lumières dansantes*, *moquerie cruelle*

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Apparence illusoire. La guenaude se pare, ainsi que tout ce qu'elle porte, d'une illusion magique qui lui donne l'aspect d'une autre créature de taille équivalente et de forme humanoïde. L'illusion prend fin si la guenaude meurt ou consacre une action bonus à y mettre un terme.

Les changements apportés par cet effet ne résistent pas à un examen physique. Ainsi, la guenaude pourrait donner un aspect lisse à sa peau, mais quiconque touche sa chair ne sentira que verrues et rugosités. Sans cela, une créature doit consacrer une action à examiner visuellement l'illusion et réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour se rendre compte que la guenaude est déguisée.

Passage dans l'invisible. La guenaude devient magiquement invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou que sa concentration soit rompue (comme pour un sort). Tant qu'elle est invisible, elle ne laisse aucune trace physique de son passage, si bien que seule la magie peut la pister. Tout l'équipement porté par elle est invisible.

Monstres (H)

Harpie

Monstruosité de taille M, chaotique mauvaise

Classe d'armure 11

Points de vie 38 (7d8 + 7)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Perception passive 10

Langues commun

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. La harpie effectue deux attaques : une de Griffes et une de Gourdin.

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Chant captivant. La harpie entonne une mélodie magique. Chaque humanoïde et géant dans un rayon de 90 m de la harpie, s'il entend le chant, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être charmé jusqu'à la fin du chant. La harpie doit à chacun de ses tours suivants consacrer une action bonus à prolonger la mélodie. Elle peut cesser de chanter à tout moment. Le chant prend fin si la harpie est neutralisée.

Tant qu'elle est charmée par la harpie, la cible est neutralisée et n'est pas sujette aux chants des autres harpies. Si la cible charmée se trouve à plus de 1,50 m de la harpie, elle doit à son tour consacrer son déplacement pour se rapprocher de la harpie par le chemin le plus direct, afin de terminer dans un rayon de 1,50 m du monstre. Elle ne cherche pas à éviter les attaques d'opportunité, mais si elle doit traverser un terrain dangereux (comme une fosse de lave) elle peut réitérer le JS, même chose chaque fois qu'elle subit des dégâts d'une source autre que la harpie. Une cible charmée peut aussi réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, l'effet prend fin en ce qui la concerne.

Une cible qui se sauvegarde est immunisée contre le chant de cette harpie pendant 24 heures.

Hibours (ours-hibou)

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 59 (7d10 + 21)

Vitesse 12 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Odorat et vue aiguisés. Le hibours est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue ou l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le hibours effectue deux attaques : une de Bec et une de Griffes.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Hippogriffe

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Vue aiguisée. L'hippogriffe est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.

Actions

Attaques multiples. L'hippogriffe effectue deux attaques : une de Bec et une de Serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Hobgobelin

Humanoïde (gobelin) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Avantage martial. Une fois par tour, le hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une attaque d'arme si cette créature se trouve dans un rayon de 1,50 m d'un allié non neutralisé du hobgobelin.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10 + 1) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Homoncule

Artificiel de taille TP, neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 5 (2d4)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) charmé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur, mais ne parle pas

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Lien télépathique. Tant que son maître et lui sont sur le même plan d'existence, l'homoncule peut communiquer magiquement ce qu'il perçoit à son maître et les deux peuvent converser par télépathie.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue d'au moins 5, l'empoisonnement dure en fait 5 (1d10) minutes et la cible est inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Horriflamme (destrier noir)

Fiélon de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 68 (8d10 + 24)

Vitesse 18 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Immunités (dégâts) feu

Sens Perception passive 11

Langues comprend l'abyssal, le commun et l'infernal, mais ne parle pas

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Illumination. L'horriflamme émet une lumière vive sur un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus.

Protection contre les flammes. L'horriflamme peut octroyer la résistance aux dégâts de feu à quiconque la chevauche.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants, plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Chevauchée éthérée. L'horriflamme et un maximum de trois créatures consentantes dans un rayon de 1,50 m d'elle accèdent magiquement au Plan Éthéré depuis le Plan Matériel, ou inversement.

Hydre

Monstruosité de taille TG, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 172 (15d12 + 75)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Compétences Perception +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues —

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Apnée. L'hydre peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Sommeil léger. Quand l'hydre dort, elle a toujours au moins une tête en éveil.

Têtes multiples. L'hydre est dotée de cinq têtes. Tant qu'elle dispose de plus d'une tête, elle est avantagée aux jets de sauvegarde contre les états assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, étourdi et inconscient.

Chaque fois que l'hydre subit au moins 25 dégâts dans un même tour, l'une de ses cinq têtes meurt. Si toutes ses têtes sont détruites, l'hydre meurt.

À la fin de son tour, deux têtes lui repoussent par tête morte depuis son tour précédent, sauf si elle a subi des dégâts de feu depuis. L'hydre récupère 10 points de vie pour chaque tête qui repousse ainsi.

Têtes réactives. Chaque tête dont est dotée l'hydre au-delà de la première lui octroie une réaction supplémentaire qu'elle ne peut jouer que pour effectuer une attaque d'opportunité.

Actions

Attaques multiples. L'hydre effectue autant d'attaques de Morsure qu'elle a de têtes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Monstres (K)

Kobold

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 5 (2d6 − 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	15 (+2)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues commun, draconique

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Sensibilité au soleil. Quand le kobold est exposé à la lumière du soleil, il est désavantagé aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactique de meute. Si au moins un de ses alliés, non neutralisé, se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le kobold est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Kraken

Monstruosité (titan) de taille Gig, chaotique mauvaise

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 472 (27d20 + 189)

Vitesse 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +17, Dex +7, Con +14, Int +13, Sag +11

Immunités (dégâts) foudre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (états) effrayé, paralysé

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 14

Langues comprend l'abyssal, le céleste, l'infernal et le primordial, mais ne parle pas, télépathie 36 m

Facteur de puissance 23 (50 000 PX)

Amphibie. Le kraken peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Liberté de mouvement. Le kraken ne tient pas compte du terrain difficile et les effets magiques ne peuvent pas réduire sa vitesse ni lui imposer l'état entravé. Il peut s'extraire d'entraves non magiques et de l'état agrippé en y consacrant 1,50 m de déplacement.

Monstre de siège. Le kraken inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le kraken effectue trois attaques de Tentacule, chacune pouvant être remplacée par une utilisation de Projection.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 23 (3d8 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure agrippée par le kraken, elle est engloutie et n'est plus agrippée. La créature engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du kraken et subit 42 (12d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du monstre.

Si le kraken subit 50 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 25 à la fin du tour concerné sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune se retrouvant à terre dans un espace situé à 3 m ou moins de lui. Si le kraken meurt, la créature engloutie n'est plus entravée par lui et peut s'en extraire en dépensant 4,50 m de déplacement pour se retrouver à terre près du cadavre.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +17 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 20 (3d6 + 10) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 18). Tant que le kraken l'agrippe, la cible est entravée. La kraken est doté de dix tentacules, chacun pouvant agripper une cible.

Projection. Le kraken projette un objet ou une créature de taille G ou inférieure qu'il agrippe, sur une distance maximale de 18 m et dans une direction aléatoire,

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

et la cible se retrouve à terre. Si une cible projetée ainsi entre en collision avec une surface solide, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants par tranche de 3 m de projection. Si la cible entre en collision avec une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 sous peine de subir les mêmes dégâts d'impact et de se retrouver à terre.

Tempête foudroyante. Le kraken crée magiquement trois éclairs qui peuvent chacun frapper une cible que le kraken voit dans un rayon de 36 m. La cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 et subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le kraken peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le kraken récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de Tentacule ou Projection. Le kraken effectue une attaque de Tentacule ou recourt à sa Projection.

Tempête foudroyante (coûte 2 actions). Le kraken recourt à Tempête foudroyante.

Nuage d'encre (coûte 3 actions). À condition d'être sous l'eau, le kraken libère un nuage d'encre dans un rayon de 18 m. Le nuage contourne les angles et sa zone présente une visibilité nulle pour les créatures autres que lui. Toute créature autre que le kraken qui y termine son tour effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 23 et subit 16 (3d10) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Un courant fort disperse le nuage, qui disparaît sans cela à la fin du tour suivant du kraken.

Monstres (L)

Lamie

Monstruosité de taille G, chaotique mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 97 (13d10 + 26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +3, Intuition +4, Tromperie +7

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues abyssal, commun

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés de la lamie est le Charisme (DD de sauvegarde 13). Elle peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *déguisement* (toute forme humanoïde), *image majeure*

3/jour chacun : *charme-personne*, *image miroir*, *scrutation*, *suggestion*

1/jour : *quête*

Actions

Attaques multiples. La lamie effectue deux attaques : une de Griffes, et une de Dague ou de Contact enivrant.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Contact enivrant. *Attaque de sort au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* La cible est magiquement maudite pendant 1 heure. Tant que la malédiction persiste, la cible est désavantagée aux jets de sauvegarde de Sagesse et à tous les tests de caractéristique.

Liche

Mort-vivant de taille M, tout alignement mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 135 (18d8 + 54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Jets de sauvegarde Con +10, Int +12, Sag +9

Compétences Arcanes +18, Histoire +12, Intuition +9, Perception +9

Résistances aux dégâts foudre, froid, nécrotiques

Immunités (dégâts) poison ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, paralysé

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 19

Langues commun, plus un maximum de cinq autres langues

Facteur de puissance 21 (33 000 PX)

Reconstitution. À condition de disposer d'un phylactère, une liche détruite acquiert un nouveau corps en 1d10 jours, ce qui lui permet de récupérer tous ses points de vie et de reprendre ses activités. Le nouveau corps se présente dans un rayon de 1,50 m du phylactère.

Résistance au renvoi. La liche est avantagée aux jets de sauvegarde contre tout effet de renvoi des morts-vivants.

Résistance légendaire (3/jour). Si la liche rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Sorts. La liche est une incantatrice de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde 20, +12 pour toucher avec ses attaques de sort). La liche a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage*, *prestidigitation*, *rayon de givre*

1er niveau (4 emplacements) : *bouclier*, *détection de la magie*, *projectile magique*, *vague tonnante*

2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées*, *flèche acide*, *image miroir*, *invisibilité*

3e niveau (3 emplacements) : *animation des morts*, *boule de feu*, *contresort*, *dissipation de la magie*

4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement*, *porte dimensionnelle*

5e niveau (3 emplacements) : *brume mortelle*, *scrutation*

6e niveau (1 emplacement) : *désintégration*, *globe d'invulnérabilité*

7e niveau (1 emplacement) : *changement de plan*, *doigt de mort*

8e niveau (1 emplacement) : *domination de monstre*, *mot de pouvoir étourdissant*

9e niveau (1 emplacement) : *mot de pouvoir mortel*

Actions

Contact paralysant. *Attaque de sort au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Actions légendaires

La liche peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La liche récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Sort mineur. La liche lance un sort mineur.

Contact paralysant (coûte 2 actions). La liche recourt à son Contact paralysant.

Regard horrifique (coûte 2 actions). La liche fixe son regard sur une créature qu'elle voit dans un rayon de 3 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 contre cette magie sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible effrayée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la cible réussit la sauvegarde ou quand l'effet prend fin sur elle, elle est immunisée contre le Regard horrifique de la liche pendant 24 heures.

Trouble vital (coûte 3 actions). Chaque créature (autre qu'un mort-vivant) située dans un rayon de 6 m de la liche effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 et subit 21 (6d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Licorne

Céleste de taille G, loyal bon

Classe d'armure 12

Points de vie 67 (9d10 + 18)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) charmé, empoisonné, paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues céleste, elfique, sylvestre, télépathie 18 m

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme de la licorne sont magiques.

Charge. Si la licorne se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'elle touche ensuite avec une attaque de Corne au même tour, elle lui inflige 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Résistance à la magie. La licorne est avantagée aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés de la licorne est le Charisme (DD de sauvegarde 14). Elle peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *détection du mal et du bien*, *druidisme*, *passage sans trace*

1/jour chacun : *apaisement des émotions*, *dissipation du mal et du bien*, *enchevêtrement*

Actions

Attaques multiples. La licorne effectue deux attaques : une de Sabots et une de Corne.

Corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Contact curatif (3/jour). La licorne touche physiquement une autre créature avec sa corne. La cible récupère magiquement 11 (2d8 + 2) points de vie. De plus, ce contact élimine toutes les maladies et neutralise tous les poisons qui affectent la cible.

Téléportation (1/jour). La licorne se téléporte magiquement, ainsi que trois créatures consentantes qu'elle voit dans un rayon de 1,50 m et tout l'équipement porté par l'ensemble de ces créatures, en un lieu bien connu de la licorne distant d'un maximum de 1,5 km.

Actions légendaires

La licorne peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La licorne récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Sabots. La licorne effectue une attaque de Sabots.

Protection scintillante (coûte 2 actions). La licorne produit un champ magique et scintillant autour d'elle ou d'une autre créature qu'elle voit dans un rayon de 18 m. La cible reçoit un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin du tour suivant de la licorne.

Soin personnel (coûte 3 actions). La licorne récupère magiquement 11 (2d8 + 2) points de vie.

Lycanthropes

Loup-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 sous forme humanoïde, 12 (armure naturelle) sous forme de loup ou hybride

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +4

Immunités (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Sens Perception passive 14

Langues commun (ne peut pas parler sous forme de loup)

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Métamorphe. Le loup-garou peut consacrer son action à se transformer en hybride de loup et d'humanoïde ou en loup, ou à reprendre sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa CA, son profil reste le même quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le loup-garou effectue deux attaques : une de Morsure et une de Griffes ou de Lance.

Griffes (forme hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Lance (forme humanoïde uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +4 pour toucher, allonge* 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si utilisée à deux mains dans le cadre d'une attaque de corps à corps.

Morsure (forme de loup ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir la malédiction de la lycanthropie (loup-garou).

Ours-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme d'ours ou hybride

Points de vie 135 (18d8 + 54)

Vitesse 9 m (12 m, escalade 9 m sous forme d'ours ou hybride)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Perception +7

Immunités (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Sens Perception passive 17

Langues commun (ne parle pas sous forme d'ours)

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Métamorphe. L'ours-garou peut consacrer son action à se transformer en hybride d'ours et d'humanoïde ou en ours de taille G, ou à reprendre sa forme véritable d'humanoïde. Hormis sa catégorie de taille et sa CA, son profil reste le même, quelle que soit sa forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Odorat aiguisé. L'ours-garou est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Sous forme d'ours, l'ours-garou effectue deux attaques de Griffe. Sous forme humanoïde, il effectue deux attaques de Hache à deux mains. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un ours ou un humanoïde.

Griffe (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Hache à deux mains (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants. Si la cible est humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de subir la malédiction de la lycanthropie (ours-garou).

Rat-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Immunités (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Sens vision dans le noir 18 m (forme de rat uniquement), Perception passive 12

Langues commun (ne peut pas parler sous forme de rat)

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Métamorphe. Le rat-garou peut consacrer son action à se transformer en hybride de rat et d'humanoïde ou en rat géant, ou à reprendre sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa taille, son profil reste

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Odorat aiguisé. Le rat-garou est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le rat-garou effectue deux attaques, mais pas plus d'une Morsure.

Épée courte (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Morsure (formes de rat et hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir la malédiction de la lycanthropie (rat-garou).

Arbalète de poing (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Sanglier-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme de sanglier ou hybride

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m (12 m sous forme de sanglier)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (−1)

Compétences Perception +2

Immunités (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Sens Perception passive 12

Langues commun (ne parle pas sous forme de sanglier)

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Charge (forme de sanglier ou hybride uniquement). Si le sanglier-garou se déplace d'au moins 4,50 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec ses Défenses au même tour, il lui inflige 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Implacable (recharge après un repos court ou long). Si le sanglier-garou subit 14 dégâts ou moins censés le faire tomber à 0 point de vie, il se retrouve en fait à 1 point de vie.

Métamorphe. Le sanglier-garou peut consacrer son action à se transformer en hybride de sanglier et d'humanoïde ou en sanglier, ou à reprendre sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa CA, son profil reste le même quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le sanglier-garou effectue deux attaques, mais pas plus d'une avec ses Défenses.

Défenses (forme de sanglier ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir la malédiction de la lycanthropie (sanglier).

Maillet d'armes (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Tigre-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 12

Points de vie 120 (16d8 + 48)

Vitesse 9 m (12 m sous forme de tigre)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Immunités (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues commun (ne peut pas parler sous forme de tigre)

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Bond agressif (forme de tigre ou hybride uniquement). Si le tigre-garou se déplace d'au moins 4,50 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Griffe au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre-garou peut effectuer contre elle une attaque de Morsure par une action bonus.

Métamorphe. Le tigre-garou peut consacrer son action à se transformer en hybride de tigre et d'humanoïde ou en tigre, ou à reprendre sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Odorat et ouïe aiguisés. Le tigre-garou est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Sous forme humanoïde, le tigre-garou effectue deux attaques de Cimeterre ou deux attaques d'Arc long. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un humanoïde ou effectuer deux attaques de Griffe.

Cimeterre (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Griffe (forme de tigre ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Morsure (forme de tigre ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants. Si la cible est humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir la malédiction de la lycanthropie (tigre-garou).

Arc long (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Monstres (M)

Magmatique

Élémentaire de taille P, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 9 (2d6 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Explosion finale. Quand le magmatique meurt, il explose dans une déflagration de flammes et de lave. Toute créature située dans un rayon de 3 m du monstre effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 et subit 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne prennent feu.

Illumination embrasée. Par une action bonus, le magmatique peut s'embraser ou éteindre ses flammes. Embrasé, le magmatique produit une lumière vive sur un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus.

Actions

Contact. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, elle s'embrase. Tant qu'aucune créature n'a consacré une action à étouffer le feu, la cible subit 3 (1d6) dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours.

Mante obscure

Monstruosité de taille P, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 3 m, vol 9 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Compétences Discrétion +3

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Écholocalisation. La mante obscure ne peut pas recourir à sa vision aveugle quand elle est assourdie.

Faux-semblant. Tant que la mante obscure reste immobile, on ne peut la distinguer d'une formation minérale telle qu'une stalactite ou une stalagmite.

Actions

Écrasement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants, et la mante obscure se fixe à la cible. Si la cible est de taille M ou inférieure et si la mante obscure a l'avantage au jet d'attaque, cette dernière se fixe en engloutissant la tête de la cible, qui se retrouve aveuglée et incapable de respirer tant que la mante obscure reste ainsi fixée.

Tant qu'elle est fixée à la cible, la mante obscure ne peut attaquer que cette créature mais elle est avantagée à ses jets d'attaque contre elle. La vitesse de la mante obscure passe aussi à 0, elle ne peut profiter d'aucun bonus en vitesse, mais elle suit les déplacements de la cible.

Une créature peut détacher la mante obscure en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 13 au prix d'une action. À son tour, la mante obscure peut se détacher de la cible en y consacrant 1,50 m de déplacement.

Aura de ténèbres (1/jour). Des ténèbres magiques de 4,50 m de rayon émanent de la mante obscure, se déplacent avec elle et contournent les angles. Ces ténèbres persistent tant que la mante obscure maintient sa concentration (comme pour un sort), jusqu'à un maximum de 10 minutes. La vision dans le noir ne perce pas ces ténèbres et aucune lumière naturelle ne peut les chasser. Si tout ou partie de ces ténèbres chevauche la zone d'effet d'une lumière créée par un sort du 2e niveau ou inférieur, l'effet qui produit cette lueur est dissipé.

Manteleur

Aberration de taille G, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 78 (12d10 + 12)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun des profondeurs, profond

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Faux-semblant. Tant que le manteleur reste immobile sans exposer son « ventre », on ne peut le distinguer d'une cape en cuir noir.

Sensibilité à la lumière. Quand le manteleur est exposé à une lumière vive, il est désavantagé aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Transfert de dégâts. Tant qu'il est fixé sur une créature, le manteleur ne subit que la moitié des dégâts qu'on lui inflige (arrondir à l'inférieur) et la créature subit l'autre moitié.

Actions

Attaques multiples. Le manteleur effectue deux attaques : une de Morsure et une de Queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants et, si la cible est de taille G ou inférieure, le manteleur se fixe sur elle. Si le manteleur a l'avantage sur la cible, il s'ancre à sa tête et la cible est aveuglée et incapable de respirer tant que le monstre reste ainsi fixé. Tant qu'il est fixé, le manteleur ne peut répéter cette attaque que contre la cible et son jet d'attaque est avantagé. Le manteleur peut se détacher de la cible en y consacrant 1,50 m de déplacement. Toute créature, y compris la cible, peut consacrer son action à détacher le manteleur, ce qui nécessite de réussir un test de Force DD 16.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Fantasmagories (recharge après un repos court ou long). S'il n'est pas exposé à une lumière vive, le manteleur crée magiquement trois doubles illusoires de lui-même. Ces doubles se déplacent avec lui, reproduisent ses actions et échangent mutuellement de position, si bien qu'il est impossible de savoir où est le vrai manteleur. Si le manteleur se retrouve dans un zone de lumière vive, les doubles disparaissent.

Chaque fois qu'une créature cible le manteleur avec une attaque ou un sort nuisible alors qu'il reste au moins un double, on détermine au hasard si l'attaque cible le manteleur ou l'un de ses doubles. Une créature qui ne voit rien ou se fie à d'autres sens que la vision n'est pas affectée par cet effet magique.

Chaque double reprend la CA du manteleur et ses jets de sauvegarde. Si une attaque touche un double ou si un double rate un jet de sauvegarde contre un effet qui inflige des dégâts, le double disparaît.

Lamentation. Chaque créature dans un rayon de 18 m du manteleur, si elle l'entend se lamenter et n'est pas elle-même une aberration, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du tour suivant du manteleur. Si son jet de sauvegarde est réussi, la créature est immunisée contre la lamentation du manteleur pendant 24 heures.

Manticore

Monstruosité de taille G, loyale mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 68 (8d10 + 24)

Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Repousse des piquants caudaux. La manticore est dotée de vingt-quatre piquants caudaux. Ceux qu'elle a utilisés repoussent lorsqu'elle termine un repos long.

Actions

Attaques multiples. La manticore effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe, ou bien trois de Piquant caudal.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Piquant caudal. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 30/60 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Méduse

Monstruosité de taille M, loyale mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 127 (17d8 + 51)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +5, Intuition +4, Perception +4, Tromperie +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Regard pétrifiant. Lorsqu'une créature qui voit les yeux de la méduse commence son tour dans un rayon de 9 m du monstre, ce dernier peut l'obliger à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, à condition de la voir et de ne pas être neutralisé. Si le jet de sauvegarde échoue d'au moins 5, la créature est aussitôt pétrifiée. Sinon, une créature qui rate le JS est entravée et commence à se transformer en pierre. La créature ainsi entravée doit réitérer le jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant ; elle est pétrifiée en cas d'échec et met un terme à l'effet en cas de réussite. La pétrification persiste jusqu'à ce que la créature en soit affranchie par le sort *restauration suprême* ou une magie équivalente.

Sauf si elle est surprise, toute créature peut détourner le regard au début de son tour pour se soustraire au jet de sauvegarde. Ce faisant, la créature ne voit pas la méduse jusqu'au début de son tour suivant, moment auquel elle peut de nouveau détourner les yeux. Si la créature regarde la méduse entretemps, elle doit aussitôt effectuer le JS.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Si la méduse voit son reflet sur une surface polie située dans un rayon de 9 m d'elle et dans une zone de lumière vive, elle est affectée par son propre regard (en raison de sa malédiction).

Actions

Attaques multiples. La méduse a le choix entre effectuer trois attaques de corps à corps (une de Chevelure de serpents et deux d'Épée courte), et deux attaques à distance avec son Arc long.

Chevelure de serpents. *Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché :* 4 *(1d4 + 2) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de poison.*

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Méphites

Méphite gelé

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +3, Perception +2

Vulnérabilités aux dégâts contondants, feu

Immunités (dégâts) froid, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues aquatique, aérien

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Explosion finale. Lorsque le méphite meurt, il explose en éclats de glace acérés. Toute créature située dans un rayon de 1,50 m du monstre effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 et subit 4 (1d8) dégâts tranchants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Faux-semblant. Tant que le méphite reste immobile, on ne peut le distinguer d'un éclat de glace ordinaire.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut spontanément lancer *nappe de brouillard* sans la moindre composante matérielle. La caractéristique d'incantation de sa magie innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de givre (recharge 6). Le méphite exhale de l'air glacial sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 et subit 5 (2d4) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Méphite magmatique

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3

Vulnérabilités aux dégâts froid

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné, terreux

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Explosion finale. Lorsque le méphite meurt, il explose dans une déflagration de lave. Toute créature située dans un rayon de 1,50 m du monstre effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 et subit 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Faux-semblant. Tant que le méphite reste immobile, on ne peut le distinguer d'un simple monticule de magma.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut spontanément lancer *métal brûlant* (DD de sauvegarde des sorts 10) sans la moindre composante matérielle. La caractéristique d'incantation de sa magie innée est le Charisme.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 6). Le méphite exhale des flammes sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 et subit 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Méphite poussiéreux

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 17 (5d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Vulnérabilités aux dégâts feu

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues aérien, terreux

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Explosion finale. Lorsque le méphite meurt, il explose dans une déflagration de poussière. Chaque créature dans un rayon de 1,50 m de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut spontanément lancer *sommeil* sans la moindre composante matérielle. La caractéristique d'incantation de sa magie innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Souffle aveuglant (recharge 6). Le méphite exhale de la poussière aveuglante sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. La créature peut réitérer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Méphite vaporeux

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 10

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Immunités (dégâts) feu, poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aquatique, igné

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Explosion finale. Lorsque le méphite meurt, il explose dans une déflagration de vapeurs brûlantes. Chaque créature dans un rayon de 1,50 m du monstre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de subir 4 (1d8) dégâts de feu.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut spontanément lancer *flou* sans la moindre composante matérielle. La caractéristique d'incantation de sa magie innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 2 (1d4 + 1) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de vapeur (recharge 6). Le méphite exhale de la vapeur brûlante sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 et subit 4 (1d8) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Merrow

Monstruosité de taille G, chaotique mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues abyssal, aquatique

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Amphibie. Le merrow peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. Le merrow effectue deux attaques : une de Morsure, et une de Griffes ou de Harpon.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Harpon. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle doit remporter un test opposé de Force contre le merrow pour ne pas être repoussée de 6 m du merrow.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Mimique

Monstruosité (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (−3)	13 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +5

Immunités (dégâts) acide

Immunités (états) à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Engluage (forme d'objet uniquement). La mimique adhère à tout ce qui la touche. Une créature de taille TG ou inférieure qui se retrouve ainsi collée à la mimique est également agrippée par elle (évasion DD 13). Les tests de caractéristique visant à s'extraire de cette prise sont désavantagés.

Faux-semblant (forme d'objet uniquement). Tant que la mimique reste immobile, on ne peut la distinguer d'un objet ordinaire.

Métamorphe. La mimique peut consacrer son action à se métamorphoser en objet ou à reprendre sa « forme » véritable (une masse informe). Son profil reste le même sous les deux formes. Rien de ce qu'elle porte n'est transformé. Si elle meurt, elle reprend sa forme véritable.

Science de la lutte. La mimique est avantagée aux jets d'attaque contre toute créature qu'elle agrippe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, la cible est soumise à son trait Engluage.

Minotaure

Monstruosité de taille G, chaotique mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 76 (9d10 + 27)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	16 (+3)	9 (−1)

Compétences Perception +7

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues abyssal

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Charge. Si le minotaure se déplace d'au moins 3 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Coup de corne au même tour, il lui inflige 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être repoussée d'un maximum 3 m et jetée à terre.

Mémoire des labyrinthes. Le minotaure se souvient parfaitement de tous ses itinéraires passés.

Téméraire. Au début de son tour, le minotaure peut s'octroyer l'avantage à tous ses jets d'attaque d'arme de corps à corps du tour, auquel cas tous les jets d'attaque contre lui sont avantagés jusqu'au début de son tour suivant.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.

Molosse infernal

Fiélon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 45 (7d8 + 14)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Compétences Perception +5

Immunités (dégâts) feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues comprend l'infernal, mais ne parle pas

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le molosse est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés, non neutralisé, se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le molosse est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 5–6). Le molosse crache des flammes sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 et subit 21 (6d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Momies

Momie

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2

Vulnérabilités aux dégâts feu

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) nécrotiques, poison

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues celles qu'elle parlait de son vivant

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. La momie peut recourir à son Regard effroyable et effectuer une attaque de Poing putréfié.

Poing putréfié. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être maudite par la putréfaction de momie. Une créature qui subit cette malédiction ne peut plus récupérer de points de vie, tandis que son maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Si la malédiction réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, celle-ci meurt et son corps

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

est réduit en poussière. Cette malédiction persiste jusqu'à ce qu'on l'élimine par le sort *délivrance des malédictions* ou une magie équivalente.

Regard effroyable. La momie cible une créature qu'elle voit dans un rayon de 18 m. Si la cible voit la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du tour suivant de la momie. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est paralysée pour la même durée. Une cible qui se sauvegarde est immunisée contre le Regard effroyable de toutes les momies (mais pas des momies augustes) pendant 24 heures.

Momie auguste

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 97 (13d8 + 39)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +8, Int +5, Sag +9, Cha +8

Compétences Histoire +5, Religion +5

Vulnérabilités aux dégâts feu

Immunités (dégâts) nécrotiques, poison ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues celles qu'elle parlait de son vivant

Facteur de puissance 15 (13 000 PX)

Reconstitution. Une momie auguste détruite acquiert un nouveau corps en 24 heures si son cœur est resté intact, ce qui lui permet de récupérer tous ses points de vie et de reprendre ses activités. Le nouveau corps se présente dans un rayon de 1,50 m du cœur de la momie auguste.

Résistance à la magie. La momie auguste est avantagée aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts. La momie auguste est une incantatrice de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts 17, +9 pour toucher avec ses attaques de sort). Elle a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée*, *thaumaturgie*

1er niveau (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, *injonction*, *rayon traçant*

2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle*, *immobilisation de personne*, *silence*

3e niveau (3 emplacements) : *animation des morts*, *dissipation de la magie*

4e niveau (3 emplacements) : *divination*, *gardien de la foi*

5e niveau (2 emplacements) : *contagion*, *fléau d'insectes*

6e niveau (1 emplacement) : *contamination*

Actions

Attaques multiples. La momie peut recourir à son Regard effroyable et effectuer une attaque de Poing putréfié.

Poing putréfié. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts contondants plus 21 (6d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être maudite par la putréfaction de momie. Une créature qui subit cette malédiction ne peut plus récupérer de points de vie, tandis que son maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Si la malédiction réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, celle-ci meurt et son corps est réduit en poussière. Cette malédiction persiste jusqu'à ce qu'on l'élimine par le sort *délivrance des malédictions* ou une magie équivalente.

Regard effroyable. La momie auguste cible une créature qu'elle voit dans un rayon de 18 m. Si la cible voit la momie auguste, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 contre cette magie sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du tour suivant de la momie. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est paralysée pour la même durée. Une cible qui se sauvegarde est immunisée contre le Regard effroyable de toutes les momies et momies augustes pendant 24 heures.

Actions légendaires

La momie auguste peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

La momie auguste crânes récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque. La momie auguste effectue une attaque de Poing putréfié ou recourt à son Regard effroyable.

Poussière aveuglante. Un tourbillon aveuglant de grains de sable et de poussière enveloppe magiquement la momie auguste. Chaque créature située dans un rayon de 1,50 m de la momie auguste doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du tour suivant du mort-vivant.

Conduit d'énergie négative (coûte 2 actions). La momie auguste libère magiquement des énergies négatives. Les créatures situées dans un rayon de 18 m de la momie auguste, y compris celles situées derrière des obstacles et par-delà des angles, ne peuvent pas récupérer de points de vie jusqu'à la fin du tour suivant de la momie auguste.

Parole blasphématoire (coûte 2 actions). La momie auguste prononce une parole blasphématoire. Toute créature autre qu'un mort-vivant dans un rayon de 3 m de la momie auguste, si elle entend cette parole magique, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du tour suivant de la momie auguste.

Tourbillon de sable (coûte 2 actions). La momie auguste se transforme magiquement en tourbillon de sable, se déplace de 18 m et reprend sa forme normale. Tant qu'elle est sous forme de tourbillon, la momie auguste est immunisée contre tous les dégâts et ne peut pas être agrippée, entravée, étourdie, pétrifiée ou jetée à terre. L'équipement porté par la momie auguste reste en sa possession tout du long.

Monstres (N)

Nagas

Naga corrupteur

Monstruosité de taille G, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d10 + 20)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +5, Sag +5, Cha +6

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) charmé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues abyssal, commun

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Reconstitution. S'il meurt, le naga revient à la vie en 1d6 jours et récupère tous ses points de vie. Seul le sort *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Sorts. Le naga est un incantateur de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde des sorts 14, +6 pour toucher avec ses attaques de sort) et il n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *illusion mineure*, *main du mage*, *rayon de givre*

1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne*, *détection de la magie*, *sommeil*

2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées*, *immobilisation de personne*

3e niveau (3 emplacements) : *éclair*, *respiration aquatique*

4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement*, *porte dimensionnelle*

5e niveau (2 emplacements) : *domination de personne*

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 et subit 31 (7d8) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Naga gardien

Monstruosité de taille G, loyale bonne

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 127 (15d10 + 45)

Vitesse 12 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +7, Int +7, Sag +8, Cha +8

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) charmé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues céleste, commun

Facteur de puissance 10 (5 900 PX)

Reconstitution. S'il meurt, le naga revient à la vie en 1d6 jours et récupère tous ses points de vie. Seul le sort *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Sorts. Le naga est un incantateur de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts 16, +8 pour toucher avec ses attaques de sort) et il n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée*, *réparation*, *thaumaturgie*

1er niveau (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, *injonction*, *soins*

2e niveau (3 emplacements) : *apaisement des émotions*, *immobilisation de personne*

3e niveau (3 emplacements) : *clairvoyance*, *malédiction*

4e niveau (3 emplacements) : *bannissement*, *liberté de mouvement*

5e niveau (2 emplacements) : *colonne de flamme*, *quête*

6e niveau (1 emplacement) : *vision suprême*

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants, et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Crachat empoisonné. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 4,50/9 m, une créature. *Touché :* La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Nécronte (nécrophage)

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en argent

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Sensibilité au soleil. Exposé à la lumière du soleil, le nécronte est désavantagé aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le nécronte effectue deux attaques d'Épée longue ou deux attaques d'Arc long. Il peut recourir à Absorption de vie à la place d'une attaque d'Épée longue.

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, faute de quoi son maximum de points de vie est réduit d'autant que les dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Un humanoïde tué par cette attaque se relève 24 heures plus tard comme zombi sous le contrôle du nécronte, sauf si l'humanoïde est ramené à la vie ou si son corps est détruit. Le nécronte ne peut ainsi contrôler plus de douze zombis à la fois.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Monstres (O)

Objets animés

Armure animée

Artificiel de taille M, non aligné

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Immunités (dégâts) poison, psychiques

Immunités (états) assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 6

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Faux-semblant. Tant que l'armure reste immobile, on ne peut la distinguer d'une armure normale.

Vulnérabilité à l'antimagie. L'armure est neutralisée tant qu'elle se trouve dans un *champ antimagie*. Si elle est ciblée par *dissipation de la magie*, l'armure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sauvegarde des sorts de l'incantateur sous peine de tomber inconsciente pendant 1 minute.

Actions

Attaques multiples. L'armure effectue deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Épée volante

Artificiel de taille P, non aligné

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 17 (5d6)

Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	5 (−3)	1 (−5)

Jets de sauvegarde Dex +4

Immunités (dégâts) poison, psychiques

Immunités (états) assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, empoisonné, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 7

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Faux-semblant. Tant que l'épée reste immobile et ne vole pas, on ne peut la distinguer d'une épée normale.

Vulnérabilité à l'antimagie. L'épée est neutralisée tant qu'elle se trouve dans un *champ antimagie*. Si elle est ciblée par *dissipation de la magie*, l'épée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sauvegarde des sorts de l'incantateur sous peine de tomber inconsciente pendant 1 minute.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.

Tapis étrangleur

Artificiel de taille G, non aligné

Classe d'armure 12

Points de vie 33 (6d10)

Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Immunités (dégâts) poison, psychiques

Immunités (états) assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, empoisonné, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 6

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Faux-semblant. Tant que le tapis reste immobile, on ne peut le distinguer d'un tapis ordinaire.

Transfert de dégâts. Tant qu'il agrippe une créature, le tapis ne subit que la moitié des dégâts qu'on lui inflige et la créature agrippée subit l'autre moitié.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vulnérabilité à l'antimagie. Le tapis est neutralisé tant qu'il se trouve dans un *champ antimagie*. S'il est ciblé par *dissipation de la magie*, le tapis doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sauvegarde des sorts de l'incantateur sous peine de tomber inconscient pendant 1 minute.

Actions

Étouffement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. *Touché :* La créature est agrippée (évasion DD 13). Tant que le tapis l'agrippe, la cible est entravée, aveuglée et risque l'asphyxie, et le tapis ne peut pas étouffer d'autre cible. De plus, au début de chacun de ses propres tours, la cible subit 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Ogre

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure de peaux)

Points de vie 59 (7d10 + 21)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues commun, gigant

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Actions

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Ombre

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Compétences Discrétion +4 (+6 sous une lumière faible ou dans les ténèbres)

Vulnérabilités aux dégâts radiants

Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) nécrotiques, poison

Immunités (états) à terre, agrippé, effrayé, empoisonné, entravé, épuisement, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Discrétion dans les ombres. Tant qu'elle se trouve dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, l'ombre peut entreprendre l'action Se cacher par une action bonus.

Informe. L'ombre peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans même devoir se faufiler.

Morsure du soleil. Exposée à la lumière vive du soleil, l'ombre est désavantagée aux jets d'attaque, tests de caractéristique et jets de sauvegarde.

Actions

Ponction de force. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si cette réduction porte sa Force à 0. Sans cela, la réduction persiste jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long.

Quand un humanoïde non mauvais meurt de cette attaque, une nouvelle ombre émerge de sa dépouille 1d4 heures plus tard.

Oni

Géant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 110 (13d10 + 39)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +4, Cha +5

Compétences Arcanes +5, Perception +4, Tromperie +8

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, gigant

Facteur de puissance 7 (2 900 PX)

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés de l'oni est le Charisme (DD de sauvegarde 13). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *invisibilité*, *ténèbres*

1/jour chacun : *charme-personne*, *cône de froid*, *forme gazeuse*, *sommeil*

Armes magiques. Les attaques d'arme de l'oni sont magiques.

Régénération. Au début de son tour, s'il a au moins 1 point de vie, l'oni récupère 10 points de vie.

Actions

Attaques multiples. L'oni effectue deux attaques, soit de Griffe soit de Coutille.

Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants quand l'oni est de taille M ou P.

Griffe (forme d'oni uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Changement de forme. L'oni se transforme magiquement en humanoïde de taille M ou P de son choix, ou en géant de taille G, ou retrouve sa forme véritable. Hormis sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit sa forme. La seule pièce d'équipement qui se transforme aussi est sa coutille, qui rapetisse pour qu'il puisse la manier sous forme humanoïde. Si l'oni meurt, il retrouve sa forme véritable et sa coutille reprend sa taille normale.

Orc

Humanoïde (orc) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peaux)

Points de vie 15 (2d8 + 6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (−2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, orc

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Agressivité. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer de sa vitesse ou moins vers une créature hostile qu'il voit.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Otyugh

Aberration de taille G, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d10 + 48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Jets de sauvegarde Con +7

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues otyugh

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Télépathie limitée. L'otyugh peut transmettre magiquement des messages et images rudimentaires à toute créature située dans un rayon de 36 m qui comprend au moins une langue. Cette forme de télépathie ne permet pas à la créature destinataire de répondre télépathiquement.

Actions

Attaques multiples. L'otyugh effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Tentacule.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre la maladie, sous peine d'être empoisonnée jusqu'à ce qu'elle en guérisse. Toutes les 24 heures après cela, la cible doit réitérer le jet de sauvegarde, son maximum de points de vie se réduisant de 5 (1d10)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

en cas d'échec. La cible guérit de la maladie en cas de sauvegarde réussie. La cible meurt si la maladie réduit son maximum de points de vie à 0. Cette réduction du maximum de points de vie persiste jusqu'à ce que la cible guérisse de la maladie.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et entravée tant que le monstre l'agrippe. L'otyugh est doté de deux tentacules, chacun pouvant agripper une cible.

Coup de tentacule. L'otyugh frappe la ou les créatures qu'il agrippe, l'une contre l'autre ou contre une surface solide. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de subir 10 (2d6 + 3) dégâts contondants et d'être étourdie jusqu'à la fin du tour suivant de l'otyugh. En cas de sauvegarde réussie, la cible subit la moitié des dégâts contondants et n'est pas étourdie.

Oxydeur

Monstruosité de taille M, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Corrosion du métal. Toute arme non magique en métal qui touche l'oxydeur lors d'une attaque est aussitôt rongée. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulatif de –1 aux jets de dégâts. Si ce malus atteint –5, l'arme est détruite. Les munitions non magiques en métal qui touchent l'oxydeur dans le cadre d'une attaque sont détruites après application des dégâts.

Perception du fer. L'oxydeur perçoit précisément à l'odeur la position de tout métal ferreux dans un rayon de 9 m.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Antennes. L'oxydeur fait rouiller un objet non magique en métal ferreux qu'il voit dans un rayon de 1,50 m. Si l'objet n'est porté par personne, ce contact en détruit l'équivalent d'un cube de 30 cm d'arête. Si l'objet est porté par une créature, celle-ci peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 pour éviter le contact de l'oxydeur.

Si l'objet touché est une armure métallique ou un bouclier en métal que porte une créature, il subit un malus permanent et cumulatif de –1 à la CA qu'il procure. Les armures dont la CA est réduite à 10 et les boucliers dont le bonus tombe à +0 sont détruits. Si l'objet touché est une arme métallique tenue en main, elle s'oxyde selon les détails du trait Corrosion du métal.

Monstres (P)

Pégase

Céleste de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 12

Points de vie 59 (7d10 + 21)

Vitesse 18 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4, Cha +3

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues comprend le céleste, le commun, l'elfique et le sylvestre, mais ne parle pas

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Pseudodragon

Dragon de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 7 (2d4 + 2)

Vitesse 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues comprend le commun et le draconique, mais ne parle pas

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Résistance à la magie. Le pseudodragon est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sens aiguisés. Le pseudodragon est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue, l'ouïe ou l'odorat.

Télépathie limitée. Le pseudodragon peut communiquer magiquement des idées, émotions et images rudimentaires à toute créature située dans un rayon de 30 m qui comprend au moins une langue.

Actions

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde est raté d'au moins 5, la cible tombe inconsciente pendant la même durée, mais se réveille si elle subit des dégâts dans l'intervalle ou si une autre créature consacre une action à la sortir énergiquement de son sommeil.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Monstres (R)

Rakshasa

Fiélon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d8 + 52)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Compétences Intuition +8, Tromperie +10

Vulnérabilités aux dégâts perforants des armes magiques maniées par des créatures bonnes

Immunités (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, infernal

Facteur de puissance 13 (10 000 PX)

Immunité limitée contre la magie. Le rakshasa ne peut être affecté ni détecté par des sorts du 6e niveau ou inférieur, sauf quand il le souhaite. Il est avantagé aux jets de sauvegarde contre tous les autres sorts et effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés du rakshasa est le Charisme (DD de sauvegarde des sorts 18, +10 pour toucher avec ses attaques de sort). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

À volonté : *déguisement*, *détection des pensées*, *illusion mineure*, *main du mage*

3/jour chacun : *charme-personne*, *détection de la magie*, *image majeure*, *invisibilité*, *suggestion*

1/jour chacun : *changement de plan*, *domination de personne*, *vision suprême*, *vol*

Actions

Attaques multiples. Le rakshasa effectue deux attaques de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants et si la cible est une créature, elle est maudite. Cette malédiction magique prend effet dès que la cible prend un repos court ou long, son esprit étant assailli d'horribles songes

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

et images. La cible maudite ne tire aucun bénéfice lorsqu'elle termine un repos court ou long. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par *délivrance des malédictions* ou une magie équivalente.

Remorhaz

Monstruosité de taille TG, non alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 195 (17d12 + 85)

Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Immunités (dégâts) feu, froid

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 11 (7 200 PX)

Corps surchauffé. Une créature qui touche le remorhaz, directement ou avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se trouve à 1,50 m ou moins de lui, subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 40 (6d10 + 7) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 17). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée et le remorhaz ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutissement. Le remorhaz effectue une attaque de Morsure contre une créature de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque touche, la cible subit les dégâts de la Morsure, est engloutie et n'est plus agrippée. La créature engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du remorhaz et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du monstre.

Si le remorhaz subit 30 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin du tour concerné sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune se retrouvant à terre dans un espace situé à 3 m ou moins de lui.

Si le remorhaz meurt, la créature engloutie n'est plus entravée par lui et peut s'en extraire en dépensant 4,50 m de déplacement pour se retrouver à terre près du cadavre.

Rukh

Monstruosité de taille Gig, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 248 (16d20 + 80)

Vitesse 6 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (−4)	10 (+0)	9 (−1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +3

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 11 (7 200 PX)

Vue aiguisée. Le rukh est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.

Actions

Attaques multiples. Le rukh effectue deux attaques : une de Bec et une de Serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 27 (4d8 + 9) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 23 (4d6 + 9) dégâts tranchants, et la cible est agrippée (évasion DD 19). Tant que le rukh agrippe cette cible, elle est entravée et il ne peut pas utiliser ses Serres contre d'autres cibles.

Monstres (S)

Sahuagin

Humanoïde (sahuagin) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, nage 12 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (−1)

Compétences Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues sahuagin

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Amphibiose partielle. Capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre, le sahuagin doit s'immerger dans l'eau au moins une fois toutes les 4 heures sous peine de s'asphyxier.

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin est avantagé aux jets d'attaque de corps à corps contre toute créature à laquelle il manque des points de vie.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut magiquement donner des instructions à tout requin dans un rayon de 36 m, par une forme limitée de télépathie.

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue deux attaques de corps à corps : une de Morsure et une de Griffes ou de Lance.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée à deux mains dans le cadre d'une attaque de corps à corps.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Salamandre

Élémentaire de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d10 + 24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnérabilités aux dégâts froid

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Armes surchauffées. Lorsque la salamandre touche sa cible avec une attaque d'arme de corps à corps en métal, elle lui inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Corps surchauffé. Une créature qui touche la salamandre, directement ou avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se trouve à 1,50 m ou moins d'elle, subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Actions

Attaques multiples. La salamandre effectue deux attaques : une de Lance et une de Queue.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains dans le cadre d'une attaque de corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de feu, et la cible est agrippée (évasion DD 14). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et la salamandre peut la toucher automatiquement avec sa Queue, sachant qu'elle ne peut pas effectuer d'attaque de Queue contre d'autres cibles.

Satyre

Fée de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 31 (7d8)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perception +2, Représentation +6

Sens Perception passive 12

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues commun, elfique, sylvestre

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Résistance à la magie. Le satyre est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4 + 1) dégâts contondants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Saurial (homme-lézard)

Humanoïde (saurial) de taille M, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle, bouclier)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +5

Sens Perception passive 13

Langues draconique

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Apnée. Le saurial peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. Le saurial effectue deux attaques de corps à corps, chacune avec une arme différente.

Bouclier à pointes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Gourdin lourd. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Sphinx

Androsphinx

Monstruosité de taille G, loyale neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 199 (19d10 + 95)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Int +9, Sag +10

Compétences Arcanes +9, Perception +10, Religion +15

Immunités (dégâts) psychiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (états) charmé, effrayé

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 20

Langues commun, sphinx

Facteur de puissance 17 (18 000 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du sphinx sont magiques.

Insondable. Le sphinx est immunisé contre tout effet censé percevoir ses émotions ou lire ses pensées, ainsi que contre les sorts de divination dont il veut se prémunir. Les tests de Sagesse (Intuition) visant à percer ses intentions ou évaluer sa sincérité sont désavantagés.

Sorts. Le sphinx est un incantateur de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts 18, +10 pour toucher avec ses attaques de sort). Il se passe de composantes matérielles pour lancer ses sorts. Le sphinx a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée*, *stabilisation*, *thaumaturgie*

1er niveau (4 emplacements) : *détection de la magie*, *détection du mal et du bien*, *injonction*

2e niveau (3 emplacements) : *restauration partielle*, *zone de vérité*

3e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie*, *don des langues*

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

4e niveau (3 emplacements) : *bannissement*, *liberté de mouvement*

5e niveau (2 emplacements) : *colonne de flamme*, *restauration suprême*

6e niveau (1 emplacement) : *festin des héros*

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants.

Rugissement (3/jour). Le sphinx pousse un rugissement magique. Chaque fois qu'il rugit avant de terminer un repos long, son cri se fait plus puissant et l'effet diffère, comme détaillé ci-après. Chaque créature située dans un rayon de 150 m du sphinx effectue un jet de sauvegarde si elle l'entend.

Premier rugissement. Toute créature qui rate un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 est effrayée pendant 1 minute. Une créature effrayée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Deuxième rugissement. Toute créature qui rate un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 est assourdie et effrayée pendant 1 minute. Une créature ainsi effrayée est paralysée, et peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Troisième rugissement. Chaque créature concernée effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, elle subit 44 (8d10) dégâts de tonnerre et se retrouve à terre. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas jetée à terre.

Actions légendaires

Le sphinx peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le sphinx récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de griffe. Le sphinx effectue une attaque de Griffe.

Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte magiquement d'un maximum de 36 m avec l'équipement qu'il porte dans un espace inoccupé qu'il voit.

Incantation (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort de sa liste de sorts préparés, en dépensant un emplacement si nécessaire.

Gynosphinx (sphinge)

Monstruosité de taille G, loyale neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d10 + 48)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Compétences Arcanes +12, Histoire +12, Perception +8, Religion +8

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) psychiques

Immunités (états) charmé, effrayé

Sens vision lucide 36 m, Perception passive 18

Langues commun, sphinx

Facteur de puissance 11 (7 200 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme de la sphinge sont magiques.

Insondable. La sphinge est immunisée contre tout effet censé percevoir ses émotions ou lire ses pensées, ainsi que contre les sorts de divination dont elle veut se prémunir. Les tests de Sagesse (Intuition) visant à percer ses intentions ou évaluer sa sincérité sont désavantagés.

Sorts. La sphinge est une incantatrice de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde 16, +8 pour toucher avec ses attaques de sort). Elle se passe de composantes matérielles pour lancer ses sorts. La sphinge a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *illusion mineure*, *main du mage*, *prestidigitation*

1er niveau (4 emplacements) : *bouclier*, *détection de la magie*, *identification*

2e niveau (3 emplacements) : *localisation d'objet*, *suggestion*, *ténèbres*

3e niveau (3 emplacements) : *délivrance des malédictions*, *dissipation de la magie*, *don des langues*

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

4e niveau (3 emplacements) : *bannissement*, *invisibilité suprême*

5e niveau (1 emplacement) : *mythes et légendes*

Actions

Attaques multiples. La sphinge effectue deux attaques de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Actions légendaires

La sphinge peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La sphinge récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de griffe. La sphinge effectue une attaque de Griffe.

Téléportation (coûte 2 actions). La sphinge se téléporte magiquement d'un maximum de 36 m avec l'équipement qu'elle porte dans un espace inoccupé qu'elle voit.

Incantation (coûte 3 actions). La sphinge lance un sort de sa liste de sorts préparés, en dépensant un emplacement si nécessaire.

Squelettes

Destrier squelette

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (barde en lambeaux)

Points de vie 22 (3d10 + 6)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnérabilités aux dégâts contondants

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Minotaure squelette

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 67 (9d10 + 18)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnérabilités aux dégâts contondants

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend l'abyssal, mais ne parle pas

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le squelette se déplace d'au moins 3 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Coup de corne au même tour, il lui inflige 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être repoussée d'un maximum 3 m et jetée à terre.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.

Squelette

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure en lambeaux)

Points de vie 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vulnérabilités aux dégâts contondants

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend toutes les langues qu'il parlait de son vivant, mais ne parle pas

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Spectre

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) nécrotiques, poison

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, empoisonné, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend toutes les langues qu'il parlait de son vivant, mais ne parle pas

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Déplacement intangible. Le spectre peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité au soleil. Exposé à la lumière du soleil, le spectre est désavantagé aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Absorption de vie. *Attaque de sort au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sans quoi son maximum de point de vie est réduit d'autant que les dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Sylvanien

Plante de taille TG, chaotique bonne

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 138 (12d12 + 60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	8 (−1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Résistances aux dégâts contondants, perforants

Vulnérabilités aux dégâts feu

Sens Perception passive 13

Langues commun, druidique, elfique, sylvestre

Facteur de puissance 9 (5 000 PX)

Faux-semblant. Tant que le sylvanien reste immobile, on ne peut le distinguer d'un arbre ordinaire.

Monstre de siège. Le sylvanien inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le sylvanien effectue deux attaques de Coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (3d6 + 6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +10 pour toucher, portée 18/54 m, une cible. *Touché :* 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Animation des arbres (1/jour). Le sylvanien anime magiquement un ou deux arbres qu'il voit dans un rayon de 18 m. Ces arbres reprennent le profil d'un sylvanien, si ce n'est que leur valeur d'Intelligence et de Charisme est de 1, qu'ils ne parlent pas et qu'ils ne disposent que de l'option d'action de Coup. Un arbre ainsi animé agit comme un allié du sylvanien. Sauf s'il meurt avant, l'arbre reste animé pendant 1 jour,

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

jusqu'à ce que le sylvanien meure ou se trouve à plus de 36 m de lui ou que le sylvanien consacre une action bonus à lui rendre son statut d'arbre inerte. L'arbre prend alors racine, si possible.

Strige

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	6 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Succion du sang. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la strige se fixe à la cible. Ainsi fixée, la strige n'attaque plus. Au lieu de cela, au début de chacun de ses tours, l'hémorragie fait perdre 5 (1d4 + 3) points de vie à la cible.

La strige peut se détacher de la cible en y consacrant 1,50 m de déplacement. C'est ce qu'elle fait après avoir absorbé 10 points de vie à la cible ou l'avoir tuée. Toute créature, y compris la cible, peut consacrer son action à se débarrasser de la strige.

Succube/incube

Fiélon (métamorphe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 66 (12d8 + 12)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Compétences Discrétion +7, Intuition +5, Perception +5, Persuasion +9, Tromperie +9

Résistances aux dégâts feu, foudre, froid, poison ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues abyssal, commun, infernal, télépathie 18 m

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Lien télépathique. Le fiélon n'est pas soumis aux contraintes de distance de sa télépathie lorsqu'il communique avec une créature qu'il a charmée. Les deux n'ont même pas besoin d'être sur le même plan d'existence.

Métamorphe. Le fiélon peut consacrer son action à se transformer en humanoïde de taille M ou P, ou à reprendre sa forme véritable. Sans ailes, le fiélon perd sa vitesse de vol. Hormis sa catégorie de taille et sa vitesse, son profil reste le même, quelle que soit sa forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Actions

Griffe (forme fiélonne uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Baiser dévitalisant. Le fiélon échange un baiser avec une créature charmée par lui ou consentante. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre cette magie et subit 32 (5d10 + 5) dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Charme. Un humanoïde que le fiélon voit dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être charmé magiquement pendant 1 jour. La cible charmée se soumet aux ordres verbaux et télépathiques du fiélon. Elle peut réitérer le jet de sauvegarde si on lui fait du mal ou si elle reçoit un ordre suicidaire, et met un terme à l'effet en cas de réussite. Si la cible réussit son JS contre l'effet ou si celui-ci prend fin, elle devient immunisée contre le Charme de ce fiélon pendant 24 heures.

Le fiélon ne peut pas avoir plus d'une cible ainsi charmée à la fois. S'il en charme une autre, l'effet prend fin sur la précédente cible.

Forme éthérée. Le fiélon pénètre magiquement dans le Plan Éthéré depuis le Plan Matériel, ou inversement.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Monstres (T)

Tarasque

Monstruosité (titan) de taille Gig, non alignée

Classe d'armure 25 (armure naturelle)

Points de vie 676 (33d20 + 330)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (−4)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9, Cha +9

Immunités (dégâts) feu, poison ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, paralysé

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 30 (155 000 PX)

Carapace réfléchissante. Chaque fois que la tarasque est ciblée par le sort *projectile magique*, un sort de ligne ou un sort qui nécessite un jet d'attaque à distance, lancez un d6. Sur un résultat de 1 à 5, la tarasque n'est pas affectée. Sur un 6, la tarasque n'est pas affectée et l'effet est renvoyé vers l'incantateur, comme s'il émanait de la tarasque, si bien que le lanceur du sort en devient la cible.

Monstre de siège. La tarasque inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Résistance à la magie. La tarasque est avantagée aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). Si La tarasque rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. La tarasque peut recourir à sa Présence terrifiante. Elle effectue ensuite cinq attaques : une de Morsure, deux de Griffe, une de Cornes et une de Queue. Elle peut recourir à Engloutissement au lieu de sa Morsure.

Cornes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 32 (4d10 + 10) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 28 (4d8 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 36 (4d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée et la tarasque ne peut pas mordre d'autre cible.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 24 (4d6 + 10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être jetée à terre.

Engloutissement. La tarasque effectue une attaque de Morsure contre une créature de taille G ou inférieure qu'elle agrippe. Si l'attaque touche, la cible subit les dégâts de la Morsure, est engloutie et n'est plus agrippée. La créature engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur de la tarasque et subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du monstre.

Si la tarasque subit 60 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin du tour concerné sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune se retrouvant à terre dans un espace situé à 3 m ou moins d'elle. Si la tarasque meurt, les créatures englouties ne sont plus entravées par elle et peuvent s'en extraire en dépensant 9 m de déplacement pour se retrouver à terre près du cadavre.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par la tarasque dans un rayon de 36 m, si elle est consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Ainsi effrayée, la créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours, avec désavantage si la tarasque est dans son champ de vision, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet prend fin sur elle, elle devient immunisée contre la Présence terrifiante de la tarasque pendant 24 heures.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions légendaires

La tarasque peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La tarasque récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque. La tarasque effectue une attaque de Griffe ou de Queue.

Déplacement. La tarasque se déplace à concurrence de la moitié de sa vitesse.

Mastication (coûte 2 actions). La tarasque effectue une attaque de Morsure ou recourt à son Engloutissement.

Tertre errant

Plante de taille G, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d10 + 48)

Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Compétences Discrétion +2

Résistances aux dégâts feu, froid

Immunités (dégâts) foudre

Immunités (états) assourdi, aveuglé, épuisement

Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Absorption de la foudre. Chaque fois que le tertre errant est soumis à des dégâts de foudre, il ne subit aucun dégât et récupère en fait autant de points de vie que la moitié des dégâts de foudre ainsi évités.

Actions

Attaques multiples. Le tertre errant effectue deux attaques de Coup. Si les deux attaques touchent une cible de taille M ou inférieure, celle-ci est agrippée (évasion DD 14) et le tertre errant peut recourir son Enveloppement.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Enveloppement. Le tertre errant enveloppe une créature de taille M ou inférieure qu'il agrippe. La cible enveloppée est aveuglée, entravée et incapable de respirer, et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 au début de chacun des tours du tertre, sous peine de subir 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Lorsque le tertre se déplace, la cible enveloppée l'accompagne. Le tertre ne peut pas envelopper plus d'une créature à la fois.

Thalasséen (homme-poisson)

Humanoïde (thalasséen) de taille M, neutre

Classe d'armure 11

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues aquatique, commun

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Amphibie. Le thalasséen peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants, ou 4 (1d8) dégâts perforants si utilisée à deux mains dans le cadre d'une attaque de corps à corps.

Torve

Humanoïde (torve) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	8 (−1)	6 (−2)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +3, Perception +3

Immunités (états) aveuglé

Sens vision aveugle 9 m ou 3 m s'il est assourdi (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 13

Langues commun des profondeurs

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le torve est avantagé aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher en terrain rocheux.

Odorat et ouïe aiguisés. Le torve est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Sens diminués. Le torve ne peut recourir à la vision aveugle s'il est à la fois assourdi et privé d'odorat.

Actions

Gourdin à pointes en os. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts contondants plus 2 (1d4) dégâts perforants.

Traqueur invisible

Élémentaire de taille M, neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 104 (16d8 + 32)

Vitesse 15 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Discrétion +10, Perception +8

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) à terre, agrippé, empoisonné, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues aérien, comprend le commun mais ne le parle pas

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Invisibilité. Le traqueur est invisible.

Traqueur infaillible. Le traqueur se voit désigner une proie par la créature qui l'a convoqué. Il sait dans quelle direction et à quelle distance se trouve sa proie, tant qu'ils sont tous deux sur le même plan d'existence. Le traqueur sait également où se trouve son convocateur.

Actions

Attaques multiples. Le traqueur effectue deux attaques de Coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Troll

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 84 (8d10 + 40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (−2)	9 (−1)	7 (−2)

Compétences Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues gigant

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Odorat aiguisé. Le troll est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Régénération. Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son tour suivant. Le troll ne meurt que s'il commence son tour à 0 pv et ne se régénère pas.

Actions

Attaques multiples. Le troll effectue trois attaques : une de Morsure et deux de Griffe.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Monstres (V)

Vampires

Vampire

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 144 (17d8 + 68)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +7, Cha +9

Compétences Discrétion +9, Perception +7

Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Facteur de puissance 13 (10 000 PX)

Échappatoire brumeuse. Quand il tombe à 0 point de vie hors de son refuge, le vampire se transforme en nuage de brume (comme celui de son trait Métamorphe) au lieu de tomber inconscient, à condition qu'il ne soit pas exposé aux rayons du soleil ou dans l'eau vive. S'il ne peut pas se transformer, il est détruit.

Tant qu'il est à 0 point de vie sous forme de brume, il ne peut pas retrouver sa forme de vampire et doit atteindre son refuge dans les 2 heures sous peine d'être détruit. Une fois dans son refuge, il retrouve sa forme de vampire. Il est alors paralysé jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 point de vie. S'il passe 1 heure en son refuge alors qu'il est à 0 point de vie, il récupère 1 point de vie.

Faiblesses des vampires. Le vampire présente les points faibles suivants :

Allergie à l'eau vive. Le vampire subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans l'eau vive.

Défense d'entrer. Le vampire ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Hypersensibilité au soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il commence son tour exposé au soleil. Exposé à la lumière du soleil, il est désavantagé aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de caractéristique.

Pieu dans le cœur. Si on plante une arme perforante en bois dans le cœur du vampire alors qu'il est neutralisé dans son refuge, il se retrouve paralysé tant que ce pieu n'a pas été retiré.

Métamorphe. Si le vampire n'est pas exposé aux rayons du soleil ni dans l'eau vive, il peut consacrer son action à se transformer en chauve-souris de taille TP ou en nuage de brume de taille M, ou à reprendre sa forme véritable.

Tant qu'il est sous forme de chauve-souris, le vampire ne peut pas parler, sa vitesse au sol est de 1,50 m et il dispose d'une vitesse de vol de 9 m. Son profil, outre sa catégorie de taille et sa vitesse, ne change pas. Tous les vêtements qu'il porte et les accessoires qui le parent se transforment avec lui, mais pas ce qu'il transporte. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Tant qu'il est sous forme de brume, le vampire ne peut entreprendre aucune action, ni parler, ni manipuler d'objets. Il ne pèse rien, dispose d'une vitesse de vol de 6 m avec le vol stationnaire, peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et même s'y arrêter. De plus, la brume peut se glisser dans tout espace suffisant pour laisser circuler l'air, sans devoir se faufiler, mais il ne peut pas traverser l'eau. Il est avantagé aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution, et immunisé contre tous les dégâts non magiques, en dehors de ceux que lui infligent les rayons du soleil.

Pattes d'araignée. Le vampire peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Régénération. Le vampire récupère 20 points de vie au début de chacun de ses tours s'il lui reste au moins 1 point de vie et à condition de n'être ni exposé aux rayons du soleil ni dans l'eau vive. S'il subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son tour suivant.

Résistance légendaire (3/jour). Si le vampire rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Le vampire effectue deux attaques, mais pas plus d'une Morsure.

Attaque à mains nues (forme de vampire uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts contondants. Au lieu d'infliger des dégâts, le vampire peut agripper la cible (évasion DD 18).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Morsure (forme de chauve-souris ou de vampire uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampire, neutralisée ou entravée. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampire récupère autant de points de vie que ce même montant. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0. Un humanoïde ainsi tué, puis enterré, se relève la nuit suivante comme vampirien sous le contrôle du vampire.

Charme. Le vampire cible un humanoïde qu'il voit dans un rayon de 9 m. Si la cible voit le vampire, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie sous peine d'être charmée par le vampire. Ainsi charmée, la cible considère le vampire comme un ami fidèle qu'elle doit écouter et protéger. Bien que la cible ne soit pas sous le contrôle du mort-vivant, elle accorde la plus grande considération à tout ce qu'il lui demande et tout ce qu'il fait, et constitue une cible consentante pour son attaque de Morsure.

Chaque fois que le vampire ou l'un de ses compagnons nuit directement à la cible, celle-ci peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Sans cela, l'effet dure 24 heures sauf si le vampire est détruit, se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou met un terme à l'effet par une action bonus.

Rejetons des ténèbres (1/jour). Le vampire appelle magiquement 2d4 nuées de chauves-souris ou de rats, à condition que le soleil ne soit pas levé. S'il est en extérieur, le vampire peut préférer appeler 3d6 loups. Les créatures appelées arrivent en 1d4 rounds ; elles se comportent comme des alliés du vampire et obéissent à ses instructions verbales. Elles restent 1 heure mais disparaissent si le vampire meurt, ou si ce dernier les révoque par une action bonus.

Actions légendaires

Le vampire peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-après. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le vampire récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque à mains nues. Le vampire effectue une Attaque à mains nues.

Déplacement. Le vampire se déplace dans les limites de sa vitesse sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Morsure (coûte 2 actions). Le vampire effectue une attaque de Morsure.

Vampirien

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3

Compétences Discrétion +6, Perception +3

Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues celles qu'il parlait de son vivant

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Faiblesses des vampires. Le vampire présente les points faibles suivants :

Allergie à l'eau vive. Le vampire subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans l'eau vive.

Défense d'entrer. Le vampire ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Hypersensibilité au soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il commence son tour exposé au soleil. Exposé à la lumière du soleil, il est désavantagé aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de caractéristique.

Pieu dans le cœur. Si on plante une arme perforante en bois dans le cœur du vampire alors qu'il est neutralisé dans son refuge, il est aussitôt détruit.

Pattes d'araignée. Le vampire peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Régénération. Le vampire récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours s'il lui reste au moins 1 point de vie et à condition de n'être ni exposé aux rayons du soleil ni dans l'eau vive. S'il subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son tour suivant.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le vampire effectue deux attaques, mais pas plus d'une Morsure.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. Au lieu d'infliger des dégâts, le vampire peut agripper la cible (évasion DD 13).

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampire, neutralisée ou entravée. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampire récupère autant de points de vie que ce même montant. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Vases

Cube gélatineux

Vase de taille G, non alignée

Classe d'armure 6

Points de vie 84 (8d10 + 40)

Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	3 (−4)	20 (+5)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Immunités (états) à terre, assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, épuisement

Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Cube de vase. Le cube occupe l'intégralité de son espace. D'autres créatures peuvent entrer dans cet espace, mais ce faisant, elles se soumettent à l'Enveloppement du cube en étant désavantagées au jet de sauvegarde.

Les créatures prises dans le cube restent visibles mais disposent d'un abri total.

Une créature située dans un rayon de 1,50 m du cube peut consacrer une action à extraire une créature ou un objet qui s'y trouve. Pour ce faire, elle doit réussir un test de Force DD 12 et subit 10 (3d6) dégâts d'acide quelle que soit l'issue de la tentative.

Le cube ne peut contenir qu'une seule créature de taille G ou un maximum de quatre créatures de taille M ou inférieure.

Transparent. Même lorsque le cube est exposé à la vue de tous, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour le détecter tant qu'il ne s'est pas déplacé et n'a pas attaqué. Une créature qui tente de pénétrer dans l'espace du cube sans se douter de sa présence est surprise par le monstre.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (3d6) dégâts d'acide.

Enveloppement. Le cube se déplace dans les limites de sa vitesse. Ce faisant, il peut entrer dans les espaces de créatures de taille G ou inférieure. Chaque fois que le cube pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.

En cas de réussite, la créature peut choisir d'être repoussée de 1,50 m, en arrière ou sur le côté du cube. Si elle refuse d'être repoussée, elle subit les mêmes conséquences que si elle avait raté le JS.

En cas d'échec, le cube pénètre dans l'espace de la créature, et celle-ci subit 10 (3d6) dégâts d'acide et se retrouve enveloppée. Une créature enveloppée ne peut pas respirer, est entravée, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du cube. Lorsque le cube se déplace, la créature enveloppée l'accompagne.

Une créature enveloppée peut tenter de s'extraire du cube au prix d'une action, en tentant un test de Force DD 12. En cas de réussite, elle se libère du cube et entre dans l'espace de son choix, dans un rayon de 1,50 m du monstre.

Gelée ocre

Vase de taille G, non alignée

Classe d'armure 8

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	6 (−2)	14 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Résistances aux dégâts acide

Immunités (dégâts) foudre, tranchants

Immunités (états) à terre, assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, épuisement

Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Informe. La gelée peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans même devoir se faufiler.

Pattes d'araignée. La gelée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

Réactions

Division. Quand une gelée de taille M ou supérieure est soumise à des dégâts tranchants ou de foudre, elle se scinde en deux nouvelles gelées si elle dispose d'au moins 10 points de vie. Chaque nouvelle gelée est dotée de la moitié des points de vie de la gelée de départ, arrondie à l'inférieur. La catégorie de taille des nouvelles gelées est d'un cran inférieure à celle de la gelée de départ.

Pouding noir

Vase de taille G, non alignée

Classe d'armure 7

Points de vie 85 (10d10 + 30)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	5 (−3)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Immunités (dégâts) acide, foudre, froid, tranchants

Immunités (états) à terre, assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, épuisement

Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Informe. Le pouding peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans même devoir se faufiler.

Masse corrosive. Une créature qui touche le pouding, directement ou avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se trouve à 1,50 m ou moins de lui, subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Toute arme non magique en métal ou en bois qui touche le pouding lors d'une attaque est aussitôt rongée. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulatif de –1 aux jets de dégâts. Si ce malus atteint –5, l'arme est détruite. Les munitions non magiques en métal ou en bois qui touchent le pouding dans le cadre d'une attaque sont détruites après application des dégâts.

Le pouding peut ronger le bois et le métal non magiques, au rythme de 5 cm d'épaisseur par round.

Pattes d'araignée. Le pouding peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts d'acide. De plus, toute armure non magique portée par la cible est partiellement rongée, subissant un malus permanent et cumulatif de –1 à la CA qu'elle procure. L'armure est détruite si ce malus réduit sa CA à 10.

Réactions

Division. Quand un pouding de taille M ou supérieure est soumis à des dégâts tranchants ou de foudre, il se scinde en deux nouveaux poudings s'il dispose d'au moins 10 points de vie. Chaque nouveau pouding est doté de la moitié des points de vie de celui de départ, arrondie à l'inférieur. La catégorie de taille des nouveaux poudings est d'un cran inférieure à celle du pouding de départ.

Vase grise

Vase de taille M, non alignée

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8 + 9)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	2 (−4)

Compétences Discrétion +2

Résistances aux dégâts acide, feu, froid

Immunités (états) à terre, assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, épuisement

Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Corrosion du métal. Toute arme non magique en métal qui touche la vase lors d'une attaque est aussitôt rongée. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulatif de –1 aux jets de dégâts. Si ce malus atteint –5, l'arme est détruite. Les munitions non magiques en métal qui touchent la vase dans le cadre d'une attaque sont détruites après application des dégâts.

La vase peut ronger le métal non magique, au rythme de 5 cm d'épaisseur par round.

Faux-semblant. Tant que la vase reste immobile, on ne peut la distinguer d'une flaque huileuse ou d'un rocher humide.

Informe. La vase peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans même devoir se faufiler.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts d'acide et toute armure métallique non magique portée par la cible est partiellement rongée, subissant un malus permanent et cumulatif de –1 à la CA qu'elle procure. L'armure est détruite si ce malus réduit sa CA à 10.

Ver pourpre

Monstruosité de taille Gig, non alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 247 (15d20 + 90)

Vitesse 15 m, fouissement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	7 (−2)	22 (+6)	1 (−5)	8 (−1)	4 (−3)

Jets de sauvegarde Con +11, Sag +4

Sens perception des vibrations 18 m, vision aveugle 9 m, Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 15 (13 000 PX)

Fouisseur. Le ver peut creuser à travers la roche à concurrence de la moitié de sa vitesse de fouissement, en laissant un tunnel de 3 m de diamètre dans son sillage.

Actions

Attaques multiples. Le ver effectue deux attaques : une de Morsure et une de Dard caudal.

Dard caudal. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 19 (3d6 + 9) dégâts perforants, et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 et subit 42 (12d6) dégâts de poison supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d8 + 9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine d'être engloutie par le ver. La créature engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du ver et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du monstre.

Si le ver subit 30 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin du tour concerné sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune se retrouvant à terre dans un espace situé à 3 m ou moins de lui. Si le ver meurt, les créatures englouties ne sont plus entravées par lui et peuvent s'en extraire en dépensant 6 m de déplacement pour se retrouver à terre près du cadavre.

Vouivre

Dragon de taille G, non aligné

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d10 + 39)

Vitesse 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Compétences Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Actions

Attaques multiples. La vouivre effectue deux attaques : une de Morsure et une de Dard caudal. En vol, elle peut recourir à ses Griffes à la place de l'une des autres attaques.

Dard caudal. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Monstres (X)

Xorn

Élémentaire de taille M, neutre

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 73 (7d8 + 42)

Vitesse 6 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +6

Résistances aux dégâts perforants et tranchants des attaques et armes ni magiques ni en adamantium

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues terreux

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Camouflage dans la rocaille. Le xorn est avantagé aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher en terrain rocheux.

Déplacement tellurique. Le xorn peut fouisser dans la pierre et la terre brutes et non magiques. Ce faisant, il laisse intacte la structure de ce qu'il traverse.

Perception des trésors. Le xorn perçoit précisément à l'odeur la position des pierres et métaux précieux, comme les pièces d'or et les gemmes, dans un rayon de 18 m.

Actions

Attaques multiples. Le xorn effectue trois attaques de Griffe et une de Morsure.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (3d6 + 3) dégâts perforants.

Monstres (Z)

Zombis

Ogre zombi

Mort-vivant de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 85 (9d10 + 36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (−2)	18 (+4)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend le commun et le gigant, mais ne parle pas

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution (DD égal à 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou de coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe en fait à 1 point de vie.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Zombi

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8 + 9)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend les langues qu'il parlait de son vivant, mais ne parle pas

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution (DD égal à 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou de coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe en fait à 1 point de vie.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Annexe MdJ-A : États

Les états spéciaux (ou simplement « états ») influent sur les capacités d'une créature de diverses façons. Ils peuvent résulter d'un sort, d'une aptitude de classe, d'une attaque de monstre ou d'un autre effet. La plupart, comme l'état aveuglé, défavorisent le sujet, mais certains, comme l'état invisible, sont plutôt bénéfiques.

Un état persiste jusqu'à ce qu'on y mette fin (comme en se relevant pour l'état à terre) ou jusqu'à ce qu'on arrive au terme de la durée indiquée par l'effet qui a imposé l'état.

Si plusieurs effets imposent le même état à une créature donnée, chaque application de l'état a sa propre durée mais les effets de l'état n'empirent pas pour autant. L'état affecte la créature ou il ne l'affecte pas.

Les définitions suivantes indiquent ce qu'il advient d'une créature soumise à un état donné.

À terre

- Une créature à terre ne peut se déplacer qu'en rampant, sauf si elle se relève et met ainsi fin à l'état.
- La créature est désavantagée aux jets d'attaque.
- Un jet d'attaque contre la créature est avantagé si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 m d'elle. Sans cela, le jet d'attaque est désavantagé.

Agrippé

- Une créature agrippée voit sa vitesse tomber à 0 et ne peut profiter d'aucun bonus en vitesse.
- L'état prend fin si l'« agrippeur » est neutralisé (cf. état correspondant).
- L'état prend également fin si un effet extrait la créature agrippée de la zone d'allonge de l'agrippeur ou de l'effet qui agrippe, par exemple lorsqu'une créature est repoussée par le sort *vague tonnante*.

Assourdi

- Une créature assourdie n'entend rien et rate automatiquement tout test de caractéristique impliquant l'ouïe.

Aveuglé

- Une créature aveuglée ne voit rien et rate automatiquement tout test de caractéristique demandant d'y voir.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantagés, tandis que ceux de la créature sont désavantagés.

Charmé

- Une créature charmée ne peut pas attaquer son « charmeur » ni le cibler avec des aptitudes ou effets magiques nuisibles.
- Le charmeur est avantagé aux tests de caractéristique d'interaction sociale avec la créature.

Effrayé

- Une créature effrayée est désavantagée aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans son champ de vision.
- La créature ne peut pas se rapprocher volontairement de la source de sa peur.

Empoisonné

- Une créature empoisonnée est désavantagée aux jets d'attaque et aux tests de caractéristique.

Entravé

- Une créature entravée voit sa vitesse tomber à 0 et ne peut profiter d'aucun bonus en vitesse.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantagés, tandis que ceux de la créature sont désavantagés.
- La créature est désavantagée aux jets de sauvegarde de Dextérité.

Épuisement

Certaines facultés et quelques dangers de l'environnement, comme la privation alimentaire ou l'exposition prolongée au froid ou la chaleur extrême, peuvent entraîner un état spécial appelé épuisement. L'épuisement est gradué selon six niveaux. Quand une créature subit de l'épuisement, elle en reçoit un ou plusieurs niveaux, comme indiqué dans la description de l'effet.

Niveau	Effet
1	Désavantage aux tests de caractéristique
2	Vitesse réduite de moitié
3	Désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde
4	Maximum de points de vie réduit de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Mort

Quand une créature déjà épuisée subit un nouvel effet qui entraîne de l'épuisement, son niveau actuel d'épuisement augmente du montant spécifié dans la description de l'effet.

La créature subit alors les effets de son niveau actuel d'épuisement, en plus de tous ceux des niveaux inférieurs.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Ainsi une créature qui souffre d'un épuisement de niveau 2 voit-elle sa vitesse réduite de moitié en plus de subir le désavantage aux tests de caractéristique.

Un effet qui élimine de l'épuisement en réduit le niveau comme indiqué dans sa description, tous les effets liés à l'épuisement disparaissant quand le niveau d'épuisement de la créature passe en dessous de 1.

Une créature qui termine un repos long voit son niveau d'épuisement réduire de 1, à condition qu'elle se soit correctement alimentée et hydratée.

Étourdi

- Une créature étourdie est neutralisée (cf. état correspondant), ne peut pas bouger et bredouille si elle tente de parler.
- Elle rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Dextérité et de Force.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantagés.

Inconscient

- Une créature inconsciente est neutralisée (cf. état correspondant), ne peut ni parler ni bouger et n'est pas consciente de son environnement.
- La créature lâche tout ce qu'elle tient et tombe à terre.
- Elle rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Dextérité et de Force.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantagés.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Invisible

- On ne peut pas voir une créature invisible, à moins de disposer d'une magie adaptée ou de sens spécifiques. Si elle tente de se cacher, la créature est considérée comme en zone de visibilité nulle. On peut détecter la position de la créature en fonction des bruits qu'elle produit ou des traces qu'elle laisse.
- Les jets d'attaque contre la créature sont désavantagés, tandis que ceux de la créature sont avantagés.

Neutralisé

- Une créature neutralisée ne peut pas entreprendre d'action ni jouer de réaction.

Paralysé

- Une créature paralysée est neutralisée (cf. état correspondant) et ne peut ni parler ni bouger.
- Elle rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Dextérité et de Force.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantagés.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Pétrifié

- Une créature pétrifiée est transformée en matière solide et inerte (généralement de la pierre), ainsi que tout l'équipement non magique qu'elle porte. Son poids est décuplé et la créature n'est plus soumise au vieillissement.
- La créature est neutralisée (cf. état correspondant), ne peut ni parler ni bouger, et n'est pas consciente de son environnement.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantagés.
- Elle rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Dextérité et de Force.
- La créature est dotée de la résistance à tous les dégâts.
- Elle est immunisée contre le poison et les maladies, mais un poison ou une maladie affectant déjà son organisme n'est qu'interrompu, et non définitivement jugulé.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Annexe MdJ-B : Panthéons historiques et mythologiques

Les panthéons celte, égyptien, grec et nordique proposés ici ne sont qu'une interprétation des religions antiques de notre monde pour les univers de fantasy. Ils comprennent les divinités les mieux adaptées au jeu, en rupture franche avec leur contexte historique du monde réel et rassemblées au sein de panthéons qui répondent aux besoins de vos parties.

Le panthéon celte

On dit qu'une étincelle de sauvagerie sommeille en chacun : une corde qui vibre quand résonne l'appel des oies au cœur de la nuit, quand le vent murmure parmi les conifères, quand le rouge du gui surgit sans prévenir sur un chêne. C'est dans cette pépite recelée en l'âme de chacun que résident les dieux celtes. Ils surgissent du ruisseau, expriment leur toute-puissance par la vigueur du chêne et la beauté sylvestre, ou par celle de la lande à perte de vue. Quand le premier forestier osa nommer le visage perçu dans le tronc de l'arbre ou la voix mêlée au gazouillis du ruisselet, ces dieux firent l'effort de se manifester.

Les dieux celtes sont aussi souvent honorés par les druides que les clercs, en raison de leur lien intime avec les forces de la nature révérées par les premiers.

Le panthéon grec

Les dieux de l'Olympe se font connaître par la douce caresse des vagues sur la plage et le fracas du tonnerre parmi les sommets brumeux. Les bois infestés de sangliers et les coteaux d'oliviers desséchés sont autant de témoignages de leur passage. Le moindre aspect de la nature évoque leur présence, mais ils ont aussi su se faire une place dans le cœur des humains.

Le panthéon égyptien

Ces dieux constituent une jeune dynastie issue d'une antique famille divine, héritiers des maîtres du cosmos et garants des préceptes de Maât, entité fondamentale de la vérité, de la justice, de la loi et de l'ordre, qui place chaque dieu, chaque pharaon mortel et chaque homme et femme du commun à la place logique et légitime qui lui revient dans l'univers.

Le panthéon égyptien se démarque par ses trois divinités associées à la mort, chacune d'un alignement différent. Anubis, dieu loyal neutre de l'au-delà, juge les âmes des défunts. Seth, dieu chaotique mauvais du meurtre, est surtout connu pour avoir tué son frère Osiris. Et Nephthys, déesse chaotique bonne, incarne le deuil.

Le panthéon nordique

Où les terres plongent dans les fjords glacés depuis les coteaux enneigés, où les drakkars accostent les plages de tout leur long, où les glaciers affluent chaque automne pour se retrancher chaque printemps ; tel est le pays des Vikings, patrie du panthéon nordique. Le climat impitoyable se traduit par une existence rude et violente. Si les guerriers de cette terre ont dû s'adapter à ces conditions rugueuses pour survivre, les exigences de l'environnement ne les ont pas pervertis outre mesure. Au vu des pillages incessants que nécessitait ce mode de vie, il est presque étonnant que ces mortels n'aient pas davantage mal tourné. Leurs pouvoirs reflètent le besoin d'autorité et d'action de ce peuple martial. Ils perçoivent donc le divin dans chaque courbe d'une rivière, l'entendent dans le fracas du tonnerre et l'écho retentissant des glaciers, et le hument dans la fumée de la maison longue ardente.

Le panthéon nordique compte deux familles principales, les Ases (divinités de la guerre et de la destinée) et les Vanes (dieux de la fertilité et de prospérité). Jadis ennemies, ces deux maisons sont désormais proches alliées contre leurs ennemis communs, les géants (notamment les dieux Surtur et Thrym).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Divinités celtes

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Le Dagda, dieu du climat et des récoltes	CB	Nature, Ruse	Chaudron bouillonnant ou bouclier
Arawn, dieu de la vie et de la mort	NM	Mort, Vie	Étoile noire sur fond gris
Bélénos, dieu du soleil, de la lumière et de la chaleur	NB	Lumière	Disque solaire et menhirs
Brigit, déesse des rivières et du bétail	NB	Vie	Pont piétonnier
Diancecht, dieu des remèdes et de la guérison	LB	Vie	Branches de chêne et de gui entrecroisées
Dunatis, dieu des montagnes et des cimes	N	Nature	Sommet montagneux surmonté d'un soleil rouge
Goibhniu, dieu des forgerons et des soins	NB	Savoir, Vie	Maillet géant sur une épée
Lugh, dieu des arts, du voyage et du commerce	CN	Savoir, Vie	Deux longues mains
Manannan mac Lir, dieu des océans et des créatures marines	LN	Nature, Tempête	Vague d'eau blanche sur fond vert
Math Mathonwy, dieu de la magie	NM	Savoir	Bâton
Morrigan, déesse des batailles	CM	Guerre	Deux lances croisées
Nuada, dieu de la guerre et des combattants	N	Guerre	Main argentée sur fond noir
Oghma, dieu du verbe et de la plume	NB	Savoir	Parchemin déroulé
Silvanus, dieu de la nature et des forêts	N	Nature	Chêne estival

Divinités grecques

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Zeus, dieu du ciel, souverain des dieux	N	Tempête	Poignée d'éclairs
Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté	CB	Lumière	Coquillage
Apollon, dieu de la lumière, de la musique et des soins	CB	Lumière, Savoir, Vie	Lyre
Arès, dieu de la guerre et des conflits	CM	Guerre	Lance
Artémis, déesse de la chasse et de la maternité	NB	Nature, Vie	Arc et flèche sur disque lunaire
Athéna, déesse de la sagesse et de la civilisation	LB	Guerre, Savoir	Chouette
Déméter, déesse de l'agriculture	NB	Vie	Tête de jument
Dyonisos, dieu de la liesse et du vin	CN	Vie	Thyrse (bâton surmonté d'une pomme de pin)
Hadès, dieu du royaume des morts	LM	Mort	Bélier noir
Hécate, déesse de la magie et de la lune	CM	Ruse, Savoir	Lune couchante
Héphaïstos, dieu de la forge et de l'artisanat	NB	Savoir	Marteau et enclume
Héra, déesse du mariage et des intrigues	CN	Ruse	Éventail en plumes de paon
Hercule, dieu de la force et de l'aventure	CB	Guerre, Tempête	Tête de lion
Hermès, dieu du voyage et du commerce	CB	Ruse	Caducée (bâton ailé et serpents entrelacés)
Hestia, déesse du foyer et de la famille	NB	Vie	Âtre
Niké, déesse de la victoire	LN	Guerre	Femme ailée
Pan, dieu de la nature	CN	Nature	Syrinx (flûte de Pan)
Poséidon, dieu des mers et des séismes	CN	Tempête	Trident
Tyché, déesse de la bonne fortune	N	Ruse	Pentagramme rouge

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Divinités égyptiennes

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Rê-Horakhty, dieu du soleil, souverain des dieux	LB	Lumière, Vie	Disque solaire entouré d'un serpent
Anubis, dieu du jugement et de la mort	LN	Mort	Chacal noir
Apophis, dieu du mal, des flammes et des serpents	NM	Ruse	Serpent embrasé
Bastet, déesse des félins et de la vengeance	CB	Guerre	Chat
Bès, dieu de la chance et de la musique	CN	Ruse	Représentation difforme de la divinité
Hathor, déesse de l'amour, de la musique et de la maternité	NB	Lumière, Vie	Tête de vache cornue avec disque lunaire
Imhotep, dieu des artisanats et de la médecine	NB	Savoir	Pyramide nivelée
Isis, déesse de la fertilité et de la magie	NB	Savoir, Vie	Ankh et étoile
Nephthys, déesse de la mort et du chagrin	CB	Mort	Cornes entourant un disque lunaire
Osiris, dieu de la nature et du royaume des morts	LB	Nature, Vie	Crosse et fléau
Ptah, dieu des artisanats, de la connaissance et des secrets	LN	Savoir	Taureau
Seth, dieu des ténèbres et des tempêtes du désert	CM	Mort, Ruse, Tempête	Cobra lové
Sobek, dieu de l'eau et des crocodiles	LM	Nature, Tempête	Tête de crocodile pourvue de cornes et de plumes
Thoth, dieu du savoir et de la sapience	N	Savoir	Ibis

Divinités nordiques

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Odin, dieu de la connaissance et de la guerre	NB	Guerre, Savoir	Œil bleu vigilant
Ægir, dieu de la mer et des orages	NM	Tempête	Mer démontée
Baldr, dieu de la beauté et de la poésie	NB	Lumière, Vie	Calice d'argent incrusté de gemmes
Forseti, dieu de la justice et de la loi	N	Lumière	Tête d'homme barbu
Freyja, déesse de la fertilité et de l'amour	NB	Vie	Faucon
Freyr, dieu de la fertilité et du soleil	NB	Lumière, Vie	Épée à deux mains d'un bleu glacial
Frigg, déesse des naissances et de la fertilité	N	Lumière, Vie	Chat
Heimdall, dieu de la vigilance et de la loyauté	LB	Guerre, Lumière	Cor musical recourbé
Hel, déesse du royaume des morts	NM	Mort	Visage féminin dont une moitié est putréfiée
Hermód, dieu de la chance	CN	Ruse	Parchemin ailé
Loki, dieu des voleurs et de la duperie	CM	Ruse	Flamme
Njörd, dieu des mers et des vents	NB	Nature, Tempête	Pièce d'or
Ód, dieu de la lumière et du soleil	CB	Lumière	Disque solaire
Sif, déesse de la guerre	CB	Guerre	Épée brandie
Skadi, dieu de la terre et des montagnes	N	Nature	Sommet montagneux
Surtur, dieu des géants du feu et de la guerre	LM	Guerre	Épée enflammée
Thor, dieu des orages et du tonnerre	CB	Guerre, Tempête	Marteau
Thrym, dieu des géants du givre et du froid	CM	Guerre	Hache blanche à lame double
Tyr, dieu du courage et de la stratégie	LN	Guerre, Savoir	Épée
Ull, dieu de la chasse et de l'hiver	CN	Nature	Arc long

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Annexe MdJ-C : Les plans d'existence

Le cosmos grouille de mondes et de dimensions alternatives de la réalité que l'on englobe sous l'appellation **plans d'existence**. Cela comprend tous les univers où les MJ mènent leurs aventures, que l'on retrouve dans la sphère plus familière du Plan Matériel. Par-delà cette dimension s'étendent les domaines de matière et d'énergies brutes, les royaumes purement moraux et spirituels, les demeures des démons et des anges, et les terres des dieux.

De nombreux sorts et objets magiques puisent leur énergie de ces plans, convoquent des créatures qui y résident, communiquent avec leurs occupants et permettent aux aventuriers de s'y rendre. Au gré de la puissance et des niveaux accumulés par votre personnage, vous pourrez fouler des rues pavées de flammes solides ou vous mesurer aux cohortes de combattants sur un champ d'honneur qui voit les perdants ressusciter avec chaque aube.

Le Plan Matériel

Le Plan Matériel constitue le noyau au sein duquel les forces philosophiques et élémentaires qui définissent les autres dimensions se heurtent mutuellement, engendrant la fusion existentielle de la simple matière avec l'étincelle de vie qui caractérise les mortels. Tous les mondes de base du jeu coexistent dans le Plan Matériel, ce qui en fait le point de départ de la plupart des campagnes et aventures. Le reste du multivers se définit à l'aune du Plan Matériel.

Les mondes du Plan Matériel restent d'une infinie diversité, car ils reflètent l'imagination débridée des MJ qui y mènent leurs parties, ainsi que celle des joueurs dont les héros s'y aventurent. On y trouve des planètes désertiques ravagées par la magie, des mondes aquatiques parsemés d'îlots, d'autres où la magie se mêle à la technologie et d'autres encore, bloqués à l'âge de la pierre. Certaines de ces contrées sont foulées par les dieux tandis que d'autres ont été abandonnées par les entités divines.

Par-delà la matière

Par-delà le Plan Matériel, les divers plans d'existence sont du domaine du mystère et du mythe. Il ne s'agit pas simplement d'autres mondes mais de concepts différents, façonnés et gouvernés par des principes spirituels et élémentaires qui échappent à une réalité plus ordinaire.

Voyage planaire

Lorsque des aventuriers se rendent sur d'autres plans d'existence, ils s'engagent dans un périple à travers les seuils de la réalité pour atteindre une destination légendaire où ils s'efforceront de mener leur quête à bien. De tels voyages sont dignes de bien des mythes. Braver les royaumes des morts, partir en quête des serviteurs célestes d'une divinité, marchander avec un éfrit dans sa propre cité ; autant de thèmes qui alimenteront les chants et les contes pendant des années.

On peut se rendre parmi les plans depuis le Plan Matériel de deux manières : en lançant un sort ou en empruntant un portail planaire.

Sorts. Plusieurs sorts permettent d'accéder plus ou moins directement aux autres plans d'existence. *Changement de plan* et *portail* transportent directement les aventuriers sur un autre plan d'existence, à divers degrés de précision. *Forme éthérée* permet aux personnages d'accéder au Plan Éthéré et ensuite, de pénétrer dans l'un des plans qu'il touche, notamment les Plans Élémentaires. Enfin, les héros peuvent au gré de *projection astrale* se transporter dans le Plan Astral et voguer ensuite vers les Plans Extérieurs.

Portails. Le terme « portail » englobe les liens interplanaires fixes entre deux lieux donnés sur des plans distincts. Certains portails prennent l'aspect d'une porte ouverte, d'une fenêtre baignée de lumière ou d'un passage embrumé ; il suffit de les franchir pour activer le voyage interplanaire. D'autres sont des lieux ; cromlechs, tours vertigineuses, navires filant à travers les flots ou bourgades entières, qui coexistent sur plusieurs dimensions ou passent d'un plan à l'autre. D'autres encore se présentent comme des tourbillons à cheval sur un Plan Élémentaire et un site équivalent du Plan Matériel, comme le cœur d'un volcan (menant au Plan du Feu) ou les profondeurs marines (conduisant au Plan de l'Eau).

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Plans transitifs

Le Plan Éthéré et le Plan Astral sont appelés les « plans transitifs ». Il s'agit de dimensions vides pour l'essentiel, qui servent surtout à voyager d'un plan à l'autre. Des sorts tels que *forme éthérée* et *projection astrale* permettent aux personnages d'accéder à ces plans et de les traverser pour se rendre en d'autres dimensions.

Le **Plan Éthéré** se présente comme une dimension de brumes, parfois décrite comme un vaste océan. Ses rivages, appelés Frontière éthérée, chevauchent le Plan Matériel et les Plans Intérieurs, si bien que tout lieu de ces plans a son reflet sur le Plan Éthéré. Certaines créatures perçoivent la Frontière éthérée, faculté qu'octroient également les sorts *détection de l'invisibilité* et *vision suprême*. Quelques effets magiques s'étendent aussi du Plan Matériel sur la Frontière éthérée, notamment ceux qui recourent aux énergies dites « de force », comme *cage de force* ou *mur de force*. Le cœur du plan, appelé Profondeurs éthérées, est une contrée de brumes tourbillonnantes et de brouillards colorés.

Le **Plan Astral** est le royaume des songes et des pensées, où l'on voyage comme âme désincarnée sur la voie des plans divins et démoniaques. Il se présente telle une vaste mer argentée, identique au-dessus des flots comme en dessous, avec des volutes blanches et grises qui tourbillonnent sur un fond de particules lumineuses ressemblant à des astres lointains. Des couleurs virevoltent dans les airs, comme de la monnaie tournoyante. On y croise parfois des fragments de matière, mais l'essentiel du Plan Astral n'est qu'un domaine aussi vide qu'infini.

Plans Intérieurs

Les Plans Intérieurs cernent et enveloppent le Plan Matériel et ses reflets, pour fournir la substance élémentaire brute dont sont constitués tous les mondes. Les quatre **Plans Élémentaires** de l'Air, de l'Eau, du Feu et de la Terre forment un anneau autour du Plan Matériel, suspendu au cœur du **Chaos élémentaire**.

En leur lisière intérieure, où la proximité avec le Plan Matériel est la plus forte (au sens conceptuel et non pas littéral), les quatre Plans Élémentaires pourraient s'apparenter à un monde du Plan Matériel. Les quatre éléments s'y mêlent comme ils le font ici-bas, sur le Plan Matériel, pour former terres, mers et cieux. Mais dès que l'on s'éloigne du Plan Matériel, les Plans Élémentaires se montrent aussi étranges qu'hostiles. Les éléments s'y manifestent sous leur forme la plus pure ; vastes étendues de terre impénétrable, flammes rugissantes, eau d'une limpidité inouïe et atmosphère immaculée. Ces régions restent méconnues. Ainsi, lorsque quelqu'un évoque le Plan du Feu, il ne fait souvent référence qu'à sa région frontalière. Dans les confins des Plans Intérieurs, les éléments les plus purs se dissolvent et s'entremêlent dans un tumulte incessant d'énergies antagonistes et de matières qui s'entrechoquent, le fameux Chaos élémentaire.

Plans Extérieurs

Si les Plans Intérieurs composent la matière brute et les énergies qui forment l'univers, les Plans Extérieurs constituent l'orientation, la raison d'être et les motivations de cette construction. C'est ainsi que nombre de sages emploient le terme de « plans divins », « plans spirituels » ou « plans des dieux » lorsqu'ils se réfèrent aux Plans Extérieurs, car ceux-ci sont surtout connus pour être les demeures des divinités.

Toute considération ayant trait au divin passe forcément par un registre hautement métaphorique. Les « demeures » des divinités n'en sont pas à proprement parler, mais le terme rappelle l'idée que les Plans Extérieurs jouent le rôle de royaume de la conscience et de l'esprit. Comme pour les Plans Élémentaires, on peut imaginer la portion perceptible des Plans Extérieurs comme une sorte de région frontalière dans laquelle les contrées les plus spirituelles s'étendent au-delà de la simple expérience sensorielle.

Et même sur ces étendues identifiables, les apparences peuvent s'avérer trompeuses. Au départ, nombre de Plans Extérieurs se montrent hospitaliers et familiers pour les natifs du Plan Matériel. Pourtant le paysage est susceptible de changer du tout au tout au gré des humeurs des puissantes entités qui résident dans les Plans Extérieurs. Les désirs de ces forces peuvent tout remodeler, effacer l'existence même pour la reconstruire selon leurs propres besoins.

Le concept de distance perd tout son sens dans les Plans Extérieurs. Les régions perceptibles y paraissent souvent bien petites, mais elles peuvent aussi s'étendre jusqu'à l'infini, tel qu'on le conçoit. On pourrait par exemple boucler la visite guidée des Neuf Enfers, de la première strate à la neuvième, en un seul jour… pour peu que les puissances infernales voient la chose d'un bon œil. Mais le voyageur imprudent court surtout le risque de patauger de longues semaines avant d'avoir traversé la première strate.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Les Plans Extérieurs les mieux connus composent un groupe de seize dimensions correspondant aux huit des neuf alignements (la neutralité absolue étant exclue) et les nuances qui les séparent.

Plans Extérieurs

Les plans dont la nature résonne avec le bien sont appelés **Plans Supérieurs**. Les créatures célestes, telles que les anges et les pégases, résident dans les Plans Supérieurs. Les plans marqués par le mal sont appelés **Plans Inférieurs**. Les fiélons tels que les démons et les diables occupent les Plans Inférieurs. L'alignement d'un plan représente son essence, si bien qu'un personnage dont l'alignement ne s'accorde pas avec celui du plan s'y sent profondément mal à l'aise. Quand une créature bonne se rend en Élysée, par exemple (un Plan Supérieur neutre bon), elle se sent en phase avec le plan, tandis qu'une créature mauvaise éprouvera un décalage certain et une gêne persistante.

Demi-plans

Les demi-plans sont des espaces extradimensionnels réduits soumis à leurs propres règles. Ils constituent des fragments de réalité qui peinent à s'ajuster ailleurs. Divers moyens entraînent la naissance d'un demi-plan. Certains sont créés par des sorts tels que *demi-plan*, d'autres sont issus du désir de quelque puissante divinité ou autre entité. D'autres encore existent spontanément, comme un repli d'une réalité en place causé par quelque remous du reste du multivers, ou comme un univers nouveau-né promis à un bel avenir. On accède à un demi-plan donné en franchissant son unique point d'intersection avec un autre plan. En théorie, le sort *changement de plan* peut également donner accès à un demi-plan, mais la fréquence demandée pour le diapason est toujours d'une acquisition hasardeuse. Le sort *portail* reste plus fiable, à supposer bien sûr que l'incantateur connaisse le demi-plan de destination.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Annexe MdM-A : Créatures diverses

Cette annexe présente les profils de divers animaux, vermines et autres bestioles. Ils apparaissent selon l'ordre alphabétique des noms de créature.

Aigle

Bête de taille P, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Vue aiguisée. L'aigle est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Aigle géant

Bête de taille G, neutre bonne

Classe d'armure 13

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues aigle géant, comprend le commun et l'aérien mais ne les parle pas

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Vue aiguisée. L'aigle est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.

Actions

Attaques multiples. L'aigle effectue deux attaques : une de Bec et une de Serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

L'**aigle géant** est une créature noble qui parle la langue des siens et comprend le commun. Un couple d'aigles géants veille généralement sur un nid de quatre œufs ou jeunes (traitez les jeunes comme de simples aigles).

Araignée

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Compétences Discrétion +4

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle reste au contact d'une toile, l'araignée connaît la position exacte de toute autre créature en contact avec la même toile.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 9 sous peine de subir 2 (1d4) dégâts de poison.

Araignée de phase

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 32 (5d10 + 5)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Compétences Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Saut éthéré. Par une action bonus, l'araignée peut passer magiquement du Plan Matériel au Plan Éthéré, ou inversement.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir 18 (4d8) dégâts de poison supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Si ces dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stabilisée, mais subit l'état empoisonné pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et l'état paralysé tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

L'**araignée de phase** a la faculté magique de se réfugier dans le Plan Éthéré et d'en ressortir à volonté. Elle semble surgir de nulle part pour porter ses attaques et disparaître aussitôt. Le déplacement qu'elle effectue dans le Plan Éthéré avant de revenir sur le Plan Matériel donne l'impression qu'elle se téléporte.

Araignée géante

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Compétences Discrétion +7

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle reste au contact d'une toile, l'araignée connaît la position exacte de toute autre créature en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ; elle subit 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Si ces dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stabilisée, mais subit l'état empoisonné pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et l'état paralysé tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Toile d'araignée (recharge 5–6). *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature. *Touché :* La cible est entravée par la toile. Au prix d'une action, la cible entravée peut effectuer un test de Force DD 12 et fait céder la toile en cas de réussite. L'effet prend fin également si la toile est attaquée et détruite (CA 10 ; 5 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques).

Pour attraper sa proie, l'**araignée géante** tisse des toiles complexes ou projette des filandres collants depuis son abdomen. Ces créatures se trouvent généralement sous terre, où elles font leur tanière dans les plafonds, ou bien au fond de crevasses encombrées de toiles. Ces antres sont souvent festonnés de cocons renfermant de précédentes victimes.

Araignée-loup géante

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Compétences Discrétion +7, Perception +3

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle reste au contact d'une toile, l'araignée connaît la position exacte de toute autre créature en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts de poison supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Si ces dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stabilisée, mais subit l'état empoisonné pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et l'état paralysé tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Plus petite qu'une araignée géante, l'**araignée-loup géante** chasse en plein air ou se tapit dans les crevasses et autres recoins, naturels comme artificiels.

Arbre éveillé

Plante de taille TG, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 59 (7d12 + 14)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Vulnérabilités aux dégâts feu

Résistances aux dégâts contondants, perforants

Sens Perception passive 10

Langues une langue connue de son créateur

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Faux-semblant. Tant que l'arbre reste immobile, on ne peut le distinguer d'un arbre ordinaire.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6 + 4) dégâts contondants.

Un arbre éveillé est un arbre ordinaire que le sort *éveil* ou une magie équivalente a investi d'une conscience et de mobilité.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Arbuste éveillé

Plante de taille P, non alignée

Classe d'armure 9

Points de vie 10 (3d6)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (−2)

Vulnérabilités aux dégâts feu

Résistances aux dégâts perforants

Sens Perception passive 10

Langues une langue connue de son créateur

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Faux-semblant. Tant que l'arbuste reste immobile, on ne peut le distinguer d'un arbuste ordinaire.

Actions

Ratissage. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 (1d4 − 1) dégâts tranchants.

Un arbuste éveillé est un petit arbre ordinaire que le sort *éveil* ou une magie équivalente a investi d'une conscience et de mobilité.

Autrache

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Une autrache est un grand oiseau incapable de voler, doté de puissantes pattes et d'un lourd bec cunéiforme. Peu commode, il s'en prend volontiers à toute créature qui a le malheur de s'approcher.

Babouin

Bête de taille P, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Sens Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le babouin est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 (1d4 − 1) dégâts perforants.

Belette

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	3 (−4)

Compétences Discrétion +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. La belette est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Belette géante

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	5 (−3)

Compétences Discrétion +5, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. La belette est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Blaireau

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 3 (1d4 + 1)

Vitesse 6 m, fouissement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le blaireau est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Blaireau géant

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Odorat aiguisé. Le blaireau est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le blaireau effectue deux attaques : une de Morsure et une de Griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Cervidé géant

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 42 (5d12 + 10)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (−2)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues cervidé géant, comprend le commun, l'elfique et le sylvestre mais ne les parle pas

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le cervidé se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Ramure au même tour, il lui inflige 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre.

Actions

Ramure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 22 (4d8 + 4) dégâts contondants.

Le majestueux **cervidé géant** est si rare que son apparition est fréquemment interprétée comme l'annonce d'un événement majeur, comme la naissance d'un roi. Les légendes évoquent la visite de dieux sur le Plan Matériel, sous la forme d'un cerf ou d'un élan géant. Pour de nombreuses cultures, chasser ces créatures revient donc à provoquer le courroux divin.

Chacal

Bête de taille P, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le chacal est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le chacal est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 (1d4 – 1) dégâts perforants.

Chameau

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 9

Points de vie 15 (2d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (−1)	14 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Sens Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Chat

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le chat est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Chauve-souris

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	15 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Écholocalisation. La chauve-souris ne peut pas recourir à sa vision aveugle quand elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant.

Chauve-souris géante

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (4d10)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Écholocalisation. La chauve-souris ne peut pas recourir à sa vision aveugle quand elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Cheval de selle

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Cheval de trait

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d4 + 4) dégâts contondants.

Chèvre

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 12 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Charge. Si la chèvre se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'elle touche ensuite avec une attaque de Coup de bélier au même tour, elle lui inflige 2 (1d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine d'être jetée à terre.

Pied sûr. La chèvre est avantagée aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets censés la jeter à terre.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Chèvre géante

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sens Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Charge. Si la chèvre se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'elle touche ensuite avec une attaque de Coup de bélier au même tour, elle lui inflige 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Pied sûr. La chèvre est avantagée aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets censés la jeter à terre.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Chien du trépas

Monstruosité de taille M, neutre mauvaise

Classe d'armure 12

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Bicéphale. Le chien est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) et aux jets de sauvegarde contre les états assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, étourdi et inconscient.

Actions

Attaques multiples. Le chien effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre la maladie, sous peine d'être empoisonnée jusqu'à ce qu'elle en guérisse. Toutes les 24 heures après cela, la créature réitère le jet de sauvegarde, son maximum de points de vie se réduisant de 5 (1d10) en cas d'échec. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible guérisse de la maladie. La créature meurt si la maladie réduit son maximum de points de vie à 0.

Le **chien du trépas** est un abominable molosse à deux têtes qui rôde parmi les plaines et les déserts. Son cœur animé par la haine et son goût prononcé pour la chair humanoïde le poussent sur la piste des voyageurs et des explorateurs. La salive du chien du trépas transmet une terrible maladie qui putréfie lentement la chair de ses victimes jusqu'à l'os.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Chien esquiveur

Fée de taille M, loyale bonne

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues chien esquiveur, comprend le sylvestre, mais ne le parle pas

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le chien est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Téléportation (recharge 4–6). Le chien se téléporte magiquement avec tout l'équipement qu'il porte en un espace inoccupé qu'il voit dans un rayon de 12 m. Juste avant ou après cette téléportation, il peut effectuer une attaque de Morsure.

Le **chien esquiveur** tient son nom de sa faculté à éviter les coups et à surprendre ses ennemis en disparaissant soudainement pour réapparaître ailleurs.

Chouette

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	13 (+1)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Ouïe et vue aiguisées. La chouette est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou la vue.

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Chouette géante

Bête de taille G, neutre

Classe d'armure 12

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues chouette géante, comprend le commun, l'elfique et le sylvestre mais ne les parle pas

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Ouïe et vue aiguisées. La chouette est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou la vue.

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d6 + 1) dégâts tranchants.

Les **chouettes géantes**, qui se lient souvent aux fées et autres créatures sylvestres, veillent sur leurs royaumes forestiers.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Corbeau

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Imitation. Le corbeau peut imiter des bruits simples qu'il a entendus, comme le murmure d'une personne, les pleurs d'un nourrisson ou les jacasseries d'un animal. Une créature qui entend les sons émis se rend compte qu'il s'agit d'imitations si elle réussit un test de Sagesse (Intuition) DD 10.

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Crabe

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	2 (−4)

Compétences Discrétion +2

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Amphibie. Le crabe peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât contondant.

Crabe géant

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Compétences Discrétion +4

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Amphibie. Le crabe peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 11). Le crabe est doté de deux pinces, chacune ne pouvant agripper qu'une seule cible.

Crapaud géant

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 39 (6d10 + 6)

Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Amphibie. Le crapaud peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Saut sans élan. Les sauts en longueur du crapaud peuvent atteindre 6 m et ses sauts en hauteur 3 m, avec ou sans élan.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de poison, et la cible est agrippée (évasion DD 13). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée et le crapaud ne peut pas mordre d'autre cible.

Engloutissement. Le crapaud effectue une attaque de Morsure contre une cible de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque touche, la cible est également engloutie et n'est plus agrippée. La cible engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du crapaud et subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du crapaud. Le crapaud ne peut pas engloutir plus d'une cible à la fois.

Si le crapaud meurt, la créature engloutie n'est plus entravée par lui et peut s'en extraire en dépensant 1,50 m de déplacement pour se retrouver à terre près du cadavre.

Crocodile

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Compétences Discrétion +2

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Apnée. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants et la cible est agrippée (évasion DD 12). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée et le crocodile ne peut pas mordre d'autre cible.

Crocodile géant

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 85 (9d12 + 27)

Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Compétences Discrétion +5

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Apnée. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 30 minutes.

Actions

Attaques multiples. Le crocodile effectue deux attaques : une de Morsure et une de Queue.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (3d10 + 5) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 16). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée et le crocodile ne peut pas mordre d'autre cible.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible qui n'est pas agrippée par le crocodile. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être jetée à terre.

Destrier

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Sens Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Charge écrasante. Si le cheval se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature qu'il touche ensuite avec une attaque de Sabots au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le cheval peut effectuer contre elle une autre attaque de Sabots par une action bonus.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Éléphant

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 76 (8d12 + 24)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Charge écrasante. Si l'éléphant se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature qu'il touche ensuite avec une attaque de Coup de défense au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'éléphant peut effectuer contre elle une attaque de Piétinement par une action bonus.

Actions

Coup de défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8 + 6) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Épaulard

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d12 + 12)

Vitesse 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +3

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Apnée. L'épaulard peut retenir son souffle pendant 30 minutes.

Écholocalisation. L'épaulard ne peut pas recourir à sa vision aveugle quand il est assourdi.

Ouïe aiguisée. L'épaulard est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (5d6 + 4) dégâts perforants.

Faucon

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	14 (+2)	6 (−2)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Vue aiguisée. Le faucon est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Faucon de sang

Bête de taille P, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le faucon est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Vue aiguisée. Le faucon est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Le **faucon de sang**, qui doit son nom à un plumage cramoisi et à son agressivité, s'en prend sans relâche à la plupart des bêtes qu'il harcèle de coups de bec acéré. Les faucons de sang attaquent en meute pour terrasser leur proie.

Grand cervidé

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Charge. Si le cervidé se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Ramure au même tour, il lui inflige 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Actions

Ramure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Grand singe

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 19 (3d8 + 6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de Poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 7,50/15 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Grenouille

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 6 m, nage 6 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	13 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Compétences Discrétion +3, Perception +1

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 0 (0 PX)

Amphibie. La grenouille peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Saut sans élan. Les sauts en longueur de la grenouille peuvent atteindre 3 m et ses sauts en hauteur 1,50 m, avec ou sans élan.

La **grenouille** ne dispose d'aucune attaque efficace. Elle se nourrit de petits insectes et vit généralement à proximité de l'eau, dans les arbres ou sous terre. Le profil de la grenouille peut également convenir au **crapaud**.

Grenouille géante

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 18 (4d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Compétences Discrétion +3, Perception +2

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 12

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Amphibie. La grenouille peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Saut sans élan. Les sauts en longueur de la grenouille peuvent atteindre 6 m et ses sauts en hauteur 3 m, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants et la cible est agrippée (évasion DD 11). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée et la grenouille ne peut pas mordre d'autre cible.

Engloutissement. La grenouille effectue une attaque de Morsure contre une cible de taille P ou inférieure qu'elle agrippe. Si l'attaque touche, la cible est également engloutie et n'est plus agrippée. La cible engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur de la grenouille et subit 5 (2d4) dégâts d'acide au début de chacun des tours de la grenouille. La grenouille ne peut pas engloutir plus d'une cible à la fois.

Si la grenouille meurt, la créature engloutie n'est plus entravée par elle et peut s'en extraire en dépensant 1,50 m de déplacement pour se retrouver à terre près du cadavre.

Guêpe géante

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Actions

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Si ces dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stabilisée, mais subit l'état empoisonné pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et l'état paralysé tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Hippocampe

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 0 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	12 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 0 (0 PX)

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

Hippocampe géant

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 16 (3d10)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sens Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Charge. Si l'hippocampe se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Coup de bélier au même tour, il lui inflige 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être jetée à terre.

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Comme ses cousins de taille plus modeste, l'**hippocampe géant** est un poisson farouche et coloré, au corps allongé et à la queue préhensile. Les elfes aquatiques les dressent comme montures.

Hyène

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 5 (1d8 + 1)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'elle cible, la hyène est avantagée au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Hyène géante

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Déchaînement. Après que la hyène a fait tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps à son tour, elle peut consacrer une action bonus à se déplacer à concurrence de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de Morsure.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Lézard

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Lézard géant

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

On peut dresser un **lézard géant** comme monture ou bête de trait. Les saurials les élèvent comme bêtes de compagnie et les lézards géants des souterrains servent de monture et de bêtes de somme aux drows, aux duergars et à d'autres cultures.

Lion

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Bond agressif. Si le lion se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature qu'il touche ensuite avec une attaque de Griffe au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer contre elle une attaque de Morsure par une action bonus.

Odorat aiguisé. Le lion est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Saut avec élan. Avec une prise d'élan de 3 m, le lion peut franchir jusqu'à 7,50 m d'un saut en longueur.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le lion est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Loup

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup est avantagé aux jets d'attaque correspondants.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être jetée à terre.

Loup arctique

Monstruosité de taille G, neutre mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d10 + 20)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +3, Perception +5

Immunités (dégâts) froid

Sens Perception passive 15

Langues commun, gigant, loup arctique

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Camouflage dans la neige. Le loup est avantagé aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher en terrain neigeux.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre.

Souffle glacial (recharge 5–6). Le loup exhale une bouffée d'air glacial, sous forme d'un cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 et subit 18 (4d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le **loup arctique**, bête des régions froides, est aussi massif qu'un loup sanguinaire mais possède un pelage aussi blanc que la neige et des yeux d'un bleu très clair. Les géants du givre s'entourent de telles créatures, pour monter la garde et les épauler à la chasse, et profitent du souffle meurtrier des loups contre leurs ennemis et leurs proies. Les loups arctiques communiquent entre eux par le biais de grognements et d'aboiements, mais leur connaissance du commun et du gigant leur permet de suivre les conversations les plus simples.

Loup sanguinaire

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 37 (5d10 + 10)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Mammouth

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 126 (11d12 + 55)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (−1)	21 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Charge écrasante. Si le mammouth se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature qu'il touche ensuite avec une attaque de Coup de défense au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le mammouth peut effectuer contre elle une attaque de Piétinement par une action bonus.

Actions

Coup de défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 25 (4d8 + 7) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Le **mammouth**, pachyderme à la fourrure épaisse, est doté de longues défenses. Plus trapu et féroce qu'un éléphant normal, il s'adapte à une grande variété de climats, du subarctique ou subtropical.

Mille-pattes géant

Bête de taille P, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 4 (1d6 + 1)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison. Si ces dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stabilisée, mais subit l'état empoisonné pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et l'état paralysé tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Molosse

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 5 (1d8 + 1)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le molosse est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être jetée à terre.

Les **molosses** sont des chiens imposants, prisés par les humanoïdes pour leur loyauté et leurs sens acérés. On peut les dresser pour la chasse, la garde ou la guerre. Les halfelins et autres humanoïdes de taille P s'en servent de montures.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Mule

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Bête de somme. La mule est considérée comme de taille G pour ce qui est de déterminer sa capacité de charge.

Pied sûr. La mule est avantagée aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets censés la jeter à terre.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Nuée d'insectes

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Résistances aux dégâts contondants, perforants, tranchants

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un insecte de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché :* 10 (4d4) dégâts perforants, ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée est à la moitié de son maximum de points de vie ou moins.

Variante : Nuées d'insectes

Différents types d'insectes peuvent former des nuées, chacune ayant des attributs spéciaux décrits ci-après.

Nuée de guêpes. Une nuée de guêpes dispose d'une vitesse au sol de 1,50 m, d'une vitesse de vol de 9 m et n'a pas de vitesse d'escalade.

Nuée de mille-pattes. Une créature réduite à 0 point de vie par une nuée de mille-pattes est stabilisée, mais subit l'état empoisonné pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et l'état paralysé tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Nuée de scarabées. Une nuée de scarabées reçoit une vitesse de fouissement de 1,50 m.

Nuée d'araignées. Une nuée d'araignées dispose des traits supplémentaires suivants.

Marche dans les toiles. Le nuée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Pattes d'araignée. La nuée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle reste au contact d'une toile, la nuée connaît la position exacte de toute autre créature en contact avec la même toile.

Nuée de chauves-souris

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (−3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Résistances aux dégâts contondants, perforants, tranchants

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Écholocalisation. La nuée ne peut pas recourir à sa vision aveugle quand elle est assourdie.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour une chauve-souris de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Ouïe aiguisée. La nuée est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Touché :* 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée est à la moitié de son maximum de points de vie ou moins.

Nuée de corbeaux

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 24 (7d8 − 7)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	14 (+2)	8 (−1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Compétences Perception +5

Résistances aux dégâts contondants, perforants, tranchants

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens Perception passive 15

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un corbeau de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Actions

Becs. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 5 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée est à la moitié de son maximum de points de vie ou moins.

Nuée de piranhas

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 28 (8d8 − 8)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Résistances aux dégâts contondants, perforants, tranchants

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Frénésie sanguinaire. La nuée est avantagée aux jets d'attaque de corps à corps contre toute créature à laquelle il manque des points de vie.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un piranha de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Respiration aquatique. La nuée ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Touché :* 14 (4d6) dégâts perforants, ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée est à la moitié de son maximum de points de vie ou moins.

Nuée de rats

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 24 (7d8 − 7)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Résistances aux dégâts contondants, perforants, tranchants

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un rat de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Odorat aiguisé. Le nuée est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée est à la moitié de son maximum de points de vie ou moins.

Nuée de serpents venimeux

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

Classe d'armure 14

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Résistances aux dégâts contondants, perforants, tranchants

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un serpent de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée est à la moitié de son maximum de points de vie ou moins. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 et subit 14 (4d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Ours brun

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 34 (4d10 + 12)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Odorat aiguisé. L'ours est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une de Morsure et une de Griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Ours noir

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d8 + 6)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Odorat aiguisé. L'ours est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une de Morsure et une de Griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Ours polaire

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 42 (5d10 + 15)

Vitesse 12 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. L'ours est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une de Morsure et une de Griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.

Panthère

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Compétences Discrétion +6, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Bond agressif. Si la panthère se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature qu'elle touche ensuite avec une attaque de Griffe au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer contre elle une attaque de Morsure par une action bonus.

Odorat aiguisé. La panthère est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Petit cervidé

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Sens Perception passive 12

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants.

Pieuvre

Bête de taille P, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 1,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 12

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Apnée. La pieuvre peut retenir son souffle hors de l'eau pendant 30 minutes.

Camouflage subaquatique. La pieuvre est avantagée aux tests de Dextérité (Discrétion) effectués sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât contondant et la cible est agrippée (évasion DD 10). Tant qu'elle agrippe cette cible, la pieuvre ne peut pas recourir à ses tentacules sur une autre cible.

Nuage d'encre (recharge après un repos court ou long). Un nuage d'encre de 1,50 m de rayon entoure la pieuvre si elle est sous l'eau. La zone est à visibilité nulle pendant 1 minute, mais un courant important peut disperser le nuage. Après avoir libéré son encre, la pieuvre peut entreprendre l'action Foncer par une action bonus.

Pieuvre géante

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 11

Points de vie 52 (8d10 + 8)

Vitesse 3 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Apnée. La pieuvre peut retenir son souffle hors de l'eau pendant 1 heure.

Camouflage subaquatique. La pieuvre est avantagée aux tests de Dextérité (Discrétion) effectués sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 16). Tant que la pieuvre agrippe cette cible, celle-ci est entravée et la pieuvre ne peut pas utiliser ses Tentacules contre d'autres cibles.

Nuage d'encre (recharge après un repos court ou long). Un nuage d'encre de 6 m de rayon entoure la pieuvre si elle est sous l'eau. La zone est à visibilité nulle pendant 1 minute, mais un courant important peut disperser le nuage. Après avoir libéré son encre, la pieuvre peut entreprendre l'action Foncer par une action bonus.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Piranha

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Frénésie sanguinaire. Le piranha est avantagé aux jets d'attaque de corps à corps contre toute créature à laquelle il manque des points de vie.

Respiration aquatique. Le piranha ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Le **piranha** est un poisson carnivore aux dents effilées. Il s'adapte à tout environnement aquatique, y compris les lacs souterrains les plus froids. Ces bêtes évoluent souvent en bancs, dont le profil apparaît dans cette annexe à la section « nuée de piranhas ».

Poney

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts contondants.

Rat

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	11 (+0)	9 (−1)	2 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le rat est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Rat géant

Bête de taille P, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Odorat aiguisé. Le rat est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le rat est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Variante : Rats géants infectés

Certains rats géants sont vecteurs de maladies qu'ils transmettent par leur morsure. Le rat géant infecté présente un facteur de puissance de 1/8 (25 PX) et l'action de Morsure suivante remplace celle du profil de base.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de contracter une maladie. Tant qu'elle n'est pas guérie de la maladie, la cible ne peut pas récupérer de points de vie hormis par des moyens magiques, et son maximum de points de vie diminue de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Si son maximum de points de vie tombe à 0 en raison de la maladie, la cible meurt.

Requin de récif

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12

Langues —

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le requin est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Plus petit que le requin géant et le requin-chasseur, le **requin de récif** sévit dans les eaux peu profondes et les récifs coralliens, où il chasse en petit groupe. Un spécimen de taille adulte atteint de 1,80 à 3 m de long.

Requin géant

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 126 (11d12 + 55)

Vitesse 0 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (−5)	10 (+0)	5 (−3)

Compétences Perception +3

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Frénésie sanguinaire. Le requin est avantagé aux jets d'attaque de corps à corps contre toute créature à laquelle il manque des points de vie.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Le **requin géant**, qui atteint 9 mètres de long, ne se croise normalement que dans les profondeurs océaniques. Ne connaissant pas la peur, il s'attaque à tout ce qui croise sa route, y compris les baleines et les navires.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Requin-chasseur

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Frénésie sanguinaire. Le requin est avantagé aux jets d'attaque de corps à corps contre toute créature à laquelle il manque des points de vie.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Plus petit qu'un requin géant mais plus grand et plus féroce qu'un requin de récif, le **requin-chasseur** hante les profondeurs marines. Il chasse généralement seul mais un même secteur peut accueillir plusieurs requins-chasseurs. Il atteint 4,50 m à 6 m de long à taille adulte.

Rhinocéros

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sens Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le rhinocéros se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Coup de corne au même tour, il lui inflige 9 (2d8) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Sanglier

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Sens Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Défense au même tour, il lui inflige 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être jetée à terre.

Implacable (recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 7 dégâts ou moins censés le faire tomber à 0 point de vie, il se retrouve en fait à 1 point de vie.

Actions

Défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sanglier géant

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 42 (5d10 + 15)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Sens Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Défense au même tour, il lui inflige 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Implacable (recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 10 dégâts ou moins censés le faire tomber à 0 point de vie, il se retrouve en fait à 1 point de vie.

Actions

Défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Scarabée de feu géant

Bête de taille P, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 4 (1d6 + 1)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 8

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Illumination. Le scarabée projette une lumière vive sur un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d6 − 1) dégâts tranchants.

Le **scarabée de feu géant** est une créature nocturne qui tient son nom de ses deux glandes luisantes. Mineurs et aventuriers prisent ces bêtes dont les glandes continuent à produire de la lumière 1d6 jours après la mort du scarabée. C'est dans les souterrains et les forêts les plus sombres que l'on a le plus de chances de croiser ces insectes géants.

Scorpion

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 1 (1d4 − 1)

Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	11 (+0)	8 (−1)	1 (−5)	8 (−1)	2 (−4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Actions

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 9, et subit 4 (1d8) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Scorpion géant

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 9

Langues —

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le scorpion effectue trois attaques : deux de Pince et une de Dard.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir 22 (4d10) dégâts de poison supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts contondants et la cible est agrippée (évasion DD 12). Le scorpion est doté de deux pinces, chacune pouvant agripper une cible.

Serpent constricteur

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Constriction. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts contondants et la cible est agrippée (évasion DD 14). Tant que la créature est agrippée, elle est entravée et le serpent ne peut pas recourir à Constriction sur d'autres cibles.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Serpent constricteur géant

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 60 (8d12 + 8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 12

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Actions

Constriction. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants et la cible est agrippée (évasion DD 16). Tant que la créature est agrippée, elle est entravée et le serpent ne peut pas recourir à Constriction sur d'autres cibles.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Serpent venimeux

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, et subit 5 (2d4) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Serpent venimeux géant

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 14

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 12

Langues —

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Serpent volant

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 14

Points de vie 5 (2d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Repli aérien. Le serpent ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant plus 7 (3d4) dégâts de poison.

Le **serpent volant** est un reptile ailé aux couleurs vives que l'on trouve dans les jungles reculées. Les peuples tribaux et certains sectateurs domestiquent parfois ces bêtes, qui livrent de petits rouleaux de parchemin serrés dans leurs anneaux.

Singe géant

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 157 (15d12 + 60)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Athlétisme +9, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Facteur de puissance 7 (2 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de Poing.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 15/30 m, une cible. *Touché :* 30 (7d6 + 6) dégâts contondants.

Tigre

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 37 (5d10 + 10)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Bond agressif. Si le tigre se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature qu'il touche ensuite avec une attaque de Griffe au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer contre elle une attaque de Morsure par une action bonus.

Odorat aiguisé. Le tigre est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Tigre à dents de sabre

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Bond agressif. Si le tigre se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature qu'il touche ensuite avec une attaque de Griffe au même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer contre elle une attaque de Morsure par une action bonus.

Odorat aiguisé. Le tigre est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Vautour

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 5 (1d8 + 1)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Odorat et vue aiguisés. Le vautour est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue ou l'odorat.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le vautour est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants.

Vautour géant

Bête de taille G, neutre mauvaise

Classe d'armure 10

Points de vie 22 (3d10 + 6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues comprend le commun, mais ne parle pas

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Odorat et vue aiguisés. Le vautour est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue ou l'odorat.

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le vautour est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Attaques multiples. Le vautour effectue deux attaques : une de Bec et une de Serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Le **vautour géant** est doué d'une intelligence certaine doublée de malice. Contrairement à ses petits cousins, il s'attaque volontiers aux créatures blessées pour en précipiter le trépas. Les vautours géants harcèlent leur proie affamée et assoiffée pendant des jours, tirant manifestement un grand plaisir de leur souffrance.

Worg

Monstruosité de taille G, neutre mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	11 (+0)	8 (−1)

Compétences Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues gobelin, worg

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le worg est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Le **worg** est un prédateur cruel qui prend un malin plaisir à chasser et dévorer des proies plus faibles que lui. Rusées et malveillantes, ces créatures sévissent dans les zones sauvages reculées, quand elles ne sont pas élevées par des gobelins ou des hobgobelins. Ces gobelinoïdes se servent d'elles comme montures, mais un worg n'hésitera pas à se retourner contre son cavalier s'il le maltraite ou le sous-alimente. Les worgs parlent leur propre langue et le gobelin, quelques-uns apprenant aussi le commun.

Cervidé géant

Bête de taille TG, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 42 (5d12 + 10)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (−2)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues cervidé géant, comprend le commun, l'elfique et le sylvestre mais ne les parle pas

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le cervidé se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de Ramure au même tour, il lui inflige 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Ramure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché :* 22 (4d8 + 4) dégâts contondants.

Le majestueux **cervidé géant** est si rare que son apparition est fréquemment interprétée comme l'annonce d'un événement majeur, comme la naissance d'un roi. Les légendes évoquent la visite de dieux sur le Plan Matériel, sous la forme d'un cerf ou d'un élan géant. Pour de nombreuses cultures, chasser ces créatures revient donc à provoquer le courroux divin.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Annexe MdM-B : Personnages non-joueurs

Cette annexe présente les profils de divers personnages non-joueurs (PNJ) que les aventuriers pourraient croiser au gré d'une campagne, du modeste roturier au puissant archimage. Ces profils conviennent à des PNJ humains comme non humains.

Adapter un PNJ

Vous pouvez aisément personnaliser un PNJ de cette annexe, de bien des manières, selon les besoins de votre campagne.

Traits raciaux. Vous pouvez appliquer des traits raciaux à un PNJ. Ainsi un druide halfelin affichera-t-il une vitesse de 7,50 m et disposera-t-il du trait Chanceux. L'ajout de traits raciaux ne modifie pas le facteur de puissance du PNJ. Pour plus de détails sur les traits raciaux, reportez-vous au *Manuel des joueurs*.

Échange de sorts. Pour personnaliser un PNJ incantateur, il suffit de remplacer un ou plusieurs de ses sorts. Vous pouvez remplacer tout sort de la liste du PNJ par un sort du même niveau, issu de la même liste de classe. Ce type d'échange ne modifie en rien le facteur de puissance du PNJ.

Remplacement d'arme et d'armure. Vous pouvez attribuer une armure supérieure ou inférieure au PNJ, lui ajouter des armes ou en remplacer. Les ajustements ainsi engendrés sur la classe d'armure et les dégâts peuvent influer sur le facteur de puissance du PNJ.

Objets magiques. Plus un PNJ est puissant, plus il est susceptible de disposer d'un ou plusieurs objets magiques. Un archimage pourrait ainsi posséder un bâton ou une baguette magique, ainsi que des potions et des parchemins. Un PNJ doté d'un objet magique qui inflige d'importants dégâts pourrait voir son facteur de puissance augmenter.

Acolyte

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Religion +2

Sens Perception passive 12

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Sorts. L'acolyte est un incantateur de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts 12, +4 pour toucher avec ses attaques de sort). Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée*, *lumière*, *thaumaturgie*

1er niveau (3 emplacements) : *bénédiction*, *sanctuaire*, *soins*

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Les **acolytes** assurent les tâches subalternes au sein du clergé, généralement sous la houlette d'un prêtre (ecclésiastique). On leur confie diverses fonctions au sein d'un temple, tandis que les dieux qu'ils prient leur octroient quelques pouvoirs magiques mineurs.

Archimage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 99 (18d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +6

Compétences Arcanes +13, Histoire +13

Résistances aux dégâts dégâts des sorts ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques (grâce à *peau de pierre*)

Sens Perception passive 12

Langues six au choix

Facteur de puissance 12 (8 400 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Résistance à la magie. L'archimage est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts. L'archimage est un incantateur de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde 17, +9 pour toucher avec ses attaques de sort). Il peut lancer *déguisement* et *invisibilité* à volonté et a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière*, *main du mage*, *poigne électrique*, *prestidigitation*, *trait de feu*

1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage**, *détection de la magie*, *identification*, *projectile magique*

2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées*, *foulée brumeuse*, *image miroir*

3e niveau (3 emplacements) : *contresort*, *éclair*, *vol*

4e niveau (3 emplacements) : *bannissement*, *bouclier de feu*, *peau de pierre**

5e niveau (3 emplacements) : *cône de froid*, *mur de force*, *scrutation*

6e niveau (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*

7e niveau (1 emplacement) : *téléportation*

8e niveau (1 emplacement) : *esprit impénétrable**

9e niveau (1 emplacement) : *arrêt du temps*

**L'archimage lance ces sorts sur lui-même avant le combat.*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les **archimages** sont des incantateurs puissants (et souvent vieillissants) qui se consacrent à l'étude des arts arcaniques. Les mieux intentionnés officient comme conseillers des rois et reines, mais d'autres, plus malveillants, règnent comme tyrans et lorgnent vers la fausse vie des liches. Celles et ceux qui ne sont foncièrement ni bons ni mauvais se cloisonnent dans leur tour d'ivoire pour s'adonner sans relâche à la magie.

Un archimage s'entoure souvent d'un ou plusieurs apprentis. Son domaine compte de nombreuses protections et gardiens magiques pour éloigner les intrus.

Assassin

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3, Tromperie +3

Résistances aux dégâts poison

Sens Perception passive 13

Langues argot des voleurs et deux autres au choix

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

Assassinat. Lors de son premier tour d'un combat, l'assassin est avantagé aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué le moindre tour. Toute attaque réussie par l'assassin contre une cible surprise est un coup critique.

Attaque sournoise. Une fois par tour, l'assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque d'arme alors qu'il avait l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque sa cible se trouve dans un rayon de 1,50 m d'un allié non neutralisé de l'assassin et qu'il n'était lui-même pas désavantagé au jet d'attaque.

Esquive totale. Si l'assassin est soumis à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit en fait aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec.

Actions

Attaques multiples. L'assassin effectue deux attaques d'Épée courte.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Experts ès poison, les **assassins** sont des meurtriers sans scrupules qui offrent leurs services à la noblesse, aux maîtres de guilde, aux souverains et à quiconque en a les moyens.

Bandit

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que loyal

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les **bandits** sévissent en factions, éventuellement sous les ordres de malfrats, de vétérans ou de lanceurs de sorts. Tous les bandits ne sont pas mauvais. L'oppression, la disette, les épidémies et la famine poussent parfois d'honnêtes gens à s'engager dans cette voie.

Les **pirates** sont les bandits des hautes mers. Parfois flibustiers attirés par l'appât du gain et du sang, il peut aussi s'agir de corsaires mandatés par la couronne pour assaillir les vaisseaux ennemis et en piller les cales.

Berserker

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement chaotique

Classe d'armure 13 (armure de peaux)

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Sens Perception passive 10

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Téméraire. Au début de son tour, le berserker peut s'octroyer l'avantage à tous ses jets d'attaque d'arme de corps à corps du tour, auquel cas tous les jets d'attaque contre lui sont avantagés jusqu'au début de son tour suivant.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Issus de terres barbares, les imprévisibles **berserkers** se retrouvent au sein de bandes guerrières et cherchent noise où qu'ils se rendent.

Capitaine bandit

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que loyal

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2

Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4

Sens Perception passive 10

Langues deux au choix

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue trois attaques de corps à corps : deux de Cimeterre et une de Dague. Ou bien il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps censée le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'assaillant et manier une arme de corps à corps.

Il faut une forte personnalité, une ruse impitoyable et du bagou pour se faire respecter d'une bande de voyous. Le **capitaine bandit** ne manque certes pas de telles qualités.

Outre la troupe d'égoïstes grogneurs que tout capitaine bandit doit gérer, le **capitaine pirate**, sa variante maritime, a un navire à protéger et à commander. Pour s'assurer que tout le monde file doux à bord de son vaisseau, il doit savoir distiller adroitement récompenses et punitions.

Plus encore que les trésors, les capitaines bandits et pirates courent après la notoriété, aussi infâme soit-elle. Un prisonnier qui sait flatter la vanité d'un capitaine a plus de chances d'être traité avec clémence que celui ou celle qui fait mine de ne rien connaître de la réputation sulfureuse de son geôlier.

Chevalier

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2

Sens Perception passive 10

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Brave. Le chevalier est avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé.

Actions

Attaques multiples. Le chevalier effectue deux attaques de corps à corps.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Commandement (recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le chevalier peut prononcer une instruction ou mise en garde spéciale chaque fois qu'une créature non hostile qu'il voit dans un rayon de 9 m effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut alors ajouter un d4 à son jet, à condition d'entendre le chevalier et de le comprendre. Une même créature ne peut profiter que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si le chevalier est neutralisé.

Réactions

Parade. Le chevalier ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps censée le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'assaillant et manier une arme de corps à corps.

Les **chevaliers** sont des combattants qui ont fait serment de servir un souverain, un ordre religieux ou une noble cause. L'alignement du chevalier détermine jusqu'à quelles extrémités il sera prêt à honorer son serment. Lorsqu'il entreprend une quête ou qu'il veille sur des terres, le chevalier s'accompagne souvent d'une suite comprenant écuyers et employés, tous roturiers.

Druide

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4

Sens Perception passive 14

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Langues druidique et deux autres au choix

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Sorts. Le druide est un incantateur de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts 12, +4 pour toucher avec ses attaques de sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *crosse des druides*, *druidisme*, *flammes*

1er niveau (4 emplacements) : *communication avec les animaux*, *enchevêtrement*, *grande foulée*, *vague tonnante*

2e niveau (3 emplacements) : *messager animal*, *peau d'écorce*

Actions

Bâton de combat. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher (+4 avec *crosse des druides*), allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants, ou 4 (1d8) dégâts contondants si utilisé à deux mains, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants avec *crosse des druides*.

Les **druides** vivent dans les forêts et autres sites sauvages isolés où ils protègent le monde naturel des monstres et de l'empiètement de la civilisation. Certains, **chamans tribaux**, soignent les malades, prient les esprits animaux et servent de guides spirituels.

Ecclésiastique (prêtre)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4

Sens Perception passive 13

Langues deux au choix

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Distinction divine. Par une action bonus, l'ecclésiastique peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme de corps à corps infligent magiquement 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il touche. Ce bénéfice persiste jusqu'à la fin du tour. Si l'ecclésiastique dépense un emplacement de sort du 2e niveau ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1er.

Sorts. Le prêtre est un incantateur de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts 13, +5 pour toucher avec ses attaques de sort). L'ecclésiastique a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée*, *lumière*, *thaumaturgie*

1er niveau (4 emplacements) : *rayon traçant*, *sanctuaire*, *soins*

2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle*, *restauration partielle*

3e niveau (2 emplacements) : *dissipation de la magie*, *esprits gardiens*

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants.

Les **ecclésiastiques** livrent au peuple les enseignements de leur divinité. Chefs spirituels d'un temple ou d'un sanctuaire, ils jouissent souvent d'un statut enviable au sein de leur communauté. Un ecclésiastique maléfique pourrait servir ouvertement un tyran ou tirer les ficelles et orchestrer les rites dépravés d'une secte cachée dans l'ombre d'une société bienveillante.

Un ecclésiastique s'accompagne souvent d'au moins un acolyte pour l'assister lors des liturgies et autres devoirs sacrés.

Éclaireur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 9 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5

Sens Perception passive 15

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Ouïe et vue aiguisées. L'éclaireur est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'éclaireur effectue deux attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

L'**éclaireur**, chasseur et traqueur chevronné, loue ses services au plus offrant. Si la plupart pistent du gibier sauvage, certains travaillent comme chasseurs de primes ou guides, ou bien servent dans la reconnaissance militaire.

Espion

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Escamotage +4, Intuition +4, Investigation +5, Perception +6, Persuasion +5, Tromperie +5

Sens Perception passive 16

Langues deux au choix

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Attaque sournoise (1/tour). L'espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque d'arme alors qu'il avait l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque sa cible se trouve dans un rayon de 1,50 m d'un allié non neutralisé de l'espion et qu'il n'était lui-même pas désavantagé au jet d'attaque.

Ruse. À chacun de ses tours, l'espion peut entreprendre l'action Foncer, Se cacher ou Se désengager par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. L'espion effectue deux attaques de corps à corps.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Dirigeants, nobles, marchands, maîtres de guilde et autres individus fortunés recourent abondamment aux services d'**espions** pour garder la main dans le monde impitoyable de la politique. L'espion a appris à recueillir des renseignements en toute discrétion. Les plus loyaux préfèreraient mourir plutôt que de divulguer une information susceptible de compromettre leur personne ou leurs employeurs.

Fanatique de secte

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que bon

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Persuasion +4, Religion +2, Tromperie +4

Sens Perception passive 11

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Sombre dévotion. Le fanatique est avantagé aux jets de sauvegarde contre les états charmé et effrayé.

Sorts. Le fanatique est un incantateur de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts 11, +3 pour toucher avec ses attaques de sort). Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée*, *lumière*, *thaumaturgie*

1er niveau (4 emplacements) : *blessure*, *bouclier de la foi*, *injonction*

2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle*, *immobilisation de personne*

Actions

Attaques multiples. Le fanatique effectue deux attaques de corps à corps.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

On retrouve souvent les **fanatiques** à la tête d'une secte, où ils profitent de leur charisme et de leur dogmatisme pour influencer de pauvres ouailles. La plupart sont en premier lieu motivés par le pouvoir.

Garde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée à deux mains dans le cadre d'une attaque de corps à corps.

La catégorie des **gardes** englobe les membres du guet, les sentinelles d'une citadelle ou d'un bourg fortifié et la garde rapprochée des marchands et nobles.

Gladiateur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5

Sens Perception passive 11

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 5 (1 800 PX)

Brave. Le gladiateur est avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé.

Brutalité. Lorsque le gladiateur touche avec un arme de corps à corps, il inflige un dé supplémentaire de dégâts (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques multiples. Le gladiateur effectue trois attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.

Coup de bouclier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains dans le cadre d'une attaque de corps à corps.

Réactions

Parade. Le gladiateur ajoute 3 à sa CA contre une attaque de corps à corps censée le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'assaillant et manier une arme de corps à corps.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Les **gladiateurs** se battent pour divertir les foules en délire. Certains sont d'impitoyables combattants d'arène pour qui chaque rencontre est une lutte à mort, d'autres des duellistes professionnels, grassement rémunérés alors qu'ils se contentent le plus souvent du premier sang.

Guerrier tribal

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (armure de peaux)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	8 (−1)

Sens Perception passive 10

Langues une au choix

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le guerrier est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée à deux mains dans le cadre d'une attaque de corps à corps.

Les **guerriers tribaux** vivent à l'écart de la civilisation, où ils subsistent souvent de chasse et de pêche. Chaque tribu se comporte selon les désirs de son chef, généralement le plus grand ou le plus vénérable des guerriers, ou simplement un sujet béni des dieux.

Mage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 40 (9d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4

Compétences Arcanes +6, Histoire +6

Sens Perception passive 11

Langues quatre au choix

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Sorts. Le mage est un incantateur de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde 14, +6 pour toucher avec ses attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière*, *main du mage*, *prestidigitation*, *trait de feu*

1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage*, *bouclier*, *détection de la magie*, *projectile magique*

2e niveau (3 emplacements) : *foulée brumeuse*, *suggestion*

3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu*, *contresort*, *vol*

4e niveau (3 emplacements) : *invisibilité suprême*, *tempête de grêle*

5e niveau (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les **mages** passent leur vie à étudier la magie et à la pratiquer. Les mages bienveillants conseillent la noblesse et les gens de pouvoir, tandis que d'autres, maléfiques, se retranchent en des sites reculés pour mener d'innommables expériences sans craindre d'être dérangés.

Malfrat

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que bon

Classe d'armure 11 (armure de cuir)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2

Sens Perception passive 10

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Tactique de meute. Quand au moins un de ses alliés non neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le malfrat est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Attaques multiples. Le malfrat effectue deux attaques de corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Les **malfrats**, hommes de main impitoyables, ne connaissent que la violence et l'intimidation. L'argent motive les actes de ces individus fort peu scrupuleux.

Noble

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 15 (cuirasse)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Intuition +4, Persuasion +5, Tromperie +5

Sens Perception passive 12

Langues deux au choix

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps censée le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'assaillant et manier une arme de corps à corps.

Les **nobles** jouissent d'une autorité et d'une influence certaines en tant que membres de la classe supérieure. Ils disposent de la richesse et des relations susceptibles d'en faire des monarques ou des généraux. Un noble voyage souvent accompagné de gardes, ainsi que de domestiques (roturiers).

Le profil du noble peut également représenter les **courtisans** de naissance moins aristocrate.

Roturier

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 0 (10 PX)

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Le terme **roturier** englobe la plupart des paysans, serfs, esclaves, domestiques, pèlerins, marchands, artisans et ermites.

Sectateur (membre de secte)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que bon

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Tromperie +2

Sens Perception passive 10

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Sombre dévotion. Le sectateur est avantagé aux jets de sauvegarde contre les états charmé et effrayé.

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Les **sectateurs** ont juré allégeance à quelque sombre puissance : prince élémentaire, seigneur démon ou archidiable, par exemple. La plupart cachent leur foi impie pour éviter l'ostracisme, l'emprisonnement, voire l'exécution. Contrairement au simple acolyte d'alignement mauvais, le sectateur fait souvent preuve de folie dans ses actes et ses croyances.

Vétéran

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 17 (clibanion)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues une au choix (généralement le commun)

Facteur de puissance 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques d'Épée longue. S'il a dégainé une épée courte, il peut également porter une attaque d'Épée courte.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Les **vétérans**, combattants professionnels, ont choisi de prendre les armes pour l'argent ou pour protéger certaines valeurs. On trouve dans leurs rangs des soldats à la retraite et des guerriers qui n'ont jamais servi qu'eux-mêmes.

Interdit à la revente. Vous êtes autorisés à imprimer ou photocopier ce document pour votre strict usage personnel.