

LES CHRONIQUES DE MARCUS



Compilation des Dons DD3.5

Par Jaffar, la Vieille Liche

Mise à jour du 21/10/2004



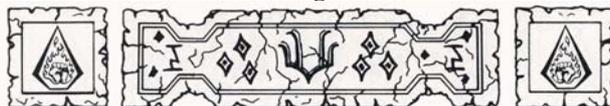


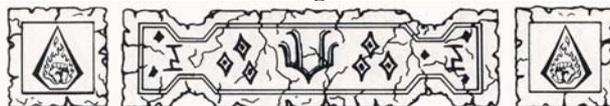
Table des Matières

Introduction	7
Présentation des dons	7
Nom du Don [Type]	7
Equivalence de Dons	7
Avertissements	7
Dons de Combat	8
Arme de prédilection [Général]	8
Arme de prédilection supérieure [Général]	8
Arme en main [Général]	8
Arraché d'arme [Général]	8
Art du lancer [Général]	8
Assaut en puissance [Général, Guerrier]	8
Assommer [Général]	8
Attaque au Galop [Général]	8
Attaque au sol [Général, Guerrier]	8
Attaque coordonnée [Général, Guerrier]	8
Attaque éclair [Général]	9
Attaque en finesse [Général]	9
Attaque en Piqué [Général, Guerrier]	9
Attaque en puissance [Général]	9
Attaque en rotation [Général]	9
Attaque en vol [Général]	9
Attaque multiple [Général]	9
Attaques Réflexes [Général]	9
Attaque sournoise à Distance améliorée [Général]	10
Attaque sournoise améliorée [Général]	10
Attaques étourdissantes supplémentaires [Général]	10
Bonus de Rage [Général]	10
Charge au bouclier [Général]	10
Charge dévastatrice [Général]	10
Combat à plusieurs armes [Général]	10
Combat en phalange [Général, Guerrier]	10
Combat deux armes [Général]	10
Combat en aveugle [Général]	10
Combat monté [Général]	11
Combat Rapproché [Général, Guerrier]	11
Contact douloureux [Général]	11
Contre-charge [Général, Guerrier]	11
Coup étourdissant [Général]	11
Coup de Pied circulaire [Général]	11
Coup final [Général]	11
Coup rapide [Général]	11
Coups vicieux [Général]	11
Critique en puissance [Général]	12
Critique sur Ennemi juré [Général]	12
Défaut de la cuirasse [Général]	12
Défense à 2 armes [Général]	12
Destruction d'arme [Général]	12
Enchaînement [Général]	12
Ennemi juré supplémentaire [Général]	12
Épées jumelles [Général, Guerrier]	12
Esquive [Général]	12
Etourdir [Général]	13
Etreinte [Général]	13
Expert tacticien [Général, Guerrier]	13
Expert tacticien [Général]	13
Expertise du bouclier [Général, Guerrier]	13
Expertise du combat [Général]	13

Expertise du Combat Renforcée [Général]	13
Feu nourri [Général]	13
Faiblesse feinte [Général]	14
Fil à la patte [Général]	14
Frappe hémorragique [Général]	14
Frappe surnaturelle [Général]	14
Grande poigne [Général]	14
Interception de projectiles [Général, Guerrier]	14
Lutteur confirmé [Général]	14
Maîtrise du Combat à deux armes [Général]	15
Maniement des armes courantes [Général]	15
Maniement d'une arme de guerre [Général]	15
Maniement d'une arme exotique [Général]	15
Maniement des boucliers [Général]	15
Maniement du Pavois [Général]	15
Mise à terre [Général, Guerrier]	15
Multidextrie [Général]	15
Oeil de faucon [Général, Guerrier]	15
Panrace [Général, Guerrier]	16
Parade « main-gauche » [Général, Guerrier]	16
Parade de projectiles [Général]	16
Passe-garde [Général, Guerrier]	16
Piétinement [Général]	16
Poings de fer [Général]	16
Poings fulgurants [Général]	16
Port d'armure intermédiaire [Général]	16
Port d'armure légère [Général]	16
Port d'armure lourde [Général]	17
Rage améliorée [Général]	17
Rage destructrice [Général]	17
Rage instantanée [Général]	17
Rage terrifiante [Général]	17
Réception de Charge [Général, Guerrier]	17
Rechargement rapide [Général, Guerrier]	17
Saut de la mante [Général]	17
Science de l'initiative [Général]	17
Science de la destruction d'arme [Général, Guerrier]	17
Sciences de la bousculade [Général]	17
Science du coup de bouclier [Général]	18
Science du critique [Général]	18
Science du Croc-en-jambe [Général]	18
Science du désarmement [Général]	18
Science du renversement [Général, Guerrier]	18
Sciences du combat à mains nues [Général]	18
Sciences du combat deux armes [Général]	18
Serre de l'aigle [Général]	18
Sixième sens [Général]	19
Spécialisation martiale [Général]	19
Spécialisation martiale supérieure [Général]	19
Succession d'enchaînement [Général]	19
Tir à bout portant [Général]	19
Tir de loin [Général]	19
Tir de précision [Général]	19
Tir en mouvement [Général]	19
Tir instinctif [Général]	19
Tir monté [Général]	19
Tir rapide [Général]	19
Dons de physique	20
Acrobatique [Général]	20
Agilité du singe [general]	20



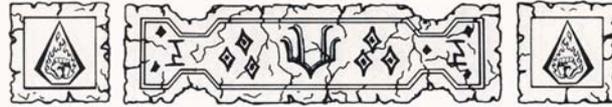
Le Tombeau du Seigneur des Marches



Ambidextrie [Général] (Supprimé dans DD3.5).....	20	École supérieure [Général]	27
Athlétisme [Général]	20	Ecriture de parchemins [création d'objets]	27
Champion de natation [général].....	20	Efficacité des sorts accrue [Général]	27
Course [Général]	20	Efficacité des sorts supérieure [Général]	27
Dur à cuire [Général].....	20	Élargissement de zone d'effet [Métamagie]	27
Endurance [Général].....	20	Emplacement de sort supplémentaire [Général]	28
Flair [Général]	20	Extension d'effet [Métamagie]	28
Froid [Général].....	20	Extension de durée [Métamagie]	28
Grande Résilience [Général]	21	Extension de portée [Métamagie]	28
Guérison accélérée [Général]	21	Extension de zone [Métamagie].....	28
Immunité au poison [Général].....	21	Familier supérieur [Général].....	28
Mémoire parfaite [Général].....	21	Harmonisation des gemmes [Création d'objet].....	29
Obstination [Général]	21	Incantation rapide [Métamagie]	29
Ouverture d'esprit [Général]	21	Incantation silencieuse [Métamagie]	29
Pied léger [Général].....	21	Incantation statique [Métamagie].....	29
Plus rapide que l'œil [Général].....	21	Inscription de runes [création d'objets]	29
Poignet rapide [Général].....	21	Magie Animale [Général]	29
Réflexes surhumains [Général]	21	Magie de guerre [Général].....	29
Résistance de Dragon [Général]	21	Magie de la Toile d'ombre [Général]	30
Résistance de Nain [Général]	21	Magie insidieuse [Métamagie].....	30
Résistance de Géant [Général]	22	Magie pernicieuse [Métamagie]	30
Résistance aux Poisons [Général].....	22	Magie tenace [Métamagie]	30
Résistance aux Energies Destructrices [Général]	22	Maîtrise des sorts [spécial]	30
Rester conscient [Général].....	22	Porteur de Magefeu [Général]	31
Résistance aux maladies [Général].....	22	Préparation de potions [Général]	31
Robustesse [Général].....	22	Préparation profane [Général].....	31
Souplesse du Serpent [généralité].....	22	Préparation profane [Général].....	31
Vélocité [Général]	22	Protection profane [Général].....	31
Véritable acrobate [Général]	22	Quintessence des sorts [Général].....	31
Vigueur surhumaine [Général]	22	Répétition de Sort [métamagie].....	31
Vision aveugle sur 1,50 m [Général].....	22	Résistance des sorts [Général]	31
Vision aveugle [Général].....	22	Retardement de sort [Métamagie].....	31
Virage sur l'aile [général]	22	Signature Magique [Général].....	32
Volonté de fer [Général].....	23	Sort consacré [Métamagie]	32
Vol amélioré [Général].....	23	Sort de signature [Général]	32
Vue perçante [Général].....	23	Sort déguisé [Général]	32
Dons de magie	24	Sort en sanctuaire [Métamagie]	32
Absence de composantes matérielles [Métamagie]	24	Sort inné [Métamagie]	32
Affaiblissement des dégâts énergétiques [Métamagie].....	24	Sort jumeau [métamagiel].....	33
Ajout d'énergie destructive [Métamagie].....	24	Sort persistant [Métamagie].....	33
Altération de zone d'effet [Métamagie]	24	Sort supplémentaire [Général]	33
Amélioration des créatures convoquées [Général]	24	Spécialisation magique [Général]	33
Augmentation d'intensité [Métamagie].....	24	Substitution d'énergie destructive [Métamagie].....	33
Contact magique à distance [Métamagie].....	24	Substitution énergétique [Métamagie].....	33
Contre sort amélioré [Général].....	24	Dons de background	35
Contre sort réactif [Général].....	24	Adaptation diurne [Général]	35
Convocation améliorée [Général].....	25	Affinité magique [Général].....	35
Coordination de sort [Métamagie].....	25	Aptitude mécanique [Général].....	35
Création d'anneaux magiques [création d'objets]	25	Arboricole [Général].....	35
Création d'armes & d'armures magiques [création d'objets]	25	Artisan magique [Général].....	35
Création d'objets merveilleux [création d'objets]	25	Artiste [Général]	35
Création de baguettes magiques [création d'objets].....	25	Autonome [Général]	35
Création de bâtons magiques [création d'objets]	26	Avoir l'oeil [Général]	35
Création d'infusions [Création d'Objets]	26	Beau parleur [Général].....	35
Création de pièges magiques [création d'objets].....	26	Blasé [Général]	35
Création de portails [création d'objets]	26	Brute [Général]	35
Création de sceptres magiques [création d'objets]	26	Cavalier émérite [Général, Guerrier]	35
Création de tatouage magique [création d'objets].....	26	Chance des héros [Général]	35
Dédoublage de rayon [Métamagie].....	27	Charlatan [Général]	35
Démultiplication de sort [Métamagie].....	27	Compétence innée [Général].....	36
Ecole renforcée [Général].....	27	Condamné [Général].....	36



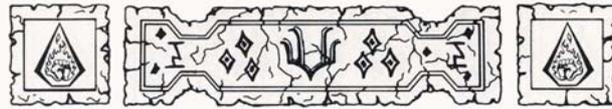
Le Tombeau du Seigneur des Marches



Confident [Général].....	36	Tatouage focaliseur [Spécial]	42
Cosmopolite [Général]	36	Touche-à-tout [Général]	42
Courage [Général]	36	Traqueur [Général, Guerrier].....	42
Discipline [Général]	36	Vigilance [Général]	42
Discourt séduisant [Général]	36	Vitesse Spirituelle [Général].....	42
Discret [Général]	36	Voix enragée [Général].....	42
Dissimulation [Général]	36	Voltigeur [Général].....	42
Doigts de fée [Général]	36	Vue fantôme [Général]	43
Dos au mur [Général]	36	Dons Divins.....	44
Education [Général]	36	Bouclier divin [Divin].....	44
Empatie éthérée [Général].....	37	Bonus de Changement de forme [Général].....	44
Empathie [Général]	37	Châtiment supplémentaire [Spéciale]	44
Ethran [Général].....	37	Changement de Forme accéléré [Spécial].....	44
Fibre commerciale [Général].....	37	Contrôle des Animaux [Général]	44
Filature [Général]	37	Contrôle des Plantes [Général]	44
Fin limier [Général].....	37	Emprise sur les morts vivants [spécial].....	44
Force d'âme [Général]	37	Emprise sur les Plantes [Général]	44
Forestier [Général]	38	Extension de renvoi [Spécial]	44
Formation magique [Général]	38	Forme animale proportionnée [Spécial].....	44
Fourberie [Général]	38	Langage animal [Spécial]	45
Fraternité Animale [Général].....	38	Puissance divine [Divin].....	45
Fringant [Général]	38	Purge divine [Divin]	45
Funambule [Général].....	38	Renvoi culminant [Spécial]	45
Hanté [Général]	38	Renvoi rapide [Spécial]	45
Impétueux [Général].....	38	Résistance divine [Divin].....	45
Improviser des outils de voleurs [Général].....	38	Renvoi des Animaux [général]	45
Instruction profane [Général]	38	Vengeance divine [Divin]	45
Jumeau tonnerre [Général]	38	Vigueur divine [Divin].....	45
Langage châtié [Général]	39	Dons psioniques.....	46
Lignée de feu [Général].....	39	Arme psionique [Psionique]	46
Lunatique [Général]	39	Armure d'inertie [psionique]	46
Magocratie courtoise [Général]	39	Bastion psychique [Psionique].....	46
Méticuleux [Général].....	39	Charge psionique [psionique]	46
Milice [Général]	39	Clouage sur place [Psionique]	46
Multiculturel [Général].....	39	Convergence psionique [Psionique].....	46
Musica addititius [Général]	39	Convergence psionique suprême [Psionique]	46
Musique persistante [Général].....	39	Corps psionique [Psionique]	46
Musique subliminale [Général]	39	Coup imparable [Psionique]	47
Négociation [Général]	40	Course au mur [Psionique]	47
Négociateur-né [Général]	40	Création d'armes et d'armures psi [Création d'objets]	47
Nomade monté [Général, Guerrier].....	40	Créations de cristaux condensateurs [Création d'objets]	47
Ombre [Général].....	40	Création de Dorjès [Création d'objets]	47
Oreille verte [Général].....	40	Création de pierres psioniques [Création d'objets]	47
Persuasion [Général]	40	Création de tatouages psioniques [Création d'objets]	48
Pistage [Général]	40	Cristal psi amélioré [Psionique]	48
Prestige [Général].....	40	Désarmement spirituel [Spionique]	48
Pyro [Général]	40	Destruction d'arme suprême [Psionique].....	48
Réincarné [Général]	41	Esquive psionique [Psionique].....	48
Requiem [Général]	41	Essence physique [Psionique].....	48
Résistance au poison [Général]	41	Faculté accélérée [Métapsionique].....	48
Roux [Général].....	41	Faculté accélérée [Métapsionique].....	49
Sang de serpent [Général]	41	Faculté catalysée [Psionique].....	49
Savoir faire mécanique [Général].....	41	Faculté dissimulée [Métapsionique]	49
Savoir rare [Général]	41	Faculté dupliquée [Métapsionique].....	49
Science de la filature [Général]	41	Faculté étendue [Métapsionique]	49
Sens de la magie [Général].....	41	Faculté maximisée [Métapsionique]	49
Sens du pillage [Général]	41	Faculté pénétrante [Psionique].....	49
Suprématie spirituelle [Général].....	41	Faculté pénétrante suprême [Psionique]	49
Survie dans les Plans [Général]	42	Faculté persistante [Métapsionique]	50
Survivant [Général]	42	Faculté persistante [Métapsionique]	50
Talent [Général]	42		



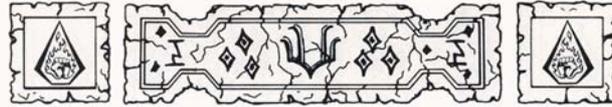
Le Tombeau du Seigneur des Marches



Force intérieure [Psionique]	50	Instinct Guerrier [Ancestral]	57
Force mentale [Psionique]	50	Intelligence Supérieure [Ancestral]	57
Génie [Psionique]	50	Intuition du Kami [Ancestral]	57
Impact facilité [Psionique]	50	Kiai [Ancestral]	57
Inquisition psionique [Psionique]	50	Lien Karmique [Ancestral]	57
Maîtrise de Dorjès [Métapsionique]	50	Maître Iaijutsu [Ancestral]	57
Manifestation de combat [Psionique]	51	Malédiction de l'Onai [Ancestral]	57
Métabolisme accéléré [Psionique]	51	Marchand Honnête [Ancestral]	57
Métabolisme psionique [Psionique]	51	Masque innombrable [Ancestral]	57
Métacréation [Psionique]	51	Paralyse [Général]	57
Piège spirituel [Psionique]	51	Pied Marin [Ancestral]	58
Poing psionique [Psionique]	51	Prise Martiale [Général]	58
Psychanalyse [Psionique]	51	Projection au loin [Général]	58
Rapidité de pensée [Psionique]	51	Projection Défensive [Général]	58
Retour de tir [Psionique]	51	Puissance des sorts [Ancestral]	58
Saut mental [Psionique]	52	Redoutable et Intrépide [Ancestral]	58
Tir en force [Psionique]	52	Résistance à la souillure [Ancestral]	58
Tir psionique [Psionique]	52	Résistance au poison [Ancestral]	58
Toucher psionique [Psionique]	52	Sang Magique [Ancestral]	58
Dons Orientaux	53	Science de l'Aide [Ancestral]	59
Adepté de la Magie du Sang [Ancestral]	53	Science de la Lutte [Ancestral]	59
Âme Courageuse [Ancestral]	53	Serre de l'Aigle [Ancestral]	59
Âme Honorable [Ancestral]	53	Shugenja Guerrier [Ancestral]	59
Âme Loyale [Ancestral]	53	Soutien Magique [Ancestral]	59
Âme Sincère [Ancestral]	53	Voix Puissante [Ancestral]	59
Artisan Magicien [Ancestral]	53	Les dons maléfiques	60
Artisan Talentueux [Ancestral]	53	Attaque naturelle maléfique [Maléfique]	60
Artiste [Ancestral]	53	Augmentation des morts-vivants [Nécromancie]	60
Attaque au sol [Général, Guerrier]	53	Changement d'instructions [spécial]	60
Attaque en puissance - Iaijutsu [Ancestral]	53	Combat maléfique [Maléfique]	60
Attaque en puissance - Outremonde [Ancestral]	53	Commandement renforcé [Nécromancie]	60
Attentif [Ancestral]	54	Contrôle permanent [spécial]	60
Beau parleur [Ancestral]	54	Conversation avec les esprits [Nécromancie]	60
Cavalier Emérite [Ancestral]	54	Difformité (obèse) [Maléfique]	61
Chance Héroïque [Ancestral]	54	Difformité (rachitique) [Maléfique]	61
Contact Dououreux [Général]	54	Difformité (visage) [Maléfique]	61
Contact Dououreux [Général]	54	Difformité (yeux) [Maléfique]	61
Création d'armes de cristal [Ancestral]	54	Difformité (yeux) [Maléfique]	61
Création de Talismans [Ancestral]	54	Disciple des ténèbres [Maléfique]	61
Diplomate Accompli [Ancestral]	54	Empreinte du mal [Maléfique]	61
Discipline [Ancestral]	54	Extension de pouvoir magique [Général]	61
Duelliste-Né [Ancestral]	55	Invocation rapide [spécial]	62
Eloquent [Ancestral]	55	Ki maléfique [Maléfique]	62
Erudit Herboriste [Ancestral]	55	Magie de guerre renforcée [général]	62
Espion du Clan Lion [Ancestral]	55	Maîtrise sacrificielle [Maléfique]	62
Esprit du Magistrat [Ancestral]	55	Nécrophile [Maléfique]	62
Etranglement [Général]	55	Pouvoir magique corrompu [général]	62
Etreinte de la Terre [Général]	55	Pouvoir magique rapide [général]	62
Fascination [Ancestral]	55	Pouvoir magique renforcé [général]	63
Frappe circulaire du pied [Général]	55	Pouvoir magique souillé [général]	63
Force du Cavalier [Ancestral]	55	Réplication divine [Nécromancie]	63
Force du Crabe [Ancestral]	56	Renforcement des morts-vivants [Nécromancie]	63
Frappe Défensive [Général]	56	Résistance à la magie renforcée [général]	63
Frappe de l'étoile filante [Général]	56	Résistance à la magie [Nécromancie]	63
Frappe déséquilibrante [Général]	56	Renvoi de démon [Métamagie]	63
Frappe Karmique [Général]	56	Serveur démoniaque [Maléfique]	63
Général Talentueux [Ancestral]	56	Sombreverbe [Maléfique]	63
Grand Esprit d'Equipe [Ancestral]	56	Sort corrompu [Métamagie]	64
Grande Résistance [Ancestral]	56	Sort souillé [Métamagie]	64
Grand Kiai [Ancestral]	56	Toucher mortel [Nécromancie]	64
Imperturbable [Ancestral]	56	Verminophile [Maléfique]	64

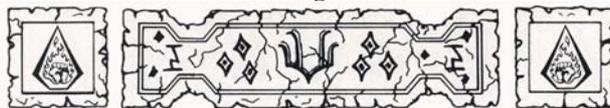


Le Tombeau du Seigneur des Marches



<p>Vrillemortel [général]..... 64</p> <p>Les dons épiques 65</p> <p> Châtiment suprême [épique]..... 65</p> <p> Connaissance magique [épique] 65</p> <p> Critique anéantissant [épique] 65</p> <p> Rage terrifiante [épique]..... 65</p> <p> Renvoi planaire [épique] 65</p> <p> Science de l'attaque sournoise [épique] 65</p> <p> Science de l'emplacement de sort [épique] 65</p> <p> Science de l'ennemi juré [épique] 65</p> <p> Science de la forme animale élémentaire [épique] 66</p> <p> Science de la métamagie [épique] 66</p> <p> Science du coup étourdissant [épique]..... 66</p> <p> Sort de familier [épique]..... 66</p> <p>Les dons exaltés..... 67</p> <p> Arme sanctifiée [Exalté] 67</p> <p> Attaque intuitive [Exalté] 67</p> <p> Attaque naturelle sanctifié [Exalté] 67</p> <p> Auréole de lumière [Exalté] 67</p> <p> Baiser de la nymphe [Exalté]..... 67</p> <p> Châtiment du Mal à distance [Exalté]..... 67</p> <p> Châtiment exalté [Exalté] 67</p> <p> Chevalier des étoiles [Exalté] 67</p> <p> Compagnon exalté [Exalté] 67</p> <p> Contact du givre Mordoré [Exalté]..... 67</p> <p> Coup martial sanctifié [Exalté]..... 68</p> <p> Coup retentissant [Général] 68</p> <p> Coup sacré [Exalté] 68</p> <p> Courroux vertueux [Exalté] 68</p> <p> Destrier céleste [Exalté] 68</p> <p> Don de la Foi [Exalté] 68</p> <p> Don de la Grâce [Exalté] 68</p> <p> Ecole renforcée (Bien) [Exalté] 68</p> <p> Elu des compagnons [Exalté] 68</p> <p> Familier céleste [Exalté]..... 68</p> <p> Forme animal exaltée [Exalté, Animal]..... 69</p> <p> Frappe assujettissante [Général] 69</p> <p> Frappe Ki Sainte [Exalté] 69</p> <p> Frappe Ki sanctifiée [Exalté]..... 69</p> <p> Main de guérisseur [Exalté]..... 69</p> <p> Némésis [Exalté] 69</p> <p> Poing des cieus [Exalté]..... 70</p> <p> Potentiel magique consacré [Exalté] 70</p> <p> Potentiel magique purifié [Exalté]..... 70</p> <p> Pouvoir magique consacré [Général]..... 70</p> <p> Pouvoir magique purifié [Exalté] 70</p> <p> Rayonnement Saint [Purifié] 70</p> <p> Relique ancestrale [Exalté]..... 70</p> <p> Renvoi exalté [Exalté] 70</p> <p> Serveur des Paradis [Exalté]..... 71</p> <p> Sort consacré [Métamagie]..... 71</p> <p> Sort purifié [Metamagie] 71</p> <p> Subjugation sainte [Exalté]..... 71</p> <p> Substitution non-létale [Métamagie] 71</p> <p> Verbe de la création [Exalté] 71</p> <p> Vœu d'abstinence [Exalté] 71</p> <p> Vœu de chasteté [Exalté]..... 71</p> <p> Vœu de non-violence [Exalté]..... 71</p> <p> Vœu d'obéissance [Exalté]..... 72</p> <p> Vœu de paix [Exalté]..... 72</p> <p> Vœu de pauvreté [Exalté] 72</p>	<p>Vœu de pureté [Exalté] 73</p> <p>Vœu pieu [Exalté]..... 73</p>
--	---





Introduction



La bonne rencontre ami,

Depuis mon scriptorium j'ai entrepris la lourde tâche de lister l'ensemble des dons pour DD3 disponibles à ce jour.

Je tiens à remercier Bel-Ghâst qui m'a fourni la liste des dons des suppléments « Gardiens de la Foi », « D'encre et de Sang » & « D'ombres et de lumière » ; Lieween, qui m'a fourni la liste en français des dons des RO dont j'avais commencé la traduction car je ne possédais que le Guide des RO en VO et enfin Darksimon pour les dons « Les Chapitres Interdits », « Encyclopaedia arcana nécromanciens » & « encyclopaedia arcana démonologiste »

Vous trouverez donc dans les pages qui suivent l'ensemble des dons extraits des ouvrages suivants :

1. Manuel des joueurs 3.5
2. Guide du maître 3.5
3. Bestiaire Monstrueux Vol.1
4. De chaire et d'acier
5. D'encre et de Sang
6. D'ombres et de lumière
7. Princes Dragons de Melnibonée
8. Ravenloft
9. La Magie de Faëruna
10. Les Gardiens de la Foi
11. Manuel des Psioniques
12. Traps & Treachery
13. Les Maîtres de la Nature
14. Les Seigneurs des Ténèbres
15. Liber Bestiarus
16. Guide de l'Orient
17. Les Chapitres Interdits
18. Encyclopaedia arcana nécromanciens
19. Encyclopaedia arcana démonologiste
20. Les Chapitres Sacrés

PRESENTATION DES DONNS

J'ai regroupé les dons en catégorie et par ordre alphabétique afin de faciliter le choix et la recherche des joueurs. Le classement est parfaitement arbitraire, d'autres auraient certainement procédé autrement.

Les catégories sont :

Dons de combat : les dons qui ont un impact direct lors des combats proprement dit.

Dons de magie : cette catégorie regroupe tous les dons ayant un rapport plus ou moins proche avec la magie divine ou profane tant dans le domaine des sorts que de la création d'objets.

Dons de physique : Tous les dons liés au physique ou au mental du personnage. La robustesse, la souplesse, le vol, etc

Dons de background : tous les dons liés à la culture d'origine du personnage et qui jouent plus sur les compétences, exemple le don Education, ou qui sont liés à son passé. Bref tous les dons ne rentrant pas dans les autres catégories

Dons psioniques : l'ensemble des dons en rapport avec les classes de personnages psy.

Dons divins : les dons réservés aux prêtres, aux paladins, aux druides et autres. Transformation animale, vade-retro, etc

Dons Orientaux : les dons issus du guide de l'Orient.

Dons Maléfiques : il s'agit des dons issus des ouvrages « Les Chapitres Interdits », « Encyclopaedia arcana nécromanciens » & « Encyclopaedia arcana démonologiste ». Ces dons sont réservés aux personnages d'alignement mauvais même si techniquement ils restent accessibles suivants des conditions identiques aux personnages de tous alignements. Je conseille d'obtenir l'accord du MD avant d'en choisir un.

Dons épiques : uniquement ceux du Gdm

Dons exaltés : ces dons sont extraits du source book, le Chapitres Sacrés. Ces dons ne peuvent être choisis qu'avec l'accord du Md et dans le cadre de personnages d'une pureté sans faille. Personnellement, je suis assez opposé à ces dons qui ont – pour la plupart – une connotation religieuse très forte et sont à l'opposé de l'esprit des panthéons divins de Krynn, des Royaumes... Prudence donc.

NOM DU DON [TYPE]

« Ouvrage d'origine »

Conditions : quelles sont les obligations nécessaires pour pouvoir prétendre au don. Cette ligne est absente si le don ne s'accompagne d'aucune condition. Certains dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

Avantage : ce que le personnage peut faire grâce au don.

Normal : les restrictions rencontrées par un individu n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si (absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

Spécial : détails ayant trait au don, tels que les règles concernant la sélection d'un don à plusieurs reprises (ce n'est généralement pas permis).

EQUIVALENCE DE DONNS

Si le personnage possède, grâce à une classe ou à un pouvoir spécial, l'équivalent d'un don, ce don virtuel peut être utilisé pour remplir une condition pour d'autres dons. Qu'est-ce que cela veut dire? Si, par exemple, un personnage a une caractéristique de classe ou un pouvoir qui dit : « similaire à la Souplesse du serpent », alors on considère qu'il a le don Souplesse du serpent s'il désire acquérir le don Attaque éclair. S'il perd cette condition virtuelle, il perd également tous les bénéfices des autres dons obtenus par son intermédiaire. Détenir un don grâce à un pouvoir spécial ou une caractéristique de classe ne donne pas accès aux conditions préalables de ce don.

AVERTISSEMENTS

Ce fichier n'est qu'un aide de jeu, destiné à un usage strictement privé et son utilisation ne peut être que personnelle sous réserve de posséder les dit ouvrages originaux. Ce fichier et ce qu'il contient ne peut donc faire l'objet d'aucun commerce

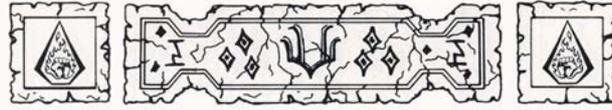
- D&D, Les Royaumes Oubliés, Ravenloft, Greyhawk sont des marques déposées de TSR/ Asmodée.

- Traps & Treachery sont des marques déposées de Fantasy Flight Games

- D20 System appartient à Wizard Of The Coast.

- Illustration de couverture: Purple Dragon knight - Illustrated by Matt Wilson





Dons de Combat

ARME DE PREDILECTION [GENERAL]

« *manuel du joueur* »

Le personnage est particulièrement doué pour manier une certaine arme, comme par exemple la grande hache. « Combat à mains nues » et « lutte » sont considérés comme des armes pour ce qui est de ce don. Si le personnage est un lanceur de sorts, il peut choisir « rayons », auquel cas il devient particulièrement redoutable lorsqu'il utilise les sorts dont les effets se manifestent par un rayon (comme rayon *de givre*).

Conditions: Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Un nain choisissant ce don peut prendre « armes de nain » comme type d'arme. Dans ce cas, le bonus s'applique à tous les types de marteaux et de haches (urgrosh compris) que le personnage sait manier.

Un guerrier ne peut se spécialiser (voir Spécialisation martiale) que dans le maniement de ses armes de prédilection.

ARME DE PREDILECTION SUPERIEURE [GENERAL]

« *manuel du joueur* »

Le personnage est un virtuose avec l'arme choisie

Conditions: Maniement de l'arme choisie, arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier niveau 8

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection, bonus cumulatif à arme de prédilection.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

ARME EN MAIN [GENERAL]

« *Manuel du joueur* »

Le personnage est capable de dégainer son arme à la vitesse de l'éclair.

Condition: bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage: le Pj dégaine son arme au prix d'une action libre (au lieu d'une action de mouvement).

ARRACHE D'ARME [GENERAL]

« *D'ombre et de Lumière* »

Le personnage peut désarmer son adversaire, puis se saisir au vol de cette arme.

Conditions: sciences du désarmement.

Avantages: si le personnage réussit à désarmer son adversaire et qu'une de ses mains est disponible, il peut attraper cette arme avant qu'elle ne retombe par terre. Si l'arme s'utilise à une main il peut tout de suite tenter de donner une unique attaque avec elle.

Biens sur si il utilise sa main non directrice il subit les malus d'usage pour cette deuxième attaque.

Normal : après une tentative de désarmement réussi, l'arme tombe aux Pied du défenseur, sauf si l'attaque désarmante ce fait à mains nues.

ART DU LANCER [GENERAL]

« *De Chair et d'Acier* »

Dans les mains du personnage, toute arme devient une arme à distance redoutable.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Dex 15+.

Avantage: L'aventurier peut lancer toutes les armes qu'il sait utiliser, même si elles ne sont pas conçues pour être lancées. Le facteur de portée avec ce don est de 3 mètres.

ASSAUT EN PUISSANCE [GENERAL, GUERRIER]

« *Chair et d'Acier* »

Les attaques féroces du personnage peuvent surprendre des adversaires.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Attaque en puissance.

Avantage: un jet d'attaque réussi (que l'aventurier utilise une arme à une ou deux mains) pendant une charge permet au personnage d'infliger des dégâts normaux mais en doublant son modificateur normal de Force. L'adversaire qu'il a chargé peut effectuer une attaque d'opportunité contre le personnage.

ASSOMMER [GENERAL]

« *Traps & treachery* »

Avec une arme de même, comme une épée, vous pouvez faire une attaque une attaque sournoise pour infliger des dégâts temporaires sans malus

Conditions: Etourdir, Attaque sournoise

Avantage: Vous pouvez faire une attaque sournoise pour infliger des dégâts temporaires avec n'importe quelle arme de mêlée sans le malus de -4.

ATTAQUE AU GALOP [GENERAL]

« *Manuel du joueur* »

Le personnage sait combattre sur sa monture lancée au galop.

Conditions: Équitation, Combat monté.

Avantage: lorsqu'un personnage lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement monté. L'adversaire ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité.

ATTAQUE AU SOL [GENERAL, GUERRIER]

« *De Chair et d'Acier* »

Quand le personnage est à terre, il peut attaquer sans pénalité.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Dex 15+, Réflexes surhumains.

Avantage: l'aventurier peut attaquer quand il est à terre, sans pénalité à son jet. Si ce jet d'attaque est réussi, il peut immédiatement se remettre debout avec une action libre.

ATTAQUE COORDONNEE [GENERAL, GUERRIER]

« *De Chair et d'Acier* »

Vous êtes plus dangereux quand vous combattez en équipe.

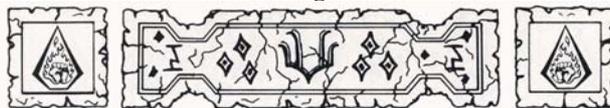
Conditions: bonus de base à (attaque au moins égal à +3, Attaques réflexe

Avantage: si le personnage et un allié possèdent ce don et qu'ils prennent un adversaire en tenaille, ils bénéficient tous deux d'un bonus de +4 leur jet d'attaque.

Normal: le bonus normal pour une prise en tenaille est de +2



Le Tombeau du Seigneur des Marches



ATTAQUE ECLAIR [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage combat en faisant preuve d'une mobilité qui déroutent ses adversaires.

Conditions: Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4.

Avantage: quand il combat avec une arme de corps à corps (action d'attaque), le personnage peut se déplacer avant et après avoir frappé, à condition que son mouvement total reste dans les limites permises pas sa vitesse de déplacement. Son adversaire ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde.

ATTAQUE EN FINESSE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est particulièrement doué pour manier une certaine arme faisant autant appel à la Dextérité qu'à la Force. Ce don s'utilise avec une arme légère, une rapière maniée à une main ou une chaîne cloutée (si le Pj est au moins de taille M).

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage: le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à la place de celui de Force à toutes les attaques qu'il porte à l'aide d'une rapière, d'une chaîne cloutée ou d'un fouet. Cette technique exige normalement de laisser libre la seconde main afin de bénéficier à tout moment d'un parfait équilibre. Si le personnage utilise un bouclier, la pénalité d'armure imposée par ce dernier s'applique au jet d'attaque.

Spécial: Les armes naturelles sont toujours considérées comme des armes légères. Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

ATTAQUE EN PIQUE [GENERAL, GUERRIER]

« Princes Dragons »

Au cours de cette manœuvre risquée, le guerrier fonce sur un ennemi et se renverse, les Pieds en avant appuyés sur la barre transversale de sa lance de Piqué. Au moment où il est touché, l'ennemi prend de plein fouet un impact cumulant la force de la lance et l'élan du Myrrhynien.

Condition: Attaque en vol, Dex 13

Race: Myrrhyn, Elfe ailée dans ADD

Avantage: L'Attaque en vol permet de faire une action de mouvement (y compris une plongée) et une autre action partielle à n'importe quel moment durant le mouvement. S'il a fait une Attaque en vol, le Myrrhynien ne peut pas faire d'autre action de mouvement dans ce round. Le don Attaque en Piqué permet de placer une attaque. Si l'aventurier est compétent il peut frapper et, s'il survit, est prêt à agir au prochain round.

La lance de Piqué : cette arme spéciale est équipée d'une solide barre transversale. Une lourde pierre taillée ou une pointe de métal en alourdit l'extrémité. C'est une arme exotique de grande taille.

Dommages : 1 d8+1 Échec critique : 1-7 Critique : x4 Poids : 5 kg Type : perforante

Attaque: c'est une arme à usage unique, qui offre à l'adversaire une attaque d'opportunité. En cas de succès, la lance de Piqué triple ses dégâts. Se référer ensuite à "Après l'attaque". Une lance de Piqué utilisée en combat normalement compte pour une Pjque à pointe lourde.

Après l'attaque: l'aventurier doit réussir un jet de Réflexes DD 15 pour bondir hors d'atteinte et atterrir sans encombre, prêt à combattre au tour suivant, mais sans arme dégainée. Sur un succès critique, le guerrier revient en l'air juste après son attaque, suscitant l'admiration de tout Myrrhynien alentour (bonus de circonstance de +1 en Charisme dans la société Myrrhynienne pour une semaine). Par contre, un échec signifie que l'aventurier s'écroule aux Pieds de son ennemi, subissant 1d6

points de dommage dus à des ligaments déchirés, des os brisés, et la fierté blessée (malus de circonstance de -1 en Charisme dans la société Myrrhynienne pour une semaine).

ATTAQUE EN PUISSANCE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

L'aventurier porte des coups terribles au corps à corps.

Condition: Force 13+.

Avantage: quand vient son tour de jeu, mais avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir de leur affecter le malus de son choix (qui s'applique à tous) afin de bénéficier d'un bonus équivalent sur les jets de dégâts. La valeur choisie ne peut dépasser le bonus de base d'attaque du Pj. Le malus à l'attaque et le bonus aux dégâts ne s'appliquera que jusqu'à l'action suivante.

Spécial: si le personnage emploie une arme à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses dommages ; les armes légères ne peuvent bénéficier des bonus aux dommages d'une attaque en puissance, mais les malus s'appliquent. Un personnage qui n'utilise qu'une des têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains.

ATTAQUE EN ROTATION [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage peut frapper tous les adversaires qui l'entourent en tournant rapidement sur lui-même.

Conditions: Int 13+, Expertise du combat, Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à (attaque au moins égal à +4, Attaque éclair.

Avantage: au prix d'une action d'attaque à outrance, le Pj sacrifie ses attaques normales pour porter à la place une unique attaque de corps à corps contre tous les adversaires distants de moins de 1,50 mètre (Un seul jet de dé, bonus de base maximal à l'attaque).

ATTAQUE EN VOL [GENERAL]

« bestiaire monstrueux »

La créature peut attaquer sans se poser.

Condition: savoir voler

Avantage: Lorsqu'elle vole, la créature peut effectuer une action de déplacement (y compris une attaque en Piqué) et a droit à une action partielle prenant place à n'importe quel moment de son déplacement. Elle n'a pas droit à une seconde action de déplacement au cours d'un round où elle tente une attaque en vol.

Normal: Sans ce don, la créature n'a droit qu'à une action partielle, soit avant son déplacement, soit après mais pas pendant.

ATTAQUE MULTIPLE [GENERAL]

« bestiaire monstrueux »

La créature est particulièrement apte à se servir de toutes ses attaques naturelles en même temps.

Condition: au moins trois attaques naturelles

Avantage: Les attaques secondaires que la créature porte avec ses armes naturelles ne subissent qu'un malus de -2.

Normal: Sans ce don, toutes les armes naturelles secondaires de la créature attaquent à -5.

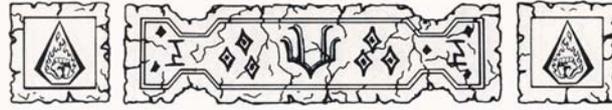
ATTAQUES REFLEXES [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage réagit à la vitesse de l'éclair lorsque ses adversaires baissent leur garde.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: quand les adversaires du Pj se découvrent, ce dernier a droit à une attaque d'opportunité supplémentaire par point de bonus que lui confère sa Dextérité. Par exemple, un guerrier ayant 15 en Dextérité pourra exécuter trois attaques d'opportunité (celle à laquelle tout le monde a droit, et celles dues à son bonus de Dextérité de +2). Si quatre gobelins entrent en même temps dans l'espace contrôlé par le personnage, celui-ci peut en attaquer trois. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par adversaire.

Le Pj peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

Normal: un personnage n'ayant pas ce don n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est statique.

Spécial: ce don ne permet pas à un roublard d'utiliser sa faculté d'opportunisme (voir page 54) plus d'une fois par round.

ATTAQUE SOURNOISE A DISTANCE AMELIOREE [GENERAL]

« *Traps & treachery* »

Vous pouvez faire une attaque sournoise à distance sur une cible à plus de 10 m

Conditions: Tir à bout portant, tir de loin, Attaque sournoise

Avantage: Avec une arme à projectiles comme un arc, votre portée maximum pour faire une attaque sournoise est de 15 m. Avec une arme de lancer, la portée est de 20 m.

ATTAQUE SOURNOISE AMELIOREE [GENERAL]

« *Traps & treachery* »

Les attaques sournoises du personnage deviennent exceptionnellement précises et mortelles.

Conditions: bonus à l'attaque +2, Attaque sournoise

Avantage: votre bonus aux dommages pour les attaques sournoises est de 1d8 au premier niveau, puis de 1d8 sup tous les deux niveaux. Ces dommages supplémentaires ne sont pas multipliés par un coup critique lors de votre attaque sournoise.

Normal: les roublard ne disposant pas de ce don gagnent un bonus de 1d6 au premier niveau, puis de 1d6 tous les deux niveaux.

Spécial: les brutes peuvent prendre ce don. Toutefois, cela n'augmentera leur dé de dommage que du D4 au D6.

ATTAQUES ETOURDISSANTES SUPPLEMENTAIRES [GENERAL]

« *De Chair et d'Acier* »

En combattant à mains nues, le personnage peut effectuer des attaques étourdisantes supplémentaires.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Uppercut.

Avantage: l'aventurier peut effectuer trois attaques étourdisantes de plus par jour. Il peut sélectionner ce don plusieurs fois.

BONUS DE RAGE [GENERAL]

« *Les Maîtres de la Nature* »

Vous entrez en Rage plus souvent que vous ne le pouvez normalement.

Conditions: Capacité à entrer en Rage

Avantages: Vous entrez en Rage deux fois de plus par jour.

Spécial: Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, gagnant ainsi la capacité de rentrer en Rage deux fois de plus par jour à chaque fois.

CHARGE AU BOUCLIER [GENERAL]

« *Les gardiens de la Foi* »

Le personnage inflige des dégâts plus importants lorsqu'il utilise le bouclier comme une arme lors d'une charge.

Conditions : attaque en puissance, science du coup de bouclier.

Avantages : quand l'aventurier attaque avec son bouclier au cours d'une action de charge, il inflige le double des dégâts normaux.

CHARGE DEVASTATRICE [GENERAL]

« *Manuel du joueur* »

Le personnage est particulièrement redoutable lorsqu'il charge à cheval (ou toute autre monture).

Conditions: Équitation, Combat monté, Attaque au galop.

Avantage: quand le personnage conduit une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts qu'il cause sont doublés s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon).

COMBAT A PLUSIEURS ARMES [GENERAL]

« *bestiaire monstrueux* »

La créature possède un minimum de trois mains et peut se servir d'une arme dans chacune d'elles. Elle a droit à une attaque supplémentaire par round et par arme en plus de son arme principale.

Condition: au moins trois mains.

Avantage: le malus dû au fait de combattre à l'aide de plusieurs armes tombe à -2.

Normal: Sans ce don, la créature subit un malus de -6 à toutes les attaques portées par sa main principale, et de -10 à toutes celles associées aux autres mains. Elle a automatiquement une main principale, de la même manière qu'un humain est droitier ou gaucher)

Spécial: ce don remplace Combat à deux armes pour les créatures ayant plus de deux bras. A noter que le don Multidextrie réduit encore le malus appliqués aux attaques secondaires.

COMBAT EN PHALANGE [GENERAL, GUERRIER]

« *Seigneurs des Ténèbres* »

Le personnage est entraîné au combat en formation rapprochée avec ses alliés.

Avantage: s'il utilise un grand bouclier et une autre arme légère, il bénéficie d'un bonus d'armure +1 qui s'ajoute au bonus fourni par l'armure et le bouclier.

En outre, s'il tient à 1,5 m ou moins d'un allié utilisant également un grand bouclier et une arme légère et qui connaît également ce don, il peut former un mur de boucliers. Celui-ci fournit une couverture d'un quart (+2 à la CA et +1 aux jets de réflexes) à tous les personnages partie prenante du mur de boucliers.

COMBAT DEUX ARMES [GENERAL]

« *Manuel du joueur* »

L'aventurier sait se battre avec une arme dans chaque main, ce qui lui permet de porter une attaque supplémentaire par round avec sa seconde arme.

Condition: Dextérité 15

Avantage: le malus de main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points.

Normal: voir Combat à deux armes, page 154, et Table 8-8: malus liés au combat à deux armes, page 155.

COMBAT EN AVEUGLE [GENERAL]

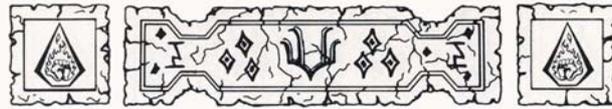
« *Manuel du joueur* »

Le personnage sait se battre sans avoir besoin de voir ses adversaires.

Avantages: lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le Pj rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir Table 8-10: camouflage, page 133).



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun bonus au jet d'attaque contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus de +2 (voir Table 8-8: modificateurs au jet d'attaque, page 132). Un assaillant invisible conserve ses bonus pour les attaques à distance.

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures (voir Table 9-4: déplacements contrariés, page 143).

Normal: les aventuriers n'ayant pas ce don subissent les handicaps habituels contre les adversaires invisibles (voir Table 8-8: modificateurs au jet d'attaque, page 132) et en cas de mauvaise visibilité ou d'obscurité (voir Table 9-4: déplacements contrariés, page 143).

Spécial: ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par clignotement (voir la description de ce sort pour plus de détails).

COMBAT MONTE [GENERAL]

« *Manuel du joueur* »

Le personnage sait combattre sur le dos d'une monture.

Condition: Équitation.

Avantage: chaque fois que la monture de l'aventurier est touchée au combat (dans la limite d'une fois par round), le PJ peut annuler la blessure en réussissant un jet d'Équitation. La blessure est supprimée si le jet de compétence du personnage est supérieur au jet d'attaque de l'adversaire (le jet d'Équitation devient en quelque sorte la CA de la monture).

COMBAT RAPPROCHE [GENERAL, GUERRIER]

« *Princes Dragons* »

Vous savez comment vous battre côte à côte avec un partenaire combattant, fournissant au guerrier à votre gauche un minimum de couverture, sans interférer avec les coups que portent vos camarades, et en prenant avantage de la légère couverture du bouclier sur votre droite.

Condition: Classe Guerrier, +3 en bonus à l'attaque non modifié.

Bénéfice: Si deux soldats d'infanterie combattant côte à côte ont tous deux le don Combat rapproché, le guerrier à gauche gagne les bénéfices de combattre derrière une couverture partielle (+2 CA, +1 jet de Réflexes).

CONTACT DOULOUREUX [GENERAL]

« *De Chair et d'Acier* »

Quand (aventurier réussit une attaque étourdissante, il inflige une terrible douleur.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Uppercut, Sag 19+.

Avantage: quand l'aventurier réussit une attaque étourdissante, sa victime souffre tellement qu'elle se sent nauséuse pendant 1 round après avoir été étourdie 1 round. Le combattant doit utiliser le pouvoir d'attaque étourdissante du moine ou le don Attaque étourdissante. Les créatures immunisées contre les attaques étourdissantes sont également insensibles à ce don ainsi que toutes les créatures de deux catégories de taille supérieure à celui qui utilise ce don.

CONTRE-CHARGE [GENERAL, GUERRIER]

« *De Chair et d'Acier* »

Le personnage est entraîné à recevoir les charges des adversaires.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaques réflexe.

Avantage: l'aventurier peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire qui le charge quand ce dernier entre dans l'espace qu'il contrôle. Son attaque s'effectue juste avant la charge.

COUP ETOURDISSANT [GENERAL]

« *manuel du joueur* »

Le personnage sait où se trouvent les points faibles de ses adversaires
Conditions: Dex 13+, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8.

Avantage: le joueur doit annoncer que son Pj utilise ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit jouer un jet de Vigueur (DD 10 + modifiée Sagesse + 1/2 niveau du Pj). S'il le rate, il est étourdi pendant 1 round (soit jusqu'à la prochaine action du Pj). Un individu étourdi est incapable d'agir et perd son bonus de Dextérité à la CA. Dans le même temps adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à l'attaque contre lui. Jo ur, le personnage peut tenter de passer un uppercut tous le niveaux qu'il a atteint, dans la limite d'un par round.

Spécial: les attaques étourdissantes rendues possibles pas viennent en plus de celles que peut maîtriser un personnage tel qu'un moine.

COUP DE PIED CIRCULAIRE [GENERAL]

« *De Chair et d'Acier* »

Le personnage frappe plusieurs adversaires avec la même action d'attaque.

Conditions: bonus de base à (attaque au moins égal à +3, Science du combat à mains nues, Dex 15+

Avantage: un jet d'attaque sans arme réussi permet au personnage d'effectuer un second jet contre un adversaire différent dans sa zone de contrôle. Ce don nécessite (utilisation d'une action d'attaque à outrance.

COUP FINAL [GENERAL]

« *De Chair et d'Acier* »

Le personnage ne perd pas de temps à achever des adversaires à terre.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science de l'initiative.

Avantage: l'aventurier peut donner le coup de grâce à un adversaire sans défense avec une action simple.

Normal: un coup de grâce est normalement une action complexe.

COUP RAPIDE [GENERAL]

« *Traps & Treachery* »

Vous pouvez faire une attaque supplémentaire juste après une attaque sournoise réussie.

Condition: bonus de base à l'attaque de 2+, attaque sournoise

Avantage: si vous infligez des dégâts à une créature par une attaque sournoise, vous gagnez une attaque de corps à corps supplémentaire contre la même créature. Cette attaque supplémentaire se fait avec le même bonus et la même arme que l'attaque sournoise. Le bonus aux dommages de l'attaque sournoise ne s'applique pas à cette attaque supplémentaire. Vous pouvez user de cette capacité une fois par round.

COUPS VICIEUX [GENERAL]

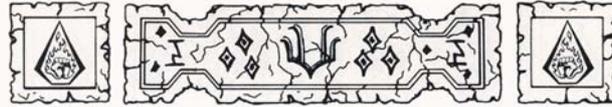
« *De Chair et d'Acier* »

Le personnage connaît les techniques de combat de rue.

Conditions: bonus de base à (attaque au moins égal à +2.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: l'aventurier effectue un jet d'attaque normal. Si ce jet est réussi, il inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires. L'utilisation de ce don nécessite une action d'attaque à outrance.

CRITIQUE EN PUISSANCE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Choisissez une arme. Avec cette arme, vous savez taper là où ça fait mal.

Conditions: Science du critique avec des armes, bonus d'attaque de base de +12, maîtrise de l'arme utilisée.

Avantage: Une fois par jour vous déclarez qu'une seule et unique attaque avec votre type d'arme choisi est une attaque critique, mais avant de faire votre jet d'attaque. Si l'attaque est couronnée de succès, vous devez confirmer le toucher critique sans tenir compte si le jet que vous venez de faire était ou non un critique.

Spécial: Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, celui-ci s'appliquant à un nouveau type d'arme. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par jour et par type d'arme auquel elle s'applique.

CRITIQUE SUR ENNEMI JURE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous savez comment frapper vos ennemis jurés là où ça fait mal.

Conditions: Bonus d'attaque de base +5, au moins un ennemi juré.

Avantages: Choisissez un de vos ennemis jurés qui est normalement affecté par les coups critiques. A chaque fois que vous attaquez ce type de créatures, vos chances de critique avec n'importe laquelle des armes que vous utilisez est doublée. Par exemple, une épée longue fait un critique sur un 19 ou un 20 (deux chances sur 20). Dans les mains d'un personnage ayant ce don, le critique aura lieu de 17 à 20 (quatre chances sur 20). Si en plus l'épée est 'acérée', le critique aura lieu de 15 à 20 (6 chances sur 20 : 2 de l'épée longue, 2 du don, 2 de l'enchantement 'acéré')

Spécial: Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous le faites, vous choisissez l'ennemi juré auquel il s'applique. Le bénéfice de ce don ne se cumule pas avec le don de Science du critique.

DEFAUT DE LA CUIRASSE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Le personnage est passé maître dans l'art de glisser son arme entre les Pièces de l'armure de son adversaire, ou de frapper sur le point faible des armures non métalliques.

Conditions: expertise du combat.

Avantages: si le personnage utilise une action simple pour étudier son adversaire, il peut ignorer la moitié du bonus d'armure (arrondi à l'entier inférieur) de l'adversaire pour sa prochaine attaque. Seuls les bonus provenant de l'armure portée (incluant l'armure naturelle) sont divisés, et non les bonus à la classe d'armure provenant du port du bouclier ou d'objets magiques et d'éventuels bonus d'altération.

DEFENSE A 2 ARMES [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le style de combat deux armes du personnage est autant basé sur l'attaque que sur la défense.

Avantages: Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure.

Lors d'une action d'attaque sur la défensive ou de défense totale ce bonus passe à +2.

DESTRUCTION D'ARME [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

L'aventurier sait comment détruire les armes de ses adversaires.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance.

Avantage: lorsque le personnage frappe l'arme de son adversaire, il ne s'expose pas à une attaque d'opportunité (voir Frapper une arme, page 136).

ENCHAÎNEMENT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage porte de terribles enchaînements de coups.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance.

Avantage: si le personnage cause suffisamment de dégâts à son adversaire pour le tuer (ou le faire tomber en dessous de 0 point de vie), il peut porter une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix. Il ne peut pas faire un pas de placement avant tenter cette nouvelle attaque, qui doit absolument être exécutée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et qui bénéficie du même bonus. Il ne peut faire appel à ce don qu'une fois par round.

ENNEMI JURE SUPPLEMENTAIRE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous choisissez un nouvel ennemi juré.

Condition: Bonus d'attaque de base +5, au moins un ennemi juré.

Avantage: Vous ajoutez un ennemi juré supplémentaire à votre liste (voir table 3-14 du manuel des joueurs) en plus de ceux qui vous sont déjà alloués. Tous d'abord, vous gagnez le bonus normal de +1 aux dégâts et aux compétences habituels contre ce nouvel ennemi juré. Quand vous progressez en niveau et que vous gagnez un nouvel ennemi juré, ce bonus augmente de la même manière que celui de vos autres ennemis jurés.

ÉPEES JUMELLES [GENERAL, GUERRIER]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Vous maîtrisez un style de défense des plus frustrants pour vos adversaires.

Condition: Combat à deux armes. Régions - drow, Eauprofonde, Sembie.

Avantage: lorsque vous combattez avec deux épées (cimeterre, dague, épée courte, épée longue ou rapière, quelle que soit la combinaison), vous avez le droit, durant votre action, de désigner un adversaire au corps à corps contre lequel vous bénéficiez d'un bonus d'armure de +2 à la CA. Ce bonus d'armure est cumulatif avec ceux de votre armure et de votre bouclier. À chaque nouvelle action, vous pouvez désigner un nouvel adversaire. Toute situation qui vous prive de votre bonus de Dextérité à la CA vous fait également perdre ce bonus d'armure. Les avantages de ce don ne s'appliquent que si vous savez manier les armes employées.

ESQUIVE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

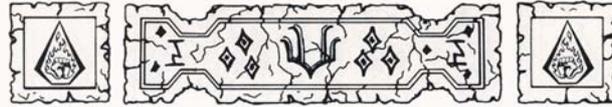
L'aventurier est expert dans l'art d'éviter les coups.

Condition: Dex 13+.

Avantage: au cours de son action, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à 1a CA contre les attaques portées par cet adversaire. (Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA.) Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulable (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient na tellement contre les géants).



Le Tombeau du Seigneur des Marches



ETOURDIR [GENERAL]

« *Traps & treachery* »

Avec une arme de même, comme une épée, vous pouvez faire une attaque une attaque sournoise pour infliger des dégâts temporaires sans malus

Conditions: Attaque sournoise

Avantage: Normalement, un roublard ne peut pas utiliser d'arme de mêlée pour infliger des dommages temporaires avec une attaque sournoise, même avec la pénalité de -4. Avec ce don, Vous pouvez faire une attaque sournoise pour infliger des dégâts temporaires avec n'importe quelle arme de mêlée mais le malus de -4 s'applique.

ETREINTE [GENERAL]

« *Les Maîtres de la Nature* »

Vous pouvez agripper plus facilement avec vos crocs ou vos griffes.

Conditions: Accès à une forme ayant des griffes ou une morsure comme attaque naturelle.

Avantages: Si vous touchez avec une attaque de griffes ou de morsure, vous tentez automatiquement d'agripper en action gratuite, sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si vous réussissez à immobiliser une créature de 4 catégories de taille de moins de ou plus que vous avec vos griffes, vous faites une étreinte chaque round, infligeant ainsi vos dommages de griffes automatiquement. Si vous réussissez à immobiliser une créature de 3 catégories de taille de moins de ou plus que vous avec votre morsure, vous infligez automatiquement chaque round vos dégâts de morsure, et si en plus vous ne bougez pas et ne faites pas d'autres actions dans le round, les dégâts sont doublés.

En action libre, vous pouvez lâcher une créature attrapée, ou grâce à une action normale, vous pouvez la projeter. Une créature est projetée sur 3 mètres (et prend 1d6 points de dommages) pour chaque catégorie de votre taille en plus de petit. Si vous projetez une créature alors que vous volez, celle-ci se prend les dommages due à la projection ou à la chute, suivant les plus importants.

EXPERT TACTICIEN [GENERAL, GUERRIER]

« *De Chair et d'Acier* »

Le personnage tire avantage de son talent de tacticien.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.

Avantage: ce don permet à l'aventurier d'effectuer une attaque de corps à corps (ou n'importe quelle action qui compte comme une attaque de corps à corps) contre un adversaire qui ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité contre ses attaques au corps à corps et ceci quelqu'en soit la raison. Le personnage bénéficie de cette attaque supplémentaire avant ou après son action normale. Si plusieurs adversaires ne pouvant bénéficier de leurs bonus de Dextérité sont à proximité, il ne peut en attaquer qu'un seul.

EXPERT TACTICIEN [GENERAL]

« *D'ombre et de Lumière* »

Le personnage tire son avantage de son talent de tacticien.

Conditions: dextérité 13+, bonus de base à l'attaque de +2, attaque réflexe.

Avantages: ce don permet à l'aventurier d'effectuer une attaque de corps à corps supplémentaire (ou n'importe action qui compte comme une attaque de corps à corps ou de contact, incluant les tentatives de désarmement, croc en jambes ou de lutte pour saisir sa cible) contre un adversaire à portée de son allonge et qui ne peut bénéficier de son bonus de dextérité contre les attaques au corps à corps, quelle qu'en soit la raison. Le personnage bénéficie de cette attaque supplémentaire à son tours, avant ou après son action normale. Si plusieurs adversaires

ne pouvant bénéficier de leurs bonus de dextérité sont à proximité, il ne peut en attaquer qu'un seul.

Note: la présente version de ce don remplace celle parue précédemment dans *de chair et d'acier*.

EXPERTISE DU BOUCLIER [GENERAL, GUERRIER]

« *De Chair et d'Acier* »

Le personnage utilise son bouclier comme une seconde arme tout en bénéficiant de son bonus à la CA.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, maniement du bouclier.

Avantage: l'aventurier peut effectuer une attaque avec son bouclier, en plus de son attaque principale, tout en conservant le bénéfice de son bonus à la CA pour ce round.

Normal: l'utilisation d'un bouclier en tant qu'arme vous empêche de bénéficier de ses bonus à la CA.

EXPERTISE DU COMBAT [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Condition: Int 13+.

Avantage: chaque fois qu'il utilise faction d'attaque ou d'attaque à outrance, le personnage peut s'imposer un malus au jet d'attaque allant jusqu'à -5 pour rajouter l'équivalent à sa CA. La valeur choisie ne peut aucun cas dépasser le bonus de base à l'attaque du Pj. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'à la prochaine action du personnage. Le bonus à la CA est répertorié comme bonus d'esquive.

Normal: un personnage ne possédant pas ce don peut combat défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, mais cela l'oblige à accepter un malus de -4 au jet d'attaque, pour un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

EXPERTISE DU COMBAT RENFORCEE [GENERAL]

« *Le guide de l'Orient* »

Le personnage maîtrise fart de la défense au combat.

Conditions: Int 13+, Expertise du combat, bonus de base à l'attaque au moins égal à +6.

Avantage: lorsque le personnage utilise le don Expertise du combat renforcée pour améliorer sa CA, la valeur qu'il retire à son jet d'attaque et qu'il ajoute à sa CA peut être de toute sorte tant qu'elle n'est pas supérieure à son bonus de base à l'attaque (sans ce don, cette valeur ne pourrait être supérieure à +5.)

Spécial: Expertise du combat renforcée est un don supplémentaire que peuvent prendre les guerriers. Il peut être choisi lorsqu'un guerrier bénéficie d'un don supplémentaire, à condition toutefois qu'il remplisse les conditions requises.

FEU NOURRI [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage peut tirer plusieurs flèches simultanément sur une même cible proche.

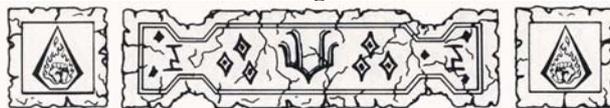
Conditions: Dex 17, Tir à bout portant, tir rapide, bonus de base à l'attaque +6

Avantage: au prix d'une action simple le personnage peut tirer deux flèches sur un adversaire unique situé à 9m ou moins. Le personnage effectue un seul jet d'attaque avec un malus de -4. Les flèches infligent des dégâts normaux.

Avec un bonus de base de +11, il peut tirer 3 flèches avec un malus de -6 ; et avec un bonus de base de +16 il peut décocher 4 flèches avec un malus de -8.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Un éventuelle réduction des dégâts ou des résistance s'appliquent à chaque flèche.

Spécial : quel que soit le nombre de flèche que tire le personnage, on n'applique d'éventuel dégât qu'une seule fois (Ex : attaque sournoise) ; idem en cas de coup critique , une seule flèche inflige des dommages critiques.

FAIBLESSE FEINTE [GENERAL]

« De Chair et d'Acier »

Le personnage tente de tirer profit du fait que son adversaire le croit sans armes.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues.

Avantages: si l'aventurier réussit un jet de Bluff contre un jet de Psychologie de son adversaire, il le pousse à tenter une attaque d'opportunité car il croit le personnage sans moyen d'attaque. Mais ce n'est pas le cas et, avant qu'il ne puisse effectuer son attaque d'opportunité, il se trouve pris au dépourvu face à celle du personnage. L'aventurier peut également utiliser ce don avec une petite (P) ou une très petite (TP) arme qu'il sait manier et qu'il tente de dissimuler jusqu'à la dernière seconde. Dans ce cas, il subit un malus de -2 (pour une arme TP) ou de -6 (pour une arme P) à son jet de Bluff. Il peut également utiliser ce don avec une arme camouflée, telle qu'un éventail de combat, et ce, sans aucune pénalité à son jet de Bluff. L'utilisation de ce don est une action simple, comme une feinte, sauf que si le personnage réussit, il doit effectuer son attaque immédiatement. Il ne peut utiliser ce don qu'une seule fois par rencontre. Ses adversaires sont devenus trop méfiants pour être leurré une nouvelle fois.

FIL A LA PATTE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Le personnage peut frapper les jambes de son adversaire pour l'handicaper dans ses déplacements.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantages: si le personnage touche avec une attaque sournoise, il peut choisir de remplacer deux d6 de dégâts supplémentaires (+2d6) par une blessure handicapante qui réduit la vitesse de déplacement de la victime de moitié. Les autres formes de déplacement comme le vol, la nage, etc., ne sont pas affectées. La réduction de la vitesse de déplacement cesse lorsque la victime bénéficie de premiers soins (DD15), de tout type de sort de soins ou toute autre forme de soins magiques, ou à défaut après 24 heures. Les créatures immunisées aux attaques sournoise et qui n'ont pas de jambes ou plus de quatre sont également immunisé à cet effet. Il faut deux attaques réussies pour affecter les quadrupèdes.

FRAPPE HEMORRAGIQUE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Les attaques sournoises du personnage, ciblent des artères et veines majeurs (carotide, jugulaire, etc.) faisant des blessures qui provoquent des pertes de sang importantes.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantages: Si le personnage touche avec une attaque sournoise, il peut choisir de remplacer un +1d6 des dégâts supplémentaires infligés par l'attaque sournoise par l'exécution d'une blessure hémorragique. Chaque fois que ce type de blessure est infligé, la victime perd un point de dégâts supplémentaire par round. Ce type de blessure est cumulatif, ainsi deux de ses blessures font 2 points de dégâts par round. La perte de sang d'une ou de plusieurs de ces blessures s'arrête immédiatement

quand la victime reçoit un premier soins (DD15) réussi, tout type de sort de soins ou toute autre forme de soins magiques. Les créatures immunisées aux attaques sournoises sont également immunisées à cet effet.

FRAPPE SURNATURELLE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Choisissez un ennemi juré immunisé aux coups critiques. Vous savez placer vos coups contre ces adversaires, là où ils seront le plus efficace.

Conditions: Bonus de base à l'attaque de +7, Ennemi Juré immunisé aux coups critiques.

Avantages: Lorsque un jet d'attaque contre votre ennemi juré est un critique, vous infligez +1d6 points de dégâts par dé de dommage supplémentaire que votre arme ferait normalement en cas de critique. En plus, votre bonus d'ennemi juré aux dégâts s'ajoute normalement aux dommages.

Normal: Les créatures immunisées aux coups critiques sont aussi immunisées aux dégâts dus à la capacité d'ennemi juré.

GRANDE POIGNE [GENERAL]

« De Chair et d'Acier »

Le personnage peut utiliser une plus grande variété de tailles d'armes.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Arme de prédilection dans l'arme appropriée, For 13+.

Avantage: l'aventurier peut utiliser une arme de corps à corps d'une taille de plus que la sienne. Par exemple, un halfling pourvu de ce don peut utiliser une épée longue d'une seule main. Le personnage subit une pénalité de -2 à ses jets d'attaque quand il utilise ce don. Grande poigne peut être sélectionné plusieurs fois avec des armes différentes.

INTERCEPTION DE PROJECTILES [GENERAL, GUERRIER]

« De Chair et d'Acier »

Le personnage sait intercepter les flèches ainsi que les carreaux d'arbalète, les lances et tout autre projectile ou arme lancée.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues.

Avantage: l'aventurier doit avoir une main libre et ne rien tenir avec pour utiliser ce don. Quand il utilise le don Parade de projectiles, il peut attraper le projectile au lieu de l'éviter. Les armes lancées, comme les lances ou les haches, peuvent être immédiatement retournées à l'envoyeur avec une action libre. Les projectiles comme les flèches et les carreaux peuvent être renvoyés normalement pendant son prochain tour ou plus tard s'il possède un arc ou une arbalète.

LUTEUR CONFIRME [GENERAL]

« Les maîtres de la Nature »

Vous avez plus de chance de vous libérer ou de vous échapper de l'emprise ou de l'immobilisation par une grande créature.

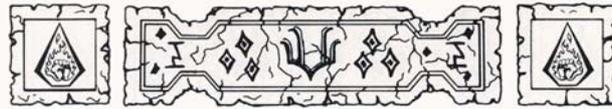
Conditions: Science du combat à mains nues, Taille petit ou moyen.

Avantages: Lorsque votre adversaire est plus grand que la taille moyenne, vous gagnez un bonus de circonstance à votre jet de lutte pour vous libérer de son emprise. Le bonus acquis dépend de la taille de votre adversaire, suivant la table suivante :

L'adversaire est	Bonus
Colossal	+8
Gargantuesque	+6
Gigantesque	+4



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Grand	+2
-------	----

MAITRISE DU COMBAT A DEUX ARMES [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous êtes passé maître dans l'art du combat à deux armes.

Conditions : Science du combat à deux armes, Combat à deux armes, Ambidextrie, Bonus d'attaque de base de +15.

Avantages : Vous obtenez une troisième attaque avec votre main non directrice, s'effectuant à -10.

MANIEMENT DES ARMES COURANTES [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage sait se battre avec n'importe quelle arme courante (voir Table 7-4: armes, pour la liste des armes courantes).

Avantage : le Pj ne subit aucun malus au jet d'attaque avec les armes courantes.

Normal : quiconque combat avec une arme qu'il ne sait pas manier subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial : druides, magiciens, moines et roublards exceptés, tous les personnages savent automatiquement manier la totalité des armes courantes.

Un magicien utilisant transformation de Tenser devient capable de manier toutes les armes courantes jusqu'au terme du sort.

MANIEMENT D'UNE ARME DE GUERRE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage choisit une arme de guerre (voir Table 7-4: armes, pour la liste des armes de guerre) et il sait se battre avec.

Ce don permet d'augmenter le nombre d'armes que le personnage sait manier, sans se limiter à ce que sa classe lui propose.

Avantage : lorsqu'il utilise l'arme concernée, le Pj joue ses jets d'attaque sans malus.

Normal : quiconque combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial : barbares, guerriers, paladins et rôdeurs savent automatiquement manier toutes les armes de guerre.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Pour peu que son dieu ait une arme de guerre comme arme de prédilection, un prêtre choisissant le domaine de la Guerre sait automatiquement manier (arme de son dieu (il acquiert gratuitement les dons Maniement des armes de guerre et Arme de prédilection en rapport avec cette arme)).

Un magicien ou ensorceleur utilisant transformation de Tenser devient capable de manier toutes les armes de guerre jusqu'à la fin du sort

MANIEMENT D'UNE ARME EXOTIQUE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage choisit une arme exotique (voir Table 7-4: armes, pour la liste des armes exotiques) et il sait se battre avec.

Condition : bonus de base à (attaque au moins égal à +1).

Avantage : le Pj joue ses jets d'attaque sans malus lorsqu'il utilise l'arme concernée.

Normal : quiconque combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

MANIEMENT DES BOUCLIERS [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage sait se servir d'un bouclier.

Avantage : si l'aventurier utilise un bouclier (autre que pavois) au combat, il doit juste s'accommoder des malus normaux (voir Table 7-6: armures, page 123).

Normal : si un individu utilise un bouclier sans avoir appris à le faire, il subit les malus normaux et la pénalité d'armure que lui impose le bouclier se transforme en malus affectant ses jets d'attaque et tous ses jets de compétence en rapport avec le déplacement (y compris Équitation).

Spécial : barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs bénéficient automatiquement de ce don, à l'inverse des ensorceleurs, magiciens, moines et autres roublards.

MANIEMENT DU PAVOIS [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage sait se servir d'un pavois

Avantage : si l'aventurier utilise un pavois au combat, il doit juste s'accommoder des malus normaux (voir Table 7-6: armures, page 123).

Normal : si un individu utilise un pavois sans avoir appris à le faire, il subit les malus normaux et la pénalité d'armure que lui impose le bouclier se transforme en malus affectant ses jets d'attaque et tous ses jets de compétence en rapport avec le déplacement (y compris Équitation).

Spécial : Les guerriers bénéficie automatiquement de ce don.

MISE A TERRE [GENERAL, GUERRIER]

« De Chair et d'Acier »

Les puissants coups du personnage peuvent mettre à terre ses adversaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du croc-en-jambe, For 15+

Avantage : quand l'aventurier inflige, avec une seule attaque, au moins 10 points de dégâts en corps à corps, il peut effectuer une attaque de croc-en-jambe comme une action libre contre la même cible. On ne peut utiliser ce don avec Science du Croc-en-jambe pour obtenir une attaque supplémentaire. Utiliser avec succès ce don ne permet pas d'obtenir une attaque supplémentaire grâce à l'utilisation d'Enchaînement et Succession d'Enchaînements.

MULTIDEXTRIE [GENERAL]

« bestiaire monstrueux »

La créature sait se servir de tous ses bras au combat.

Condition : Dex 15+, au moins trois bras

Avantage : La créature ignore tous les malus appliqués aux coups qu'elle porte avec les mains autres que sa main principale.

Normal : Sans ce don, la créature subit un malus de -4 à ses jets d'attaque, de compétences ou de caractéristique chaque fois qu'elle se sert d'une main autre de sa main principale.

Spécial : ce don remplace « Ambidextrie » pour les créatures ayant plus de deux bras.

OEIL DE FAUCON [GENERAL, GUERRIER]

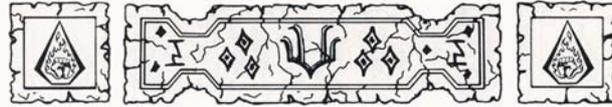
« De Chair et d'Acier »

La maîtrise des armes à distance du personnage lui permet de toucher des cibles à couvert que d'autres rateraient

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Tir à bout portant, Tir de précision.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: l'aventurier bénéficie d'un bonus de +2 à ses attaques à distance contre des cibles à couvert. Ce don ne sert à rien contre des cibles n'étant pas à couvert ou étant complètement à couvert.

PANCRACE [GENERAL, GUERRIER]

« *De Chair et d'Acier* »

Le personnage est doué pour combattre au corps à corps et pour éviter les attaques de lutte.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3. **Avantage:** quand un ennemi tente d'agripper le personnage à la lutte, tous les dégâts que ce dernier inflige avec une attaque d'opportunité réussie provoquée par la tentative de saisie sont ajoutés à son jet de lutte pour éviter d'être agrippé. De plus, le personnage peut effectuer une attaque d'opportunité, même si son adversaire a le pouvoir spécial d'étreinte.

Ce don ne permet aucune attaque d'opportunité supplémentaire dans un même round. Aussi, si l'aventurier ne dispose pas d'une attaque d'opportunité quand son adversaire tente de l'agripper, il ne tire aucun bénéfice du Pancrace.

Exemple: un ours frappe l'aventurier avec une attaque de griffe. Si l'aventurier n'a pas ce don, le pouvoir d'étreinte de l'ours lui permet d'essayer immédiatement d'agripper le personnage sans qu'il puisse effectuer une attaque d'opportunité. Avec le don Pancrace, le personnage peut réaliser une attaque d'opportunité. S'il touche et qu'il inflige 8 points de dégâts, il bénéficie d'un bonus de +8 (plus son bonus d'attaque, son bonus de force et son modificateur de taille) à son jet de lutte pour résister à l'attaque de saisie de l'ours.

PARADE « MAIN-GAUCHE » [GENERAL, GUERRIER]

« *De Chair et d'Acier* »

Le personnage peut utiliser une deuxième arme pour se défendre contre des attaques de corps à corps.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Ambidextrie, Dex 13+, Combat à deux armes, maniement de l'arme employée.

Avantage: quand l'aventurier combat avec deux armes et qu'il choisit une attaque à outrance, il décide, à son tour, s'il veut attaquer normalement ou sacrifier toutes les attaques de sa seconde main pour bénéficier d'un bonus d'esquive de +2 à sa CA pendant tout le round. S'il utilise également une targe, ses bonus à la CA sont cumulatifs. Avec ce don, l'aventurier ne peut utiliser que des armes tranchantes ou contondantes d'une catégorie de taille inférieure à la sienne.

PARADE DE PROJECTILES [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage peut dévier flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ou armes de jet.

Conditions: Dex 13 Science du combat à mains nues.

Avantage: le Pj doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'un projectile ou une arme de jet devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégât. Le personnage doit voir venir l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de dévier les projectiles hors normes, comme un rocher lancé par un géant ou une *flèche acide* de Melf.

Spécial: le moine peut choisir *parade de projectiles* en tant que don supplémentaire au niveau 2, même s'il ne remplit pas les conditions.

Un guerrier peut choisir *parade de projectiles* en tant que Don supplémentaire.

PASSE-GARDE [GENERAL, GUERRIER]

« *De Chair et d'Acier* »

Le personnage sait franchir la garde d'un adversaire en écartant le bouclier de ce dernier.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Combat à deux armes.

Avantage: ce don ne peut être utilisé que contre un adversaire qui a un bouclier et qui n'a pas plus d'une catégorie de taille de différence avec l'aventurier. Le personnage effectue une attaque avec l'arme de sa main non-directrice en suivant la règle normale pour frapper une arme (voir Manuel des joueurs, chapitre 8). S'il réussit son jet d'attaque, il parvient à écarter temporairement le bouclier de l'adversaire. Il peut alors immédiatement effectuer une attaque d'opportunité avec son arme principale en bénéficiant de tous ses bonus à l'attaque. L'adversaire ne bénéficie pas des bonus à la CA de son bouclier. Le personnage ne peut utiliser ce don s'il combat avec une seule arme.

PIETINEMENT [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

L'aventurier sait pousser sa monture à Piétiner ses adversaires.

Conditions: Équitation, Combat monté.

Avantage: lorsque l'on tente de renverser un adversaire en lui fonçant dessus, ce dernier ne s'écarte pas toujours. Si l'attaque du personnage parvient à renverser sa cible, la monture du Pj peut lui porter un coup de sabot en bénéficiant du bonus normal au jet d'attaque contre les créatures à terre (+4; voir Renversement, page 139).

POINGS DE FER [GENERAL]

« *De Chair et d'Acier* » « *Guide de l'Orient* »

Le personnage connaît la technique pour infliger des dégâts supplémentaires à mains nues.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal +2, science du combat à mains nues.

Avantage: l'aventurier annonce l'utilisation de don avant d'effectuer son jet d'attaque (ainsi, s'il rate, la tentative échoue). Il inflige 1d4 points de dégâts supplémentaire quand il réussit une attaque à mains nues. Le personnage peut utiliser ce don un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse par jour.

POINGS FULGURANTS [GENERAL]

« *De Chair et d'Acier* »

Le talent et l'agilité du personnage lui permettent d'essayer d'effectuer une série de coups fulgurants.

Conditions: moine niveau 4+, Dex 15+

Avantage: l'aventurier peut effectuer deux attaques supplémentaires par round. Toutes les attaques réalisées ce round-ci subiront une pénalité de -5. Ce don nécessite l'utilisation d'une attaque à outrance. L'aventurier ne peut pas utiliser ce don avec le déluge de coups.

PORT D'ARMURE INTERMEDIAIRE [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage est habitué à porter une armure intermédiaire (voir Table 7-5: armures, page 104).

Condition: Port d'armure légère.

Avantage: voir Port d'armure légère.

Normal: voir Port d'armure légère.

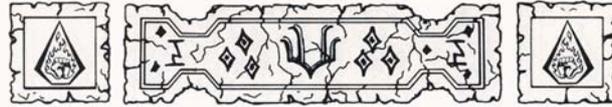
Spécial: barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs acquièrent automatiquement ce don, à l'inverse des ensorceleurs, magiciens, moines et autres roublards.

PORT D'ARMURE LEGERE [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le personnage est habitué à porter une armure légère (voir Table 7-S armures, page 104).

Avantage: quand le personnage revêt le type d'armure qu'il est habitué à porter, la pénalité d'armure qui lui est imposée ne s'applique qu'aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire.

Normal: quiconque enfle une armure qu'il n'est pas habitué à porter subit un malus égal à sa pénalité d'armure à tous ses jets d'attaque et de compétences en rapport avec le déplacement, Équitation y compris.

Spécial: toutes les classes de personnages acquièrent automatiquement ce don, ensorceleurs, magiciens et moines exceptés.

PORT D'ARMURE LOURDE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est habitué à porter une armure lourde (voir Table 7-5: armures page 104).

Condition: Port d'armure légère, Port d'armure intermédiaire.

Avantage: voir Port d'armure légère.

Normal: voir Port d'armure légère.

Spécial: guerriers, paladins et prêtres acquièrent automatiquement ce don, à l'inverse des autres classes.

RAGE AMELIOREE [GENERAL]

« Les maîtres de la Nature »

Votre rage dure plus longtemps qu'elle ne le devrait.

Conditions: Capacité à entrer en Rage.

Avantage: Chacune de vos Rages dure 5 rounds en plus de sa durée normale.

Spécial: Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, ses effets se cumulent.

RAGE DESTRUCTRICE [GENERAL]

« Les maîtres de la Nature »

Vous détruisez les barrières et les objets lorsque vous êtes sous rage.

Conditions: Capacité à entrer en Rage

Avantage: Lorsque vous êtes sous Rage, vous gagnez un bonus de +8 à tous vos jets de force pour défoncer une porte ou casser des objets inanimés et immobiles.

RAGE INSTANTANEE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous entrez en Rage instantanément.

Conditions: Capacité à entrer en Rage

Avantages: Votre Rage débute dès que vous le souhaitez, même si ce n'est pas encore votre tour ou que vous êtes surpris. Vous pouvez déclencher votre Rage en réponse à une autre action, après en avoir appris le résultat mais avant que celle-ci ne prenne effet. Ainsi, vous pouvez bénéficier des effets de votre Rage pour éviter ou améliorer les conséquences d'un événement désagréable. Par exemple, vous pouvez gagner les points de vie supplémentaires juste avant qu'un coup ne vous rende inconscient ou améliorer vos jets de sauvegarde contre un sort.

Normal: Vous entrez en Rage à votre tour de jeu.

RAGE TERRIFIANTE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Votre Rage effraie vos adversaires

Conditions: Capacité à entrer en Rage

Avantage: Lorsque vous êtes en Rage, vous pouvez désigner un seul de vos adversaires à 10 mètres de portée, qui doit réussir un jet de

volonté (DD10+la moitié de votre niveau+votre modificateur de Charisme) ou être secoué tant que vous êtes enragé et que la cible vous voit. (Une créature secouée souffre d'un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, sauvegarde et de compétence.) Une cible réussissant son jet de volonté est immunisée aux effets de l'intimidation due à la rage pour toute la journée. Les créatures immunisées à la peur et aveugles sont insensibles à ces effets.

RECEPTION DE CHARGE [GENERAL, GUERRIER]

« Princes Dragons »

L'aventurier enfonce le bas d'une lance dans le sol et, résistant à la panique et réprimant l'instinct de fuite, pointe fermement la lance en direction de l'attaquant qui le charge à pleine vitesse. Ce don utilise la force brute générée par une Charge, une Charge dévastatrice ou une Attaque au galop contre l'attaquant monté, qui est plus haut en général.

Avantage: L'attaque de Réception de charge vise soit la monture (et sa CA), soit le cavalier. Une attaque réussie double les dommages.

Spécial: Une utilisation réussie empêche une Attaque au galop de se terminer. L'adversaire doit arrêter son mouvement.

RECHARGEMENT RAPIDE [GENERAL, GUERRIER]

« De Chair et d'Acier »

Le personnage recharge une arbalète plus rapidement que la normale.

Conditions: bonus de base à (attaque au moins égal à +2, maniement du type d'arbalète utilisé.

Avantage: l'aventurier peut recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère avec une action libre. Il peut recharger une arbalète lourde avec l'équivalent d'une action de mouvement. Dans les deux cas il est en butte à des attaques d'opportunité. Il peut utiliser ce don une fois par round.

Normal: recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère nécessite une action de mouvement et recharger une arbalète lourde est une action complexe.

SAUT DE LA MANTE [GENERAL]

« De Chair et d'Acier »

Le personnage effectue une puissante attaque après un saut.

Conditions: moine niveau 7+, 5 degrés de maîtrise du Saut.

Avantage: l'aventurier désigne un adversaire situé une distance qu'il peut atteindre en sautant. S'il réussit son jet de Saut, il peut effectuer, avec la même action, une charge contre cet adversaire. Si la charge est réussie, il inflige des dégâts normaux, plus deux fois son modificateur de Force.

SCIENCE DE L'INITIATIVE [GENERAL]

« manuel du joueur »

Le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.

Avantage: le PJ bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'initiative.

SCIENCE DE LA DESTRUCTION D'ARME [GENERAL, GUERRIER]

« De Chair et d'Acier »

Le personnage sait placer ses coups avec précision.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Destruction d'arme.

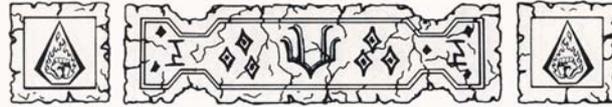
Avantage: quand l'aventurier frappe l'arme d'un adversaire, il inflige double dégâts.

SCIENCES DE LA BOUSCULADE [GENERAL]

« manuel du joueur »



Le Tombeau du Seigneur des Marches



L'aventurier sait comment repousser ses adversaires avec un maximum d'efficacité.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance.

Avantage: le personnage peut tenter une charge à mains nues (voir page 154) sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

SCIENCE DU COUP DE BOUCLIER [GENERAL]

« Les gardiens de la Foi »

Le personnage peut repousser ses adversaires en les frappant de son bouclier.

Conditions: attaque en puissance.

Avantage: tout de coup de bouclier (MdJ page 105) porté avec un écu ou une rondache affecte son adversaire comme s'il avait effectué une charge à mains nues. L'aventurier ne vient pas réellement au contact direct de l'ennemi et il n'encourt donc pas d'attaque d'opportunité. Il ne peut pas repousser son adversaire à plus de 1.50 mètre et ne peut pas se déplacer avec lui. Ce don ne peut pas être employé avec une large.

SCIENCE DU CRITIQUE [GENERAL]

« manuel du joueur »

Le personnage choisit une arme, telle que l'épée longue ou la grande hache, dont il se servira avec une efficacité décuplée.

Conditions: Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8.

Avantage: tant que le personnage utilise cette arme, il a deux fois plus de chances de réaliser des coups critiques. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir un critique sur un 19 ou 20 au dé (2 chances sur 20). Avec ce don, le critique devient possible de 17 à 20 (4 chances sur 20).

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez il s'applique à une nouvelle arme. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec tout autre effet étendant la zone de critique possible d'une arme (tel que le sort *affutage*)

SCIENCE DU CROC-EN-JAMBE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage a été formé à faire trébucher ses adversaires et à mettre leur vulnérabilité passagère à profit pour les attaquer.

Conditions: Int 13+, Expertise du combat.

Avantage: Le personnage ne provoque d'attaque d'opportunité lorsqu'il tente de faire un croc-en-jambe à mains nues. De plus il bénéficie d'un bonus de +4 sur le test de Force visant à faire tomber son adversaire.

si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe à son adversaire, il peut automatiquement lui porter une attaque, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe. Par exemple, au niveau 11, Tordek a droit à trois attaques par round, ses bonus de base à l'attaque étant +11, +6 et +1. Il tente de faire trébucher son adversaire. Sa première tentative échoue, mais il réessaye aussitôt (deuxième attaque). Cette fois, il réussit, et il attaque aussitôt son ennemi déséquilibré à +6, avant de lui porter une dernière attaque, à +1.

Normal: sans ce don, tenter un Croc-en-jambe à mains nues provoque une attaque d'opportunité. (page 139).

Spécial: les moines peuvent choisir Science du croc-en-jambe au niveau 6 en tant que don supplémentaire, même s'ils ne remplissent pas les conditions.

SCIENCE DU DESARMEMENT [GENERAL]

« manuel du joueur »

Le personnage sait comment désarmer ses adversaires.

Conditions: Int 13+, Expertise du combat.

Avantage: le Pj ne s'expose pas à une attaque d'opportunité quand il tente de désarmer son ennemi, et ce dernier n'a aucune chance de le désarmer. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le jet d'attaque opposé visant à désarmer son adversaire.

Normal: voir les règles permettant de désarmer son adversaire, page 156.

Spécial: les moines peuvent choisir ce don au niveau 6 en tant que don supplémentaire, même s'ils ne remplissent pas les conditions.

SCIENCE DU RENVÈREMENT [GENERAL, GUERRIER]

« De Chair et d'Acier »

Le personnage sait renverser les adversaires plus petits que lui.

Conditions: Expertise du combat, Science de la charge à mains nues, Science du croc-en-jambe, For 13+, Attaque en puissance.

Avantage: quand l'aventurier tente de renverser un adversaire qui est au moins d'une catégorie de taille inférieure à la sienne, ce dernier ne peut l'éviter. S'il renverse son adversaire, il peut immédiatement effectuer une attaque d'opportunité contre cet adversaire et en bénéficiant du bonus normal de +4 à son jet d'attaque contre les adversaires au sol.

Normal: la cible de l'attaque de renversement peut choisir d'éviter ou de contrer le personnage.

SCIENCES DU COMBAT A MAINS NUES [GENERAL]

« manuel du joueur »

Le personnage est un expert du combat à mains nues.

Avantage: le PJ est considéré comme armé même quand il n'a pas d'arme, ce qui signifie que ses adversaires armés ne bénéficient pas d'attaques d'opportunité contre lui. Par contre, lui a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues.

Spécial: tout moine se battant à mains nues bénéficie automatiquement de l'avantage prodigué par ce don (voir page 39).

SCIENCES DU COMBAT DEUX ARMES [GENERAL]

« manuel du joueur »

Le personnage est passé maître dans l'art de combattre à deux armes.

Conditions: Combat à deux armes, Ambidextre, bonus de base à (attaque au moins égal à +9.

Avantage: le personnage bénéficie normalement de l'attaque supplémentaire que lui confère sa seconde arme, à laquelle vient s'ajouter une autre attaque additionnelle, toujours portée avec la seconde arme, mais exécutée avec un malus de -5 (voir Table 8-2: malus liés au combat à deux armes, page 125).

Normal: sans ce don, la seconde arme ne permet de porter qu'une seule attaque par round.

Spécial: les rôdeurs peuvent prendre ce don dès que leur bonus de base à l'attaque est suffisamment élevé (ils n'ont pas besoin de satisfaire aux deux autres conditions). Par contre, ils ne peuvent s'en servir que quand ils portent au maximum une armure légère.

SERRE DE L'AIGLE [GENERAL]

« De Chair et d'Acier »

Le personnage peut briser des objets avec une attaque à mains nues.

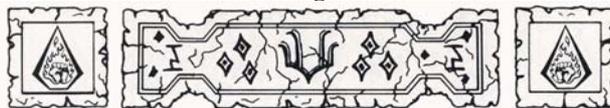
Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues, Destruction d'armes, Dex 15+

Avantage: l'aventurier peut frapper l'arme ou le bouclier d'un adversaire avec une attaque à mains nues.

Spécial: la solidité et les points de vie des armes sont indiqués sur la Table 8-13: solidité et points de résistance des armes et des boucliers non magiques, du manuel des joueurs.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



SIXIEME SENS [GENERAL]

« De Chair et d'Acier »

Les sens aiguisés du personnage lui permettent de minimiser le danger des prises en tenaille.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Sag 19+.

Avantage: les attaquants ne bénéficient pas du bonus de +2 quand ils prennent l'aventurier en tenaille. Ce don ne lui est d'aucune utilité quand il subit une attaque sans le bénéfice de son modificateur de Dextérité à la CA (quand il est pris au dépourvu, par exemple).

Normal: quand le personnage est pris en tenaille, ses adversaires bénéficient normalement d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre lui.

SPECIALISATION MARTIALE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Ce don est réservé aux guerriers de niveau 4 ou plus.

Condition: arme de prédilection

Avantage: le Pj obtient un bonus de +2 aux dommages avec l'arme choisie.

SPECIALISATION MARTIALE SUPERIEURE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Ce don est réservé aux guerriers de niveau 12 ou plus. Condition: arme de prédilection pour l'arme choisie, maniement de l'arme choisie, arme de prédilection supérieure pour l'arme choisie, guerrier niveau 12.

Avantage: le Pj obtient un bonus de +2 aux dommages avec l'arme choisie, bonus cumulatif avec spécialisation martiale.

SUCCESSION D'ENCHAINEMENT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage enchaîne ses coups avec une telle efficacité qu'il peut multiplier les attaques à l'infini.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4.

Avantage: comme Enchaînement, sauf qu'il n'existe aucune limite au nombre d'adversaires que le personnage peut attaquer: chaque fois que son adversaire s'écroule devant lui, il a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

TIR A BOUT PORTANT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Une arme de jet à la main, le personnage est particulièrement redoutable à bout portant.

Avantage: avec n'importe quelle arme de jet ou à projectiles, le Pj bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque contre toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres.

TIR DE LOIN [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

L'aventurier peut tirer très loin avec une arme de jet.

Condition: Tir à bout portant.

Avantage: si le personnage utilise une arme à projectiles, son facteur de portée augmente de 50%. S'il utilise une arme de jet, le facteur de portée est doublée.

TIR DE PRECISION [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est particulièrement doué pour tirer au meilleur instant possible.

Condition: Tir à bout portant.

Avantage: le Pj peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4.

TIR EN MOUVEMENT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est passé maître dans l'application des méthodes de guérilla.

Conditions: Tir à bout portant, Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4

Avantage: lorsqu'il utilise une arme de jet ou à projectiles durant une action d'attaque, le personnage peut se déplacer avant et après avoir tiré, du moment que le total de la distance parcourue durant le dépasse pas le maximum auquel il a droit.

TIR INSTINCTIF [GENERAL]

« De Chair et d'Acier »

L'instinct du personnage guide son tir quand il utilise une arme à distance.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Sag 13+.

Avantage: l'aventurier peut utiliser son bonus de Sagesse au lieu de son bonus de Dextérité quand il effectue une attaque à distance sur une cible qui n'est pas éloignée de plus de 10 mètres.

TIR MONTE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

L'aventurier sait utiliser des armes de jet à dos de monture.

Conditions: Équitation, Combat monté.

Avantage: le malus subit normalement quand on utilise une arme jet ou à projectiles à dos de monture est divisé par deux: (voir Combat monté, page 138).

TIR RAPIDE [GENERAL]

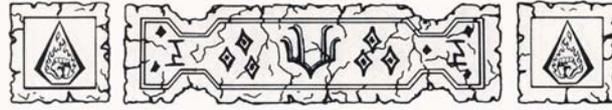
« manuel du joueur »

Le personnage utilise ses armes de jet à une cadence stupéfiante

Conditions: Tir à bout portant, Dex 13+.

Avantage: quand il combat à distance, le Pj a droit à une attaque supplémentaire par round. Elle se fait avec son bonus maximal, mais s'accompagne d'un malus de -2 (qu'elle impose également aux autres attaques du round). On ne peut utiliser ce don que lors d'une action d'attaque à outrance.





Dons de physique

ACROBATIQUE [GENERAL]

« *Traps & Treachery* »

Vous êtes exceptionnellement agile et souple.

Condition : Dex 15+

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 à tous vos jets de d'Equilibre et d'Acrobatie.

AGILITE DU SINGE [GENERAL]

« *Les Maîtres de la Nature* »

Vous vous déplacez à travers les arbres comme un singe.

Conditions : Grimper 6 rangs, Sauter 6 rangs, For 13.

Avantage : Vous avancez à travers les arbres à votre vitesse normale, en utilisant vos bras pour vous balancer d'une branche à une autre. Pour permettre l'utilisation de ce don, la zone que vous parcourez doit être au moins légèrement boisée, l'espace séparant deux arbres ne devant pas excéder 5 mètres. Vous ne pouvez utiliser cette capacité en ayant quelque chose dans l'une de vos mains ou en portant une armure plus lourde qu'une armure intermédiaire.

AMBIDEXTRIE [GENERAL] (SUPPRIME DANS DD3.5)

« *Manuel du joueur* »

Le personnage est aussi habile à utiliser sa main gauche que sa main droite.

Condition : Dex 15+.

Avantage : L'aventurier n'est ni droitier ni gaucher. Il ignore tous les malus qu'il devrait normalement subir quand il utilise sa main non directrice.

Normal : sans ce don, un personnage utilisant sa main non directrice subit un malus de -4 à ses jets d'attaque, de compétence et de caractéristique. Par exemple, un guerrier droitier maniant son arme de la main gauche applique un malus de-4 à ses jets d'attaque (il continue d'attaquer normalement avec (arme qu'il tient éventuellement dans la main droite).

Spécial : ce don réduit fortement les malus découlant du fait de combattre avec deux armes. Voir le don Combat à deux armes, page suivante, et Table 8-2: malus liés au combat à deux armes, page 125.

Un rôdeur sans armure ou portant juste une armure légère peut se battre avec deux armes comme s'il possédait les dons Ambidextrie et Combat à deux armes.

ATHLETISME [GENERAL]

« *D'ombre et de Lumière* »

Le personnage est en bonne forme physique et pratique quotidiennement des sports en plein air.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'escalade et de natation.

CHAMPION DE NATATION [GENERAL]

« *Les Maîtres de la Nature* »

Vous nagez plus vite que la normale.

Conditions : 6 rang en Nage.

Avantages : Vous nagez à la moitié de votre vitesse de déplacement en action de mouvement, ou au trois quart de celle-ci en action complète.

Normal : Vous nagez à un quart de votre vitesse de déplacement en action de mouvement, ou à la moitié en action complète.

COURSE [GENERAL]

« *Manuel du joueur* »

Le personnage est particulièrement rapide.

Avantage : lorsqu'il court, (aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale, au lieu de quatre fois (voir Course, page 127). S'il exécute un saut avec élan (voir la compétence Saut, page 74), il peut augmenter de 25 % la longueur ou la hauteur qu'il parvient à franchir sans dépasser le maximum autorisé.

DUR A CUIRE [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage reste conscient même lorsqu'il reçoit des coups qui devrait l'abattre.

Avantage : Lorsque le total de points de vie du personnage est compris entre -1 et -9, il se stabilise automatique sans avoir besoin de lancer 1d100 à chaque round pour savoir si son personnage.

Lorsque le total de ses points de vie est négatif, il peut choisir de se considérer comme hors combat plutôt que mourant. Le joueur doit prendre cette décision dès que son personnage atteint un total de points de vie négatif. (Même si cela arrive en dehors de son tour de jeu). Si le personnage ne choisit pas cette option, il tombe inconscient.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage peut effectuer soit un déplacement, soit une action simple mais aucune action complexe. S'il choisit de faire une action simple, il subit 1 point de blessure après l'avoir réalisée. Certaine action libre que le MD peut juger épuisant peuvent aussi causer un point de dommage. Exemple lancer un sort avec incantation rapide.

ENDURANCE [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage est doté d'une résistance physique hors du commun.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests et jet de sauvegarde suivants : test de natation pour résister aux dgts temporaires, les tests de constitution pour continuer de courir (p143), pour éviter les dgts non létaux due à une marche forcée (p164) à la famine ou à la soif, les tests pour retenir sa respiration (p81) ; les jets de vigueur pour éviter les dgts non létaux infligés par les climats chauds ou froid, pour résister aux dgts infligés par l'asphyxie. De plus le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

Normal : un personnage sans ce don qui dort en armure légère ou intermédiaire se réveille automatiquement fatigué le lendemain.

Spécial : un rôdeur reçoit automatiquement ce don au niveau 3

FLAIR [GENERAL]

« *Les Maîtres de la Nature* »

Votre odorat est aussi aiguisé que celui d'un loup.

Conditions : Capacité d'utiliser Forme Animale pour devenir un loup, Sag 11.

Avantage : Vous gagnez la capacité extraordinaire d'Odorat, (type respiratoire comme décrit dans le chapitre trois du manuel du maître) qui est effectif quel que soit votre forme.

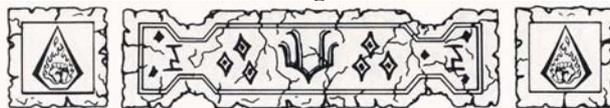
FROID [GENERAL]

« *Ravenloft* »

Vous êtes froid et moite au toucher.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Condition : Vous devez avoir perdu au moins un niveau suite à une attaque d'absorption d'énergie.

Avantage : Les morts-vivants sans esprit (ceux qui n'ont pas de score d'Intelligence) vous ignorent à moins que vous ne les attaquiez en premier. Les morts-vivants intelligents doivent réussir un jet de Sagesse (DD 13) pour comprendre que vous êtes vivant. En raison de votre métabolisme ralenti, si un jour vous êtes mourant (entre -1 et -9 pv), vous perdez des points de vie au rythme de 1 point tous les deux rounds seulement. Quand vous guérissez de façon naturelle de vos blessures, vous ne récupérez qu'un demi point par niveau de personnage par jour de repos (arrondissez à l'inférieur, avec un pv/jour au minimum). C'est une qualité extraordinaire.

GRANDE RESILIENCE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Votre extraordinaire résistance aux dégâts augmente.

Conditions : Réduction des dommages comme capacité de classe ou don inné.

Avantage : Votre Réduction des dommages augmente de +1/-. Si elle augmente plus tard normalement avec les niveaux, le bénéfice s'appliquera à la nouvelle résistance. Par exemple, un barbare de niveau 15 a une réduction des dommages de 2/-. En prenant ce don il passe à 3/-. Plus tard, elle continue à augmenter régulièrement de +1/- au fur et à mesure des niveaux acquis : 4/- au 17^{ème} niveau puis 5/- au 20^{ème} niveau. Vous ne pouvez pas prendre ce don plusieurs fois.

GUERISON ACCELEREE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous vous remettez plus vite que les autres.

Conditions : Bonus de base au jet de vigueur de +5.

Avantage : Vous récupérez vos points de vie perdus et vos points de caractéristiques plus vite que vous le feriez normalement,

IMMUNITE AU POISON [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous avez entraîné votre corps à résister aux effets des poisons.

Avantage : Con 12+, 5 en rang en Connaissance Poison

Spécial : Vous avez passé des années à ingérer de petites doses de poison pour vous mithridatiser. Vous recevez un bonus de vigueur de +4 pour résister aux effets de tous les poisons classiques (non magiques et non surnaturels).

MEMOIRE PARFAITE [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous pouvez instantanément mémoriser ce que vous voyez.

Condition : Int 14+

Avantage : Si vous voyez une lettre ou une carte durant quelques secondes, vous pouvez la reproduire à la perfection de mémoire. Vous pouvez mémoriser un nombre de page égale égal à votre modificateur d'Int X 3. Mémoriser des pages supplémentaire vous fera perdre celles que vous aviez mémoriser auparavant. Vous ne pouvez pas mémoriser les écrits magiques, livre de sorts ou parchemins.

OBSTINATION [GENERAL]

« De Chair et d'Acier » « Guide de l'Orient »

La volonté du personnage lui permet de s'accrocher quand les choses tournent mal.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Endurance, Volonté de fer, Robustesse.

Avantage : quand les points de vie de l'aventurier tombent à 0, il peut effectuer une action partielle à chaque round jusqu'à ce qu'il tombe à -10.

OUVERTURE D'ESPRIT [GENERAL]

« Ravenloft »

Votre esprit adaptable vous permet de garder votre raison.

Avantage : Vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de Folie.

PIED LEGER [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Le personnage court avec tant d'agilité qu'il peut négocier des changements de direction de 90° sans perdre de vitesse.

Conditions : dextérité de 15+, course.

Avantages : lorsque le personnage court ou charge, il peut opérer des changements de direction jusqu'à un angle de 90°. Il ne peut utiliser ce don en portant une armure intermédiaire ou lourde, ni avec une charge supérieure à la légère.

Normal : sans ce don, on ne peut charger ou courir qu'en ligne droite.

PLUS RAPIDE QUE L'ŒIL [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Les gestes d'un personnage sont si rapides qu'ils peuvent échapper à la perception d'un observateur.

Conditions : dextérité 19+

Avantages : alors même que le personnage est directement observé, il peut tenter un jet de bluff (prenant une action de mouvement), en opposition avec le jet de détection d'observateurs potentiels. S'il réussit, il peut distraire leurs attentions en leur faisant regarder ailleurs, dans le même temps il profite d'une action partielle. S'il utilise cette action partielle pour attaquer un des observateurs ayant raté son jet opposé, cet adversaire ne profite pas de ces bonus de dextérité à la CA.

POIGNET RAPIDE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

D'un geste fluide, le personnage peut dégainer une petite arme et frapper avec une précision mortelle.

Conditions : dextérité 17+, arme en main.

Avantages : si le personnage dégaine une arme légère et tente une attaque avec, dans le même round, il surprend son adversaire qui est considéré, pour cette attaque seulement, comme pris au dépourvu. Ce don fonctionne qu'une fois par combat.

REFLEXES SURHUMAINS [GENERAL]

« manuel du joueur »

Les réflexes de l'aventurier sont supérieurs à la normale.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

RESISTANCE DE DRAGON [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous êtes incroyablement coriace

Conditions : Bonus de base au jet de vigueur de +11.

Avantage : Vous gagnez 12 points de vie

Spécial : Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois.

RESISTANCE DE NAIN [GENERAL]

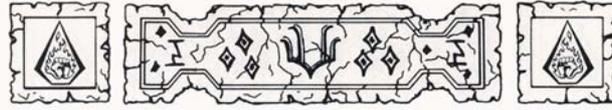
« Les Maîtres de la Nature »

Vous êtes plus coriace que vous ne l'étiez avant.

Conditions : Bonus de base au jet de vigueur de +5.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage : Vous gagnez 6 points de vie

Spécial : Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois.

RESISTANCE DE GEANT [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous êtes formidablement coriace.

Conditions : Bonus de base au jet de vigueur de +8.

Avantage : Vous gagnez 9 points de vie

Spécial : Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois.

RESISTANCE AUX POISONS [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous avez développé une résistance naturelle aux poisons en vous en inoculant de faibles doses.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +4 à vos jets de vigueur contre les poisons.

RESISTANCE AUX ENERGIES DESTRUCTRICES [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous canalisez les forces de la nature pour résister à une certaine forme d'énergie (feu, froid, électricité, acide, sonique).

Conditions : Bonus de base au jets de vigueur de +8

Avantage : Choisissez une forme d'énergie. Vous gagnez une résistance de 5 contre ce type d'énergie. Par exemple, si vous choisissez le feu, vous ignorez les 5 premiers points de dégâts que vous prenez à chaque round, que la source de ces dommages soit naturelle ou magique.

Spécial : Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, si vous choisissez la même source d'énergie deux fois ou plus, les effets se cumulent. Cette résistance ne se cumule pas avec celle des sorts ou objets magiques.

RESTER CONSCIENT [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous avez une force de volonté qui vous soutient même quand tout semble perdu.

Conditions : Bonus de base à l'attaque de +2, Endurance, Volonté de fer, Robustesse.

Avantage : Après que vos points de vie soient tombés à 0 ou moins, vous pouvez faire une action partielle par round à votre tour jusqu'à ce que vous tombiez à -10 points de vie.

RESISTANCE AUX MALADIES [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous avez développé une résistance naturelle aux maladies.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +4 à vos jets de vigueur contre les maladies.

ROBUSTESSE [GENERAL]

« manuel du joueur »

Le personnage est plus robuste que la normale.

Avantage : le PJ gagne 3 points de vie supplémentaires.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulables.

SOUPLESSE DU SERPENT [GENERALITE]

« manuel du joueur »

L'aventurier sait se faufiler entre ses adversaires et éviter les coups.

Conditions : Dex 13+, Esquive.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité déclenchées lorsqu'il pénètre dans un

espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulable (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

VELOCITE [GENERAL]

« D'Ombre et de Lumière »

Le personnage se déplace plus vite que la normale pour un représentant de sa race.

Avantages : si le personnage porte une armure légère ou aucune, et si sa charge ne dépasse pas le stade léger, alors il sa vitesse de déplacement est accrue de 1.5m.

VERITABLE ACROBATE [GENERAL]

« D'Ombre et de Lumière »

Le personnage possède un excellent sens de la spatialisation et de très bonnes capacités de coordination motrice.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de saut et d'acrobatie.

VIGEUR SURHUMAINE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est plus résistant que la normale.

Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de vigueur.

VISION AVEUGLE SUR 1,50 M [GENERAL]

« De Chair et d'Acier »

Le personnage sent la présence d'adversaires dans les ténèbres.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Combat en aveugle, Sag 19+

Avantage : grâce à ses sens, comme une ouïe très fine ou la perception des vibrations, le personnage peut repérer des adversaires qui ne se trouvent pas à plus de 1,50 m de lui. Bien qu'il ne puisse pas détecter les créatures intangibles, il n'est pas gêné par l'invisibilité et l'obscurité. A part le fait que la portée soit réduite, ce don est identique au pouvoir exceptionnel Vision aveugle (guide du MD p82)

VISION AVEUGLE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vos sens sont aussi aiguisés que ceux d'une chauve-souris.

Conditions : Utilisation de « forme animale » pour devenir une chauve-souris sanguinaire.

Avantage : Vous gagnez la capacité extraordinaire de vision aveugle (comme décrite dans le chapitre 3 du manuel du maître), celle-ci fonctionnant quelle que soit votre forme. Comme une chauve-souris, vous émettez des sons à haute fréquence, inaudibles pour la plupart des créatures, tel un sonar. Cela vous permet de localiser tout objet ou créature à 36 mètres, même invisible. Cette capacité étant liée à votre audition, toute circonstance vous privant de ce sens vous prive aussi de votre vision aveugle.

VIRAGE SUR L'AILE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

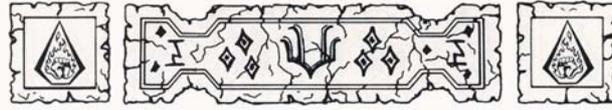
Vous changez de direction plus rapidement une fois par round lorsque vous êtes dans les airs. Identique au don décrit pour les dragons dans le Manuel des Monstres.

Conditions : Capacité de voler

Avantages : Ce don vous permet de virer jusqu'à 180° en plus des virages que vous pouvez normalement faire, sans tenir compte de votre



Le Tombeau du Seigneur des Marches



manœuvrabilité. Vous ne pouvez prendre de l'altitude lorsque vous effectuez un virage sur l'aile, mais vous pouvez plonger. Pour plus d'informations, regardez les techniques de combat aérien au chapitre 3 du manuel du maître.

VOLONTÉ DE FER [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage est doté d'une volonté à toute épreuve.

Avantage: le Pj bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de volonté.

VOL AMELIORE [GENERAL]

« *Les Maîtres de la Nature* »

Vous obtenez une meilleure manœuvrabilité en vol.

Condition: Capacité à voler (naturellement, magiquement ou par le biais d'un changement de forme).

Avantage: Votre manœuvrabilité en vol augmente d'un rang. Par exemple, si normalement votre manœuvrabilité est mauvaise, elle devient moyenne.

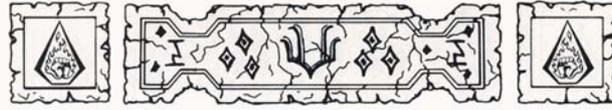
VUE PERÇANTE [GENERAL]

« *Traps & Treachery* »

Vos yeux sont si perçants que vous remarquez les détails les plus infimes.

Avantage: Vous gagnez un bonus de +2 à tous vos jets de Fouille et de Détection.





Dons de magie

ABSENCE DE COMPOSANTES MATERIELLES [METAMAGIE]

« *Magie de Faërun* »

Le personnage peut lancer des sorts sans composante matérielle.

Conditions: n'importe quel autre don de métamagie..

Avantage: un sort lancé en utilisant ce don ne requiert aucune composante matérielle. Les sorts ne demandant aucune composante matérielle ne sont pas affectés par ce don. Les sorts demandant l'utilisation de composantes matérielles d'une valeur supérieure à 1 po ne sont pas non plus affectés par ce don. Un sort à composante matérielle absente utilise un emplacement de sort de même niveau que le sort original.

AFFAIBLISSEMENT DES DEGATS ENERGETIQUES [METAMAGIE]

« *Par l'encre et le sang* »

Le personnage peut modifier un sort faisant appel aux énergies destructives afin que les dégâts que ce sort inflige deviennent des dégâts temporaires.

Conditions: un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères).

Avantage: le Pj doit choisir un type d'énergie destructive acide, électricité, feu, froid ou sonique. Il peut désormais modifier un sort du registre sélectionné afin que les dégâts infligés par ce sort soient considérés comme des dégâts temporaires plutôt que des dégâts de l'énergie concernée. Le sort fonctionne par ailleurs tout à fait normalement. Ainsi, une *boule de feu affaiblie* se comporte tout à fait normalement, mais les dégâts de feu sont remplacés par des dégâts temporaires. Un sortilège affecté par ce don se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

AJOUT D'ENERGIE DESTRUCTIVE [METAMAGIE]

« *Par l'encre et le sang* »

Le personnage peut modifier un sort faisant appel à un type d'énergie destructive en y ajoutant une autre énergie en quantité égale.

Conditions: Substitution d'énergie, un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères).

Avantage: le Pj doit choisir un type d'énergie destructive ,acide, électricité, feu, froid ou sonique. Il peut désormais modifier un sort utilisant une énergie destructive, en y ajoutant l'énergie qu'il a sélectionnée, et ce en quantité égale. le sortilège ainsi altéré fonctionne normalement, mis à part le type de dégâts infligés. Ainsi, une boule de feu acide lancée au 6e niveau inflige 6d6 points de dégâts de type feu et 6d6 de type acide (jetez les dés séparément pour chaque type de dégâts). La limite maximum des dégâts du sort est celle du sort d'origine, mais elle s'applique séparément aux deux énergies employées : une boule de feu acide lancée au 10e niveau ou supérieur infligera 10d6 points de dégâts (feu) et 10d6 de dégâts (acide).

Même des énergies opposées comme le feu et le froid peuvent être combinées grâce à ce don. Un sortilège ainsi modifié se prépare comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

Spécial: ce don peut être pris à plusieurs reprises, en choisissant un type d'énergie différent à chaque fois. Ajout d'énergie destructive peut altérer un sort qui a déjà été modifié par une Substitution d'énergie. Il est permis d'utiliser Ajout d'énergie destructive pour inclure l'énergie choisie dans un sort qui la possède déjà, ce qui double, en pratique, les dés de dégâts infligés.

ALTERATION DE ZONE D'EFFET [METAMAGIE]

« *Par l'encre et le sang* »

Le personnage peut changer la forme de la zone d'effet d'un sort.

Condition: un autre don de métamagie.

Avantage: le Pj peut modifier un sort affectant une zone en changeant la forme de cette zone. La nouvelle zone d'effet doit être choisie dans la liste suivante : un cylindre (3 mètres de rayon, 9 mètres de haut), un cône de 12 mètres, quatre cubes de 3 mètres d'arête ou une boule (avec un rayon de 6 mètres). Le sort altéré fonctionne par ailleurs tout à fait normalement. Par exemple, un éclair dont la zone d'effet est changée en boule inflige les dégâts habituels, mais l'éclair en boule affecte une étendue de 6 mètres de rayon.

Le sortilège doit être préparé comme un sort de 1 niveau supérieur.

AMELIORATION DES CREATURES CONVOQUEES [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Les créatures convoquées par le Pj sont plus puissantes que la normale.

Condition: jeteur de sorts de niveau 2+

Avantage: Toutes les créatures convoquées grâce à un sort de *convocation* bénéficient d'un bonus d'altération de +4 en For et en Constitution durant toute la durée du sort.

AUGMENTATION D'INTENSITE [METAMAGIE]

« *Manuel du joueur* »

Le personnage lance ses sorts comme s'ils étaient d'un niveau supérieur.

Avantage: ce don permet d'amplifier l'intensité du sort choisi en augmentant son niveau effectif (sans pouvoir dépasser le 9^e niveau) Contrairement aux autres dons de métamagie, il accroît réellement le niveau du sort modifié. Toutes les propriétés du sort (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un globe d'invulnérabilité partielle) sont calculées en fonction de son nouveau niveau, choisi par le Pj. Par exemple, un prêtre pourra préparer immobilisation de personne comme un sort du 4^e niveau (au lieu du 2^e) et le résultat fonctionnera et tout point comme un sort du 4^e niveau.

CONTACT MAGIQUE A DISTANCE [METAMAGIE]

« *Gardiens de la Foi* »

Le personnage peut lancer des sorts ayant pour portée « contact » sans toucher pour autant toucher physiquement la cible.

Avantages : l'aventurier peut lancer un sorts qui est normalement de portée « contact » jusqu'à une distance de 10m. le sort devient en fait un rayon et une attaque à distance de contact doit être réussie pour déclencher le sort sur sa cible. Un sort bénéficiant de ce don doit être préparé comme un sort ayant deux niveaux de plus.

CONTRE SORT AMELIORE [GENERAL]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Vous saisissez à ce point les nuances de la magie que vous êtes capable de contrer les sorts de vos adversaires avec une grande efficacité.

Avantage: lorsque vous contrez un sort, plutôt que de lancer la réplique exacte du sort que vous désirez contrer, vous avez le droit de lancer un sort de la même école d'au moins un niveau supérieur à celui visé.

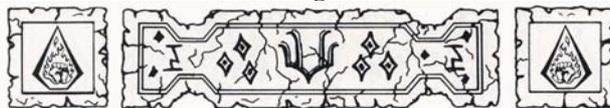
CONTRE SORT REACTIF [GENERAL]

« *Magie de Faërun* »

Le personnage peut réagir rapidement pour contrer les sorts lancés par ses adversaires.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Conditions : Contre sort amélioré, Science de l'initiative.

Avantage : une fois par round, le personnage peut contrer un sort adverse même s'il n'a pas préparé une action pour cela. Ce contre sort prend la place de son action normale pour le round. Il ne peut pas utiliser ce don quand il est pris au dépourvu.

Utilisation normale : sans ce don, il faut préparer votre action (voir page 134 et 152 du Manuel des Joueurs) pour pouvoir effectuer un contre sort.

CONVOCATION AMELIOREE [GENERAL]

« Magie de Faërun »

Les créatures que le personnage convoque sont plus puissantes que la normale.

Condition : jeteur de sorts de niveau 2+.

Avantage : les créatures que le personnage convoque avec (aide des sorts de convocation sont légèrement plus puissantes. Elles gagnent +1 point de vie par DV et un bonus d'aptitude de +1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts.

COORDINATION DE SORT [METAMAGIE]

« Par l'encre et le sang »

Le personnage peut lancer un sort avec plus d'efficacité en le coordonnant avec le même sort jeté par un autre personnage.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : deux personnages possédant le don Coordination de sort peuvent lancer simultanément le même sort (au même moment pendant le round). Ils doivent pour ce faire être sur des espaces adjacents. Le DD du jet de sauvegardé contre des sorts lancés en coordination est majoré de +2, et le jet de niveau pour affecter une créature dotée d'une résistance à la magie reçoit un bonus de +1. Le DD de base et le niveau du meilleur lanceur sont utilisés pour ces jets. Un sortilège coordonné se prépare à son niveau habituel.

Spécial : pour chaque jeteur de sort supplémentaire possédant ce don et lançant le même sort simultanément, le DD du jet de sauvegarde comme le jet de niveau sont majorés de +1. Quand plus de deux personnages se coordonnent ainsi, chacun d'eux doit être adjacent à deux jeteurs de sorts au moins.

CREATION D'ANNEAUX MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« Manuel du joueur »

Le personnage peut fabriquer des anneaux magiques ayant des effets variés.

Condition : jeteur de sorts de niveau 12+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel anneau magique, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le PJ doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de l'anneau et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le Guide du Maître détaille les divers anneaux magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.

Le personnage peut également réparer un anneau cassé si celui-ci fait partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains anneaux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Par exemple, un anneau de triple souhait exige une dépense de 15 000 PX en plus des coûts normaux (c'est-à-dire les PX requis pour lancer souhait à trois reprises). Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) (anneau en question).

CREATION D'ARMES & D'ARMURES MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« Manuel du joueur »

Le personnage est capable de fabriquer armes, armures et boucliers magiques.

Condition : jeteur de sorts de niveau 5+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure magiques, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po des altérations à apporter à l'objet. Le PJ doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le Guide du Maître détaille les divers boucliers, armes et armures magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.

Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers cassés si ceux-ci font partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

L'arme, armure ou bouclier devant être enchanté doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

CREATION D'OBJETS MERVEILLEUX [CREATION D'OBJETS]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait fabriquer n'importe quel objet merveilleux, de la boule de cristal au tapis volant.

Condition : jeteur de sorts de niveau 3+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel objet merveilleux, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le PJ doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le Guide du Maître détaille les objets merveilleux, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.

Le personnage peut également réparer un objet magique cassé si celui-ci fait partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains objets merveilleux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'objet en question.

CREATION DE BAGUETTES MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait fabriquer des baguettes magiques, des objets qui lancent les sorts que leur créateur a stockés à l'intérieur (voir le Guide du Maître pour plus de détails).

Condition : jeteur de sorts de niveau 5+.

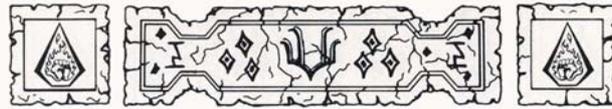
Avantage : le personnage peut créer une baguette stockant n'importe quel sort du 4e niveau maximum. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet (le prix de base d'une baguette étant de 750 po / niveau du personnage x niveau du sort que l'objet contient). Le PJ doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de la baguette et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Une baguette nouvellement créée contient 50 charges.

Une baguette dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le



Le Tombeau du Seigneur des Marches



personnage doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier cinquante fois les px correspondants)

CREATION DE BATONS MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage peut fabriquer des bâtons magiques, dont les effets sont très variés.

Condition: jeteur de sorts de niveau 12+.

Avantage: le personnage peut créer n'importe quel bâton, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 7 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total du bâton et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le *Guide du Maître* détaille les différents bâtons magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.

Un bâton nouvellement créé contient 50 charges.

Certains bâtons exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et / ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de l'objet.

CREATION D'INFUSIONS [CREATION D'OBJETS]

« *Les Maîtres de la Nature* »

Vous emmagasinez vos sorts divins dans des herbes spécialement préparées (voir chapitre trois pour de plus amples détails)

Condition: Sens de la nature 4 rangs, Lanceur de sort de 3^{ème} niveau.

Avantage: Vous créez des infusions de n'importe quel sort divin que vous pouvez lancer. Infuser une herbe avec un sort prend une journée. Quand vous créez une infusion, vous décidez du niveau de lanceur de sort, qui doit être suffisant pour le lancement du sort en question sans être supérieur à votre niveau. Le prix de base de l'infusion est égal au niveau du sort infusé multiplié par le niveau du lanceur de sort multiplié par 50 po. Pour créer une infusion, vous devez dépenser 1/25 de ce coût en XP et dépenser la moitié de ce prix en matière première.

Toute infusion contenant un sort nécessitant une composante matérielle très coûteuse, ou des XP, voit son coût majoré de ceux-ci quand l'infusion est créée.

CREATION DE PIEGES MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« *Traps & Treachery* »

Le personnage peut fabriquer des pièges magiques ayant des effets variés.

Condition: jeteur de sorts de niveau 10+, Artisanat (Fabrication de piège)

Avantage: le personnage peut créer n'importe quel piège magique, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Créer un Piège Magique à usage unique coûte (50 po et 2 PX) x (niveau du lanceur).

Par exemple, un piège de Boule de feu à usage unique fait par un lanceur de niveau 5 coûterait 250 po et 10 PX.

Créer un Piège Magique à usage répété coûte (500 po et 20 PX) x (niveau du lanceur).

Par exemple, un piège de Boule de feu en continu fait par un lanceur de niveau 5 coûterait 2500 po et 100 PX.

Le personnage peut également réparer un piège magique cassé si celui-ci fait partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains pièges magiques s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description.

CREATION DE PORTAILS [CREATION D'OBJETS]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Vous avez appris l'art ancien de la création de portails, des objets magiques permanents qui transportent instantanément ceux qui en connaissent les secrets d'un lieu à un autre. Faerûn en est littéralement criblée.

Condition: Création d'objets merveilleux.

Avantage: vous pouvez créer n'importe quel portail, du moment que vous remplissez les conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po de son prix de base. Pour concevoir un portail, vous devez sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e de son prix de base et acheter les matières premières nécessaires d'une valeur totale de la moitié de son prix de base). Pour plus de détails sur la création de portails, reportez-vous au chapitre 2 du *Guide des RO*.

Certains portails s'accompagnent d'un coût supplémentaire, en matériel comme en points d'expérience. Ces coûts viennent en plus du prix de base de création d'un portail.

CREATION DE SCEPTRES MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage peut fabriquer des sceptres magiques, qui ont des effets extrêmement variés.

Condition: jeteur de sorts de niveau 9+.

Avantage: le personnage peut créer n'importe quel sceptre, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 7 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total du sceptre et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le *Guide du maître* détaille les différents sceptres magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.

Certains sceptres exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et / ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de l'objet.

CREATION DE TATOUAGE MAGIQUE [CREATION D'OBJETS]

« *Seigneurs des Ténèbres* »

Le personnage peut créer des tatouages ayant la propriété de stocker des sorts

Condition: Compétence en création (calligraphie) ou création (peinture), niveau 3 de lanceurs de sorts.

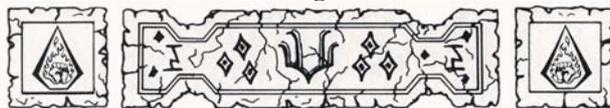
Avantage: le personnage peut créer des tatouages magiques à usage unique.

Il peut créer les tatouage de tout sort de 3^e niveau ou moins qu'il connaît et qui prend pour cible une ou des créatures. La création d'un tatouage prend 1 heure et doit être encre sur une créature dotée d'un corps tangible. Lorsque le personnage crée un tatouage, il définit le niveau de lanceur afférent. Celui-ci doit être suffisant pour lancer le sort en question et inférieur ou égal au niveau du personnage créateur. Le prix de base d'un tatouage correspond à son niveau X le niveau du lanceur nécessaire X 50 po. Pour créer un tatouage, le personnage doit dépenser 1/25^e de son prix de base en XP et utiliser des matières premières coûtant la moitié de ce prix de base.

Lorsque le personnage crée un tatouage, il fait les choix qu'il aurait fait en temps normal pour lancer le sort. Le porteur du tatouage est le seul à pouvoir l'activer et doit toujours être la cible du sort en question. L'activation d'un tatouage nécessite de la part de la créature qui le porte qu'elle le touche de la main. L'activation d'un tatouage



Le Tombeau du Seigneur des Marches



constitue une action standard ne déclenchant pas d'attaque d'opportunité.

Tout tatouage contenant un sort nécessitant l'emploi d'une composante matérielle coûteuse ou d'un coût en PX sera par conséquent également d'un coût considérable. En plus des coûts induits par son prix de base, le personnage doit se procurer les composantes matérielles ou payer le prix demandé pour créer le tatouage.

DEDOUBLEMENT DE RAYON [METAMAGIE]

« *Par l'encre et le sang* »

Le Pj peut affecter deux cibles avec un seul rayon.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : les sorts qui visent une seule cible et qui nécessitent une attaque de contact à distance peuvent être dédoublés. Seuls les sortilèges infligeant des dégâts sont concernés par ce don. Le rayon ainsi divisé peut atteindre deux cibles se trouvant à la fois à portée du sort et à moins de 9 mètres l'une de l'autre. Chaque créature visée subit la moitié des dégâts (arrondis à l'entier inférieur) normalement occasionnés par le sort. Si le personnage le désire, les deux rayons peuvent attaquer la même cible. Un sort modifié par Dédoublément de rayon se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

DEMULTIPLICATION DE SORT [METAMAGIE]

« *Par l'encre et le sang* »

Le Pj peut lancer un sort qui, après avoir atteint sa première cible, rebondit sur d'autres victimes.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : tout sort qui affecte une seule cible et dont la portée est supérieure à « contact » peut être démultiplié. Le sort affecte normalement sa cible (dite cible primaire), avant de rebondir vers un nombre de cibles secondaires équivalents au niveau de lanceur du Pj. Chaque rebond affecte une cible donnée. Les cibles secondaires sont déterminées selon la volonté du lanceur, mais elles doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 mètres autour de la cible primaire, et aucune créature ne peut être visée plus d'une fois. Il est possible de ne pas allouer la totalité des rebonds autorisés.

Si le sort démultiplié inflige des dégâts, chaque cible secondaire encaisse la moitié des dégâts qu'a subie la cible primaire (arrondis à l'entier inférieur) et peut effectuer un jet de Réflexes pour réduire encore de moitié ces dégâts. Pour les sorts n'infligeant pas de dégâts, le DD des jets de sauvegarde pour les cibles secondaires est réduit de 4.

Un sortilège démultiplié doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

ÉCOLE RENFORCEE [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage choisit une école de magie, par exemple celle des illusions. Tous ses sorts appartenant à cette école voient aussitôt leur efficacité augmentée.

Avantage : ajoute 1 point au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école lancés par le Pj.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle école de magie.

ÉCOLE SUPERIEURE [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage choisit une école de magie pour laquelle il a, au préalable, pris le don École renforcée. Ses sorts appartenant à cette école sont encore plus puissants.

Condition : École renforcée.

Avantage : ajoute +1 au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école que lance le Pj. Ce bonus se cumule avec celui du don École renforcée.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois qu'il est acquis, il s'applique à une nouvelle école de magie.

ÉCRITURE DE PARCHEMINS [CREATION D'OBJETS]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage peut rédiger des parchemins magiques, à partir desquels lui ou d'autres lanceurs de sorts pourront utiliser les incantations écrites. Les parchemins sont décrits dans le *Guide du Maître*.

Condition : jeteur de sorts de niveau 1+.

Avantage : le personnage peut écrire un parchemin à partir de tout sort qu'il connaît, ce qui lui prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le parchemin coûte 25 po x niveau du personnage x niveau du sort reproduit. Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total du parchemin et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Un parchemin dont le sort nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

EFFICACITE DES SORTS ACCRUE [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Les sorts du personnage sont particulièrement redoutables et plus efficaces contre la résistance à la magie adverse.

Avantage : le Pj bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de niveau de la puissance de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible.

EFFICACITE DES SORTS SUPERIEURE [GENERAL]

« *Par l'encre et le sang* »

Les sorts du personnage sont tout particulièrement puissants et viennent plus facilement à bout de la résistance à la magie de ses adversaires.

Condition : Efficacité des sorts accrue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Ce bonus remplace celui du don Efficacité des sorts accrue.

ÉLARGISSEMENT DE ZONE D'EFFET [METAMAGIE]

« *Par l'encre et le sang* »

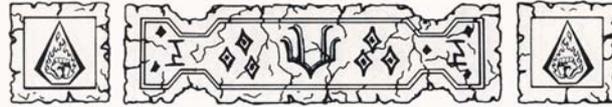
La zone d'effet des sorts du Pj est augmentée.

Condition : un autre don de métamagie

Avantage : le Pj peut altérer un sort dont la zone d'effet est une étendue, une émanation ou un rayonnement afin d'accroître cette zone. Les sorts ne produisant pas l'une de ces trois catégories de zone d'effet ne peuvent être modifiés par ce don. Toutes les données chiffrées de la zone d'effet sont multipliées par 1,5. Ainsi, une *boule de feu élargie* prendra effet sur une étendue de 9 mètres (au lieu de 6). Un sortilège élargi doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



EMPLACEMENT DE SORT SUPPLEMENTAIRE [GENERAL]

« Par l'encre et le sang »

Le personnage peut lancer un sort supplémentaire.

Condition : jeteur de sorts de niveau 4+.

Avantage : le Pj peut jeter un sort de plus par jour. Cet enchantement supplémentaire doit être affecté à un niveau précis ceci de façon irrévocable. Ce niveau doit être stricte inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès. Ainsi, un ensorceleur de niveau 4 peut choisir un emplacement de sort supplémentaire du niveau 0 ou 1, ce qui lui permet jeter un sort (connu) du niveau choisi une fois de plus chaque jour. Un magicien de 4e niveau peut préparer un des sorts de niveau 0 ou 1 de son livre en plus de son allocation quotidienne normale. Rappelons que le choix du niveau concerné doit être effectué lorsque le don est pris.

Spécial : ce don peut être acquis à plusieurs reprises. À chaque fois, le Pj gagne un emplacement de sort supplémentaire pour de ses niveaux de sorts, à condition que celui-ci soit inférieur plus haut niveau de sort auquel il a accès.

EXTENSION D'EFFET [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Les sorts lancés par le personnage sont plus puissants que la moyen

Avantage : tous les effets variables du sort choisi augmentent 50 %. L'enchantement pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Par exemple, un *projectile magique* bénéficiant d'une Extension d'effet inflige 1d4+1 x 1,5 points de dégâts par projectile. Jets de sauvegarde et jets opposés. (comme celui que l'on joue en cas de dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable. Un enchantement bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant deux niveaux de plus (projectile magique sera donc comptabilisé comme un sort du 3^e niveau).

EXTENSION DE DUREE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Les sorts du personnage durent plus longtemps que la normale.

Avantage : un sort bénéficiant de ce don dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. Les sorts permanents, instantanés, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés. L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur.

EXTENSION DE PORTEE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Les sorts du personnage vont plus loin que les autres.

Avantage : Le personnage peut altérer un sort dont la portée est courte, moyenne, ou longue afin d'en doubler cette dernière. Une fois étendue une courte devient alors 15m+1,5m/niveau ; une portée moyenne à 60 m + 6 m / niveau et une portée longue à 240 m + 24 m / niveau. Un sort étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la portée ne s'exprime pas par une mesure physique ou dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue, ne peuvent être affectés pas ce don.

EXTENSION DE ZONE [METAMAGIE]

« Magie de Faërun »

Le personnage peut lancer des sorts avec une zone d'effet étendue.

Avantage : un sort modifié par ce don, dont la zone d'effet est un rayonnement, une émanation ou une étendue, voit son rayon augmenter

de 50%. Les sorts qui n'ont pas l'un de ces trois types de zone d'effet ne sont pas affectés. Un sort à zone étendue utilise un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau actuel.

FAMILIER SUPERIEUR [GENERAL]

« Par l'encre et le sang »

Tant que le personnage a la possibilité d'appeler un nouveau familier, il peut choisir celui-ci dans la liste qui suit.

Condition : capacité d'appeler un nouveau familier d'alignement compatible.

Avantage : les créatures qui suivent sont également compatibles lorsque le Pj choisit un familier. Il peut appeler un familier dont l'alignement n'est éloigné que d'un cran par rapport aux axes des alignements (de loyal à chaotique, et de bon à mauvais).

Le familier supérieur est magiquement lié à son maître, comme un familier normal. Le familier bénéficie des caractéristiques normales pour une créature de son type. Reportez-vous au manuel *des Monstres* ou au chapitre 1 de ce guide, à l'exception de ce qui suit :

Dés de vie : pour les effets liés aux dés de vie, le familier considéré comme ayant ceux de son maître, ou son total normal s'il est plus élevé.

Points de vie : la moitié des points de vie de son maître, en arrondissant à l'entier inférieur, ou le total normal du familier s'il est plus élevé.

Attaques : le bonus de base à l'attaque est égal à celui de son maître (ou celui du familier s'il est plus élevé), auquel on ajoute les modificateurs de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour une créature de ce type.

Attaques spéciales : les attaques spéciales habituelles pour une créature de ce type.

Particularités : les particularités habituelles pour une créature de ce type.

Jets de sauvegarde : le familier utilise les bonus de base de son maître aux jets de sauvegarde s'ils sont meilleurs que les siens

Compétences : les compétences normales pour une créature ce type.

Table 2-2 : Familiers supérieurs

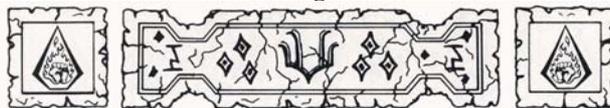
Familier	Alignement	Niv de jeteur de sort de magie profane
Lézard Voltaïque	Neutre	5
Strige	Neutre	5
Diablotin	Loyal mauvais	7
Ouvrier Formien	Loyal	7
Pseudo-dragon	Neutre bon	7
Quasit	Chaotique mauvais	7

Pouvoirs spéciaux des familiers : Pratiquement toutes les créatures de taille et de puissance comparables à celles de cette liste peuvent faire office de familier. L'alignement du maître n'est pas le seul facteur à prendre en considération ; les familiers supérieurs pourraient être assignés en fonction du type ou du sous-type de créature auquel appartient le maître, comme indiqué ci-dessous :

Table 2-3 : autres familiers supérieurs



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Familier	Alignement	Niv de jeteur de sort de magie profane
Faucon céleste	Bien	3
Serpent venimeux fiélon	Mal	3
Elémentaire de l'air (p)	Air	5
Elémentaire de feu (p)	Feu	5
Elémentaire de terre (p)	Terre	5
Elémentaire de l'eau (p)	Eau	5
Lézard Voltaïque	Electricité	5
Homoncule*	Mort	7
Méphite gelé	Froid	7

* Le maître doit d'abord créer l'Homoncule, en substituant de l'ichor (ou toute autre partie de son corps) au sang si nécessaire

HARMONISATION DES GEMMES [CREATION D'OBJET]

« Magie de Faërun »

Le personnage sait conférer à une gemme le pouvoir de stocker un sort jusqu'à ce qu'un effet le déclenche.

Conditions : Intelligence 13+, Artisanat (taille des Pierres fines ou précieuses), jeteur de sorts profanes de niveau 3+.

Avantage : Le personnage peut stocker un sort de magie profane dans une gemme. Il doit pouvoir lancer le sort (préparé s'il vous faut le faire, ou simplement connu autrement) et être en possession de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le lancement du sort implique une réduction du total de points d'expérience, il doit alors payer ce coût au début de l'harmonisation en même temps que le coût en PX propre à l'harmonisation elle-même. De la même manière les composantes du sort sont consommées au début de l'incantation mais pas les focaliseurs (un focaliseur utilisé pour harmoniser une gemme pourra être réutilisé). Le niveau de lanceur du sorts choisi doit être suffisant pour lancer normalement le sort et ne peut pas être supérieur au niveau de lanceur de sorts du personnage.

Une gemme ne peut être harmonisée qu'avec un unique sort. La gemme doit avoir une valeur minimale de 50 po par niveau du sort qui va y être stocké. La valeur de base d'une gemme harmonisée (sans compter sa valeur propre) est égale à 50 po multiplié par niveau du sort stocké et par le niveau de lanceur du sorts choisi. Lors de l'harmonisation, il faut dépenser 1/25 de ce prix de base en PX et dépenser des matières premières valant la moitié de ce prix de base plus la valeur de base de la gemme elle-même.

INCANTATION RAPIDE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Le personnage lance ses sorts en une fraction de seconde.

Avantage : l'incantation du sort ne demande qu'une action libre et le personnage peut se livrer à une autre action (et même jeter un second sort!) au cours du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation du sort est supérieur à une action, il est impossible de l'accélérer avec ce don. L'enchantement se prépare comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

INCANTATION SILENCIEUSE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Le personnage sait lancer des sorts sans prononcer le moindre mot.

Avantage : le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante verbale. Les sorts sans composante verbale ne sont pas

affectés. L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur.

Spécial : les sorts de barde ne peuvent pas bénéficier de ce don de métamagie.

INCANTATION STATIQUE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Le personnage peut lancer des sorts sans faire le moindre geste.

Avantage : le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante gestuelle. Les sorts sans composante gestuelle ne sont pas affectés. L'enchantement doit être préparé comme tari soit du niveau supérieur.

INSCRIPTION DE RUNES [CREATION D'OBJETS]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Vous êtes capable de créer des runes magiques renfermant des sorts jusqu'à ce qu'on les déclenche.

Conditions : Int. 13+, compétence d'Artisanat adéquate, jeteur de sorts de magie divine de niveau 3+.

Avantage : vous pouvez lancer tout sort de magie divine préparé en qualité de rune. Le jeteur doit avoir préparé le sort pour qu'il soit inscrit, mais également disposer de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le sort doit coûter des PX au lanceur, ce dernier en paye le prix en commençant la rune, en plus du coût en PX de la rune elle-même. En outre, les composantes matérielles sont détruites au début du rituel, ce qui n'est pas le cas des focaliseurs. Pour plus d'informations sur les runes et la magie runique, reportez-vous à la partie *Magie runique* du chapitre 2 du *Guide des RO*.

Un objet de taille M ou plus petit ne peut accueillir qu'une rune. Les objets plus gros peuvent renfermer une rune par tranche de 2,25 m3 de surface (1,5 m x 1,5 m). On ne peut pas inscrire une rune sur une créature.

Une rune a un prix de vente égal au niveau du sort x niveau du lanceur x 100 po (un sort de niveau 0 compte pour un demi-niveau). Vous devez sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de vente et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

MAGIE ANIMALE [GENERAL]

"Les Maîtres de la Nature"

Vous lancez vos sorts sous Forme Animale.

Condition : Capacité à utiliser Forme Animale, Sag 13.

Avantage : Vous réalisez les composantes verbales et somatiques de vos sorts tout en étant sous forme animale. Par exemple, sous la forme d'un faucon, vous pouvez remplacer par des cris et des mouvements de vos serres les composantes verbales et somatiques d'un sort. Vous pouvez utiliser toutes composantes matérielles ou focalisateur que vous pouvez porter avec une partie de votre nouvelle forme, mais en aucun cas vous ne pouvez utiliser un objet intégré dans votre forme. Ce don ne permet pas l'emploi d'objets magiques normalement inaccessible à la nouvelle forme, et vous ne gagnez pas le pouvoir de parole sous la Forme Animale.

MAGIE DE GUERRE [GENERAL]

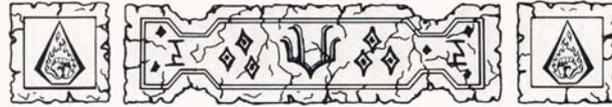
« Manuel des joueurs »

Le personnage est passé maître dans l'art de jeter ses sorts au combat.

Avantage : le Pj bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive (voir page 125)



Le Tombeau du Seigneur des Marches



MAGIE DE LA TOILE D'OMBRE [GENERAL]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Vous avez découvert les sombres et dangereux secrets de la Toile d'Ombre.

Condition : Sagesse 13+ ou Shar comme divinité patronne.

Avantage : vos sorts puisent désormais dans la Toile d'Ombre plutôt que dans la Toile. En outre, vous êtes capable d'activer les objets magiques de la Toile d'Ombre sans recevoir de dégâts.

Ajoutez +1 au DD du jet de sauvegarde de tous les sorts des écoles d'Enchantement, d'Illusion et du Nécromancie, mais aussi de ceux relevant du registre de l'obscurité, que vous lancez. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de ces sorts et écoles.

La Toile d'Ombre n'est guère optimale pour les effets impliquant énergie et matière. Ainsi, votre niveau effectif de jeteur de sorts est diminué de 1 dans le cadre des écoles d'Évocation et de Transmutation (sauf s'il s'agit de sorts relevant du registre de l'obscurité). Les utilisateurs de la Toile d'Ombre de niveau 1 ne peuvent pas lancer le moindre sort de ces écoles. Cette réduction affecte la portée, la durée, les dégâts et autres variables du sort dépendant du niveau, y compris les jets de dissipation effectués à votre rencontre.

Quel que soit votre niveau, vous ne pouvez plus lancer les sorts relevant du registre de la lumière. Votre capacité à utiliser les objets magiques générant de la lumière est également limitée. Vous ne pouvez plus faire appel au pouvoir de lumière des objets magiques à mot de commande et à fin d'incantation.

Désormais, tous les objets magiques que vous créez sont des objets magiques de la Toile d'Ombre (cf. chapitre 2 du *Guide des RO*).

Spécial : la connaissance de la Toile d'Ombre a un prix. Quand vous prenez ce don, vous perdez immédiatement 2 points de Sagesse. Si cette perte ou toute autre diminution future de Sagesse fait passer votre caractéristique sous la barre des 13, vous le conservez (il s'agit d'une exception à la règle générale régissant les dons dotés de conditions).

Les sorts de restauration (comme restauration ou restauration suprême) ne sont d'aucun secours face à cette réduction de Sagesse. Vous pouvez cependant conclure un marché avec Shar, la déesse régnant sur la Toile d'Ombre, pour recouvrer vos points de Sagesse perdus. Vous devez bénéficier d'un sort de pénitence lancé par un prêtre de Shar. Les prêtres de Shar exigent communément de leurs sujets qu'ils réalisent une mission dangereuse avant d'accepter de lancer le sort de *pénitence*, sans compter qu'il faut bien entendu choisir Shar comme divinité patronne (la quête habituelle consiste à occire un disciple de Séluné dont le niveau est au moins aussi élevé que le vôtre). Par la suite, si vous changez de divinité patronne, vous perdez de nouveau 2 points de Sagesse. Si vous finissez par reprendre Shar continu divinité patronne, vous ne regagnerez pas ces points de Sagesse perdus.

MAGIE INSIDIEUSE [METAMAGIE]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à détecter vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts ou de pouvoirs magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage : quand un utilisateur de la Toile emploie un sort, un pouvoir magique ou un objet magique de divination (comme détection de la magie) susceptible de détecter l'aura magique de l'un de vos sorts, celui-ci doit réussir un jet de lanceur de sorts (DD 11 + votre niveau de jeteur de sorts) pour effectivement le remarquer. De même, un utilisateur de la Toile recourant à une divination comme détection de l'invisibilité pour révéler les effets d'un de vos sorts doit réussir un jet de lanceur de sorts

pour y parvenir. L'utilisateur de la Toile ne peut effectuer qu'un jet de lanceur de sorts par sort de divination employé, quel que soit le nombre de vos sorts agissant dans la zone. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Évocation et de Transmutation que vous lancez.

Désormais, votre capacité à détecter la magie de la Toile est altérée. Tout sort de divination que vous lancez à l'encontre d'un effet magique de la Toile ne fonctionne que si vous réussissez un jet de lanceur de sorts (DD 9 + niveau de jeteur de sorts du lanceur). Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie (vous les détectez normalement).

MAGIE PERNICIEUSE [METAMAGIE]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à contrer vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts, de pouvoirs ou d'objets magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage : vos sorts résistent aux tentatives de contre-sort des utilisateurs de la Toile. Quand un utilisateur de la Toile essaie de contrer un sort que vous lancez, il doit réussir un jet de lanceur de sorts (DD 11 + votre niveau de jeteur de sorts) pour effectivement le contrer. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Évocation et de Transmutation que vous lancez, ni aux adversaires utilisant dissipation de la magie en guise de contre-sort (cf. Magie tenace, ci-dessous).

Désormais, votre capacité à contrer un sort de la Toile est altérée. Lorsque vous tentez de contrer un sort de la Toile, vous devez réussir un jet de lanceur de sorts (DD de 9 + niveau de jeteur de sorts du lanceur) pour y parvenir. Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie (vous les contrez normalement). Enfin, vous pouvez tenter de contrer les sorts normalement en utilisant dissipation de la magie.

MAGIE TENACE [METAMAGIE]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à dissiper vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts, de pouvoirs ou d'objets magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage : vos sorts résistent aux tentatives de dissipation des utilisateurs de la Toile. Quand un utilisateur de la Toile effectue un jet de dissipation contre l'un de vos sorts (dont dissipation de la magie pour contrer un sort que vous lancez), le DD s'élève à 15 + votre niveau de jeteur de sorts. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Évocation et de Transmutation.

Désormais, votre capacité à dissiper un sort de la Toile est altérée. Lorsque vous effectuez un jet de dissipation visant un sort de la Toile (ou usez de dissipation de la magie pour contrer le sort d'un adversaire), le DD s'élève à 13 + niveau de jeteur de sorts de l'adversaire. Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie, que vous dissipez normalement.

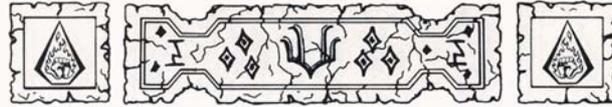
MAITRISE DES SORTS [SPECIAL]

« *Manuel des joueurs* »

Ce don est réservé aux magiciens. Chaque fois qu'il le choisit le magicien peut sélectionner dans son livre de sorts un nombre de sorts égal à son modificateur d'intelligence et les préparer sans avoir besoin de consulter son grimoire. Il les connaît tellement bien qu'il n'a plus besoin de se rafraîchir la mémoire pour les avoir en tête.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



PORTEUR DE MAGEFEU [GENERAL]

« *Magie de Faërun* »

L'aventurier est l'un des rares individus dotés du talent inné permettant de contrôler la magie pure sous la forme du magefeu.

Avantage: le personnage peut utiliser le magefeu pour absorber l'énergie des sorts, pour projeter des rafales destructrices ou pour prodiguer des soins, comme cela est décrit dans la section Le magefeu du guide des Royaumes Oubliés.

Spécial: ce don n'est accessible qu'au niveau 1 de personnage. L'acquisition de ce don est soumise à l'accord du Maître du Donjon.

PREPARATION DE POTIONS [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage est capable de concocter des potions, qui reproduisent l'effet des sorts. Elles sont décrites dans le *Guide du Maître*.

Condition: jeteur de sorts de niveau 3+.

Avantage: le personnage peut créer une potion reproduisant les effets de n'importe quel sort du 3e niveau maximum. La préparation demande 1 jour. C'est à ce moment que l'aventurier détermine le niveau de la potion, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de lancer le sort correspondant et le niveau actuel du Pj. La potion coûte 50po x niveau du personnage x niveau du sort reproduit. Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de la potion et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Lorsque le personnage prépare la potion, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de l'incantation. Quiconque boit la potion devient le sujet du sort.

Une potion dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un prix en points d'expérience exigé une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquiescer le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

PREPARATION PROFANE [GENERAL]

« *Par l'encre et la sang* »

Le personnage est capable de préparer un sort de magie profane à l'avance, comme le font les magiciens.

Condition: être capable de lancer des sorts de magie profane, en qualité de barde ou d'ensorceleur.

Avantage: chaque jour, le Pj peut préparer un ou plusieurs sorts, comme le font les magiciens. S'il s'agit d'un barde ou d'un ensorceleur, cela signifie qu'il peut préparer un sort à l'avance avec un don de métamagie, plutôt que de le lancer comme s'il s'agissait d'une action complexe.

Le sort préparé reste dans l'esprit du mage et occupe un des espaces de sa mémoire jusqu'à ce qu'il soit lancé ou modifié. Un sort préparé utilise un espace correspondant un niveau du sort, éventuellement modifié par n'importe quels autres dons de métamagie.

PREPARATION PROFANE [GENERAL]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Vous êtes capable de préparer un sort de magie profane à l'avance, comme le font les magiciens.

Condition: être capable de lancer des sorts de magie profane, en qualité de barde ou d'ensorceleur.

Avantage: chaque jour, vous pouvez préparer un ou plusieurs sorts, comme le font les magiciens. Si vous êtes un barde ou un ensorceleur, cela signifie que vous pouvez préparer un sort à l'avance avec un don de métamagie, plutôt que de le lancer comme s'il s'agissait d'une action complexe.

PROTECTION PROFANE [GENERAL]

« *par l'encre et la sang* »

Le personnage choisit une école de magie (telle que l'illusion) ; sa résistance aux sorts de cette famille est supérieure à la normale.

Condition: École renforcée (pour celle concernée).

Avantage: le Pj bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois. Ses effets ne sont pas cumulatifs, mais à chaque fois, le don s'applique à une nouvelle école de magie.

QUINTESSENCE DES SORTS [GENERAL]

« *Manuel du joueur* »

Le personnage sait tirer la quintessence de ses sorts.

Avantage: tous les effets variables d'un sort préparé à l'aide de ce don prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Par exemple, une boule de feu dont on tire la quintessence inflige 6 points de dégâts par dé (jusqu'à un maximum de 60 points). Jets de sauvegarde et jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable. Un enchantement bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Un sort bénéficiant à la fois de ce don et d'Extensions d'effet profite des deux effets, mais Quintessence des sorts prime (le sort aura donc un effet maximal plus la moitié de son effet normal, déterminée aléatoirement; lancée par un magicien de niveau 10, une *boule de feu* infligera donc un total de 60 points de dégâts + 5d6).

REPETITION DE SORT [METMAGIE]

« *Par l'encre et la sang* »

Le Pj peut lancer un sort qui se répétera le round suivant.

Condition: un autre don de métamagie.

Avantage: un sort répété est automatiquement lancé de nouveau au début du tour suivant du personnage dans le round. peu importe l'emplacement du Pj, le second sort aura pour origine la même localisation et il affecte la même zone que 1e sort d'origine. Ce don ne peut pas être employé avec des sorts de contact. Si le sort d'origine visait une cible, le second affectera cette même cible, à condition qu'elle se trouve à moins de 9 mètres de sa position au moment du premier sort. Si cette condition n'est pas remplie, le second sort échoue. Un sortilège affecté par Répétition de sort doit être préparé comme s'il avait trois niveaux de plus.

RESISTANCE DES SORTS [GENERAL]

« *Magie de Faërun* »

Les sorts du personnage sont particulièrement finement élaborés. Ils résistent plus facilement aux tentatives visant à les dissoudre.

Avantage: tous les jets de dissipation effectués contre les sorts du personnage sont affectés d'un malus de -2.

RETARDEMENT DE SORT [METAMAGIE]

« *Par l'encre et la sang* »

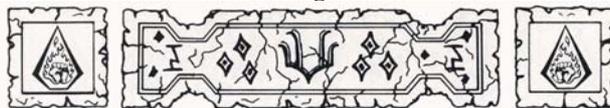
Le Pj est capable de lancer des sorts qui prennent effet après un court délai de son choix.

Condition: un autre don de métamagie.

Avantage: un sort retardé n'est activé que 1 à 5 rounds après avoir été lancé. Le retard est déterminé par le personnage après avoir fini de lancer le sort. On ne peut plus modifier ce retard ensuite. Le sort est activé juste avant son tour, durant le round choisi. Seuls les sorts à zone



Le Tombeau du Seigneur des Marches



d'effet, à portée personnelle et à portée de contact sont affectés par ce don.

Toutes les décisions prises au sujet du sort (jets d'attaque, désignation des cibles, détermination de la zone) sont fixées au moment où le sort est lancé. La résolution des effets en ce qui concerne les cibles du sort (dont les jets de sauvegarde) est fixée au moment où le sort se déclenche. Si les conditions changent entre le lancement du sort et la résolution des effets de manière à ce qu'il ne puisse plus fonctionner (par exemple si la cible quitte la zone d'effet avant que le sort ne se déclenche), le sort échoue.

Un sort retardé peut être dissipé normalement durant le délai, mais également détecté dans la zone ou sur les cibles avec d'autres sorts, comme détection de la magie. Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

SIGNATURE MAGIQUE [GENERAL]

« Magie de Faërun »

Le personnage a développé une signature visuelle ou auditive unique, qui imprègne les manifestations de ses sorts. Tous les sort : qu'il lance reflètent plus ou moins fortement cette signature et ceux qui en forment le cœur sont plus efficaces.

Condition : capacité de lancer au moins un sort d'illusion.

Avantage : le personnage choisi une signature propre à sa manière de lancer des sorts. Lorsqu'il lance un sort au cœur de sa signature, il bénéficie d'un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts. Le DD des jets de Connaissance des sorts effectués pour reconnaître un sort lancé par le personnage est augmenté de +5 que celui-ci fasse partie de sa signature ou non.

Une signature magique a deux composantes. La première est un ensemble de sorts formant le cœur de la signature. Cet ensemble est composé d'un sort de chaque niveau accessible au personnage. Par exemple, un magicien de niveau 5 peut choisir rayon de givre projectile magique, nuée de boules de neige de Snilloc et vol comme sorts au cœur de sa signature.

La deuxième composante est un effet visuel ou auditif partagé par tous les sorts que lance le personnage, par exemple : « feu », « glace » ou « crânes grimaçants ». Toutefois, cette signature ne change pas les effets du sort, mis à part l'augmentation du niveau de lanceur de sorts pour les sorts au cœur de la signature. Par exemple, si votre signature est le « feu » alors un projectile magique peut avoir l'apparence de projectiles enflammés, cela reste un effet de force ; et les dégâts infligés ne seront donc pas des dégâts de feu. Si votre signature est représentée par des « crânes grimaçants » un sort de vol pourra se manifester comme une douzaine de crânes entourant et soulevant le personnage.

SORT CONSACRE [METAMAGIE]

« Gardien de la Foi »

Les sorts du personnage infligeant des dégâts sont transformés et chargés de pouvoir divin.

Avantages : la moitié des dégâts infligés par un sort consacré provient d'une source divine. A ce titre, cette moitié de degré n'est donc pas sujette à une diminution ou une annulation par un sort de *protection contre les énergies destructives* ou une magie similaire. L'autre moitié des dégâts est traitée de façon habituelle. Un sort consacré doit être préparé comme ayant deux niveaux de plus. Seuls les sorts de magie divine peuvent être consacrés.

SORT DE SIGNATURE [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Vous connaissez tellement bien un sort particulier que vous pouvez convertir des sorts préparés en ce sort.

Condition : Maîtrise des sorts.

Avantage : choisissez un sort associé au don Maîtrise des sorts. Désormais, vous pouvez convertir des sorts de magie profane du niveau du sort maîtrisé (ou plus élevé) que vous avez préparés en ce sort de signature, tout comme un prêtre bon est capable, spontanément, de convertir des sorts préparés en sorts de soins.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau sort.

SORT DEGUISE [GENERAL]

« d'ombre et de lumière »

Le personnage peut lancer des sorts sans que des observateurs potentiels puisse le remarquer.

Conditions : pouvoir de musique de barde, 12 degrés de maîtrise ou plus en représentation.

Avantages : le personnage est passé maître dans l'art de lancer des sort de manière extrêmement discrète, en mélangeant les composantes verbales et gestuelles à ses représentations artistiques. Comme pour lancer silencieusement et statistiquement, un sort déguisé ne peut être identifié avec un jet de connaissance des sorts. Sa représentation est évidente pour toute personne pouvant y assister, par contre le fait qu'il lance un sort en même temps ne l'est pas. A moins que le sort émane visiblement du personnage, ou ceux qui l'observent aient un moyen particulier de détecter de détecter son origine, personne ne pourra savoir d'où vient le sort. Un sort bénéficiant de ce don se lance comme s'il avait un niveau de plus.

SORT EN SANCTUAIRE [METAMAGIE]

« Par l'encre et la sang »

Les sorts du personnage tirent avantage de sa familiarité avec son sanctuaire.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : un sortilège modifié par le don Sort en sanctuaire augmente son niveau effectif de 1 s'il est lancé dans les limites du sanctuaire (voir Spécial, ci-dessous). Mais si le sort n'est pas jeté dans ce lieu, son niveau effectif est diminué de 1. Toutes les propriétés du sort (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un globe d'invulnérabilité *partielle*) sont calculées en fonction de son niveau modifié. Un sort en sanctuaire se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

Spécial : le sanctuaire est une zone désignée au préalable par le personnage, et qui occupe un rayon de 3 mètres/niveau à partir de son centre. La zone peut être un site particulier, un édifice ou une structure. Un sanctuaire peut être défini au sein d'une structure plus vaste, mais les avantages qui s'y affèrent n'auront plus cours au-delà de la zone désignée. Il est indispensable d'avoir séjourné au moins trois mois (au total) dans le futur sanctuaire. Une fois désigné, le site devient un sanctuaire au bout de sept jours. Si le personnage définit une autre zone comme étant son sanctuaire, les avantages obtenus dans (ancien site) sont immédiatement annulés ; un Pj ne peut avoir qu'un seul sanctuaire à la fois.

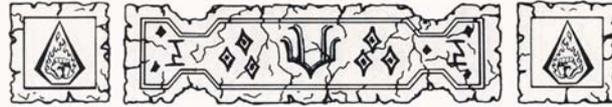
SORT INNÉ [MÉTAMAGIE]

« Par l'encre et la sang »

Le personnage maîtrise un sort si parfaitement qu'il peut désormais le lancer comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Conditions : Incantation rapide, Incantation silencieuse; Incantation statique.

Avantage : il faut choisir un sort que le Pj est en mesure de lancer. Il peut désormais lancer ce sort, comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, une fois par round, sans devoir le préparer. Un emplacement de sort de huit niveaux supérieurs est à jamais utilisé pour alimenter ce pouvoir. Si le sort inné nécessite une dépense en PX, elle doit être acquittée à chaque fois que le pouvoir magique est employé. Si le sort inné a une composante de type focaliseur, celle-ci n'est pas nécessaire pour activer le pouvoir magique. À l'inverse, si le sort inné nécessite une composante matérielle pour laquelle est exprimée une valeur en po, il faut utiliser un objet valant 50 fois ce coût en tant que focaliseur, objet indispensable pour utiliser le pouvoir magique.

Comme un sort inné est un pouvoir magique et pas un véritable sort, un prêtre ne peut le convertir en un sort de soins ou de blessure. Les jeteurs de sorts de magie divine perdant l'usage de leurs sorts sont incapables de se servir de sorts innés de magie divine.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois, en prenant un sort différent à chaque reprise. Les coûts en emplacements de sort, focaliseurs et composantes matérielles doivent être acquittés pour chaque sort inné choisi.

SORT JUMEAU [METAMAGIE]

« Par l'Encre et la sang »

Le personnage est capable de lancer deux sorts semblables simultanément.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : lorsque le personnage lance un sort altéré par ce don, il prend effet deux fois sur la cible, comme s'il était lancé deux fois en un même lieu ou sur une même cible. Toutes les variables de ce sort (cibles, zone d'effet, etc.) s'appliquent deux fois. La cible est donc victime des effets des deux sorts et doit effectuer un jet de sauvegarde pour chacun.

Dans certains cas, lorsque la cible rate ses deux jets de sauvegarde, les effets des sorts sont redondants, comme dans le cas d'un charme-*personne* jumeau par exemple (cf Combinaison d'effets magiques, page 153 du Manuel des joueurs). Ainsi, dans cet exemple, un allié de la cible devra réussir deux jets de dissipation pour libérer celle-ci de l'emprise du charme. À l'instar des autres dons de métamagie, le fait de jumeler un sort n'affecte en rien sa vulnérabilité au contersort (par exemple, se servir d'une forme non jumelée du sort n'annule pas simplement la moitié du sort jumeau).

Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

SORT PERSISTANT [METAMAGIE]

« Par l'Encre et la sang »

Le sort modifié dure toute une journée.

Condition : Extension de durée.

Avantage : un sort persistant a une durée de 24 heures ; il doit avoir une portée personnelle ou fixe (par exemple, compréhension des langages ou détection de la magie). Les sorts à durée instantanée, à portée de contact, ou dont les effets sont déchargés ne sont pas affectés par ce don. Il n'est pas nécessaire de se concentrer sur des sorts comme détection de la magie, détection des pensées pour prendre conscience de la simple présence ou absence de la chose détectée. Toutefois, le personnage devra se concentrer pour obtenir les habituelles informations supplémentaires. Dans le cadre d'un tel sort, la concentration est une action simple qui ne donne lieu à aucune attaque d'opportunité. Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

SORT SUPPLEMENTAIRE [GENERAL]

« Par l'encre et la sang »

Le personnage peut apprendre un sort supplémentaire.

Condition : jeteur de sorts de niveau 3+.

Avantage : le personnage connaît un sort supplément dont le niveau doit être strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès. Ainsi, un ensorceleur de niveau 4 gagne la connaissance d'un sort du niveau 1, ce qui accroît son répertoire. Un magicien du 4e niveau peut également rajouter un sort de niveau 0 ou 1 dans son livre Néanmoins, les magiciens apprenant de nouveaux sort beaucoup plus facilement que les ensorceleurs, ce don leur nettement moins utile.

Spécial : ce don peut être acquis à plusieurs reprises chaque fois, le Pj apprend un sort supplémentaire, à condition que celui-ci soit d'un niveau inférieur au plus haut niveau de sort auquel il a accès.

SPECIALISATION MAGIQUE [GENERAL]

« Par l'encre et la sang »

Le Pj inflige des dégâts plus importants avec les sorts produisant un rayon ou un projectile d'énergie.

Conditions : Arme de prédilection (rayon ou projectile d'énergie), jeteur de sorts de niveau 4+.

Avantage : Les sorts du personnage infligeant des dégâts et nécessitent une attaque de contact à distance voient ces dégâts augmentés de +2. Ce bonus ne s'applique que si la cible se trouve moins de 9 mètres ; au-delà, le Pj est incapable de faire preuve d'une précision suffisante pour bénéficier de cet avantage.

Spécial : ce don peut être choisi deux fois, pour les rayon: pour les projectiles d'énergie. Ses effets ne peuvent pas se cumuler.

SUBSTITUTION D'ENERGIE DESTRUCTIVE [METAMAGIE]

« Par l'encre et la sang »

Le personnage peut transformer un sort faisant appel à un type d'énergie destructive en lui substituant une autre énergie.

Conditions : un autre don de métamagie, 5 degrés en Connaissance (mystères).

Avantage : le Pj doit choisir un type d'énergie destructive acide, électricité, feu, froid ou sonique. Il peut modifier un sort possédant un registre d'énergie destructive afin qu'il utilise à la place l'énergie choisie. Le sortilège ainsi altéré fonction. normalement, mis à part le type de dégâts infligés (voir Substitution et Ajout d'énergie destructive). Un sort ainsi modifié se prépare à son niveau habituel (hors modifications dues aux autres dons de métamagie).

Spécial : ce don peut être pris à plusieurs reprises, choisint un type d'énergie différent à chaque fois.

SUBSTITUTION ENERGETIQUE [METAMAGIE]

« Magie de Faërun »

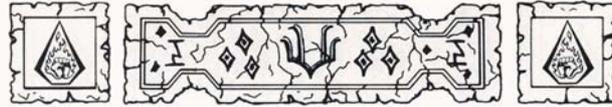
Le personnage peut lancer un sort utilisant un type d'énergie de manière à ce qu'il en utilise une autre.

Conditions : n'importe quel autre don de métamagie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Avantage : le personnage choisi un type d'énergie : acide, froid, électricité, feu ou son. Il peut alors modifier n'importe quel sort de ce type d'énergie par celle qu'il a choisie lors de l'acquisition de ce don. Le sort modifié fonctionne exactement de la même manière que la version originale à l'exception du type de dégâts qui est aussitôt modifié. Par exemple, une boule de feu acide aura la même zone d'effet (étendue de 6 m de rayon), mais elle infligera des dégâts d'acide et non pas de feu.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



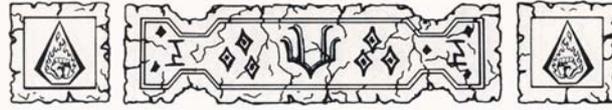
Si un sort a des effets secondaires, le sort modifié les conserve. Par exemple, le sort cri offre la possibilité d'assourdir des créatures et d'infliger des dégâts supplémentaires à des créatures cristallines ; si le feu est substitué au son lors de l'utilisation de ce sort, les victimes pourront quand même être assourdies et les créatures cristallines subiront quand même le double de dégâts. Parfois les effets secondaires mineurs d'un sort sont directement liés à la nature de l'énergie utilisée, par exemple, une sphère de feu pourra enflammer des objets, mais une sphère de feu composée simplement de son ou d'acide ne pourra alors pas avoir ces mêmes effets mineurs.

Lorsqu'un sort inflige des dégâts qui ne sont pas directement liés à une énergie, le don Substitution énergétique n'affecte alors pas cette partie du sort. Par exemple, tempête de grêle inflige 3d6 points de dégâts d'impact et 2d6 de dégâts de froid. Une tempête de grêle électrique infligera donc 3d6 points de dégâts d'impact et 2d6 points de dégâts d'électricité.

Un sort à énergie substituée utilise un emplacement de sort de même niveau que le sort original.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, il s'applique à chaque fois à une forme d'énergie différente.





Dons de background

ADAPTATION DIURNE [GENERAL]

« Guides des Royaumes oubliés »

En raison de votre bannissement, vous avez dû apprendre à supporter la douloureuse lumière du soleil du monde de la surface.

Conditions : Régions - drow, nain gris, orque.

Avantage : si vous appartenez à un type de créature subissant normalement un malus de circonstance en cas d'exposition à une vive lumière (comme les drows et les duergars), vous n'êtes plus victime d'aucun malus, que cette lumière soit naturelle ou magique.

AFFINITE MAGIQUE [GENERAL]

« Le manuel des joueurs »

Vous avez une affinité naturelle pour la magie.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les tests d'Art de la Magie et Utilisation des objets magiques

APTITUDE MECANIQUE [GENERAL]

« Traps and Treachery »

Vous avez une affinité naturelle pour les mécanisme et les gadgets.

Condition : Dex 15+

Avantage : vous gagnez un+2 à tous les jets de Désamorçage/ Sabotage ou de crochetage.

ARBORICOLE [GENERAL]

« Guides des Royaumes oubliés »

Les vôtres se sentent comme chez eux dans les arbres et endroits élevés, se permettant des mouvements qui paralyseraient autrui de terreur.

Conditions : Régions - Aglarond, Bois de Chondal, elfe des bois, elfe sauvage, halfeling , Haute-Forêt.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Escalade. Vous ne perdez pas votre bonus de Dextérité à la CA, et votre adversaire ne bénéficie pas d'un bonus de +2 à l'attaque s'il essaye de vous porter un coup pendant que vous grimpez.

ARTISAN MAGIQUE [GENERAL]

« Guides des Royaumes oubliés »

Vous maîtrisez le processus de fabrication de certains types d'objets magiques.

Condition : un don de création d'objets (au choix).

Avantage : chaque fois que vous prenez ce don, choisissez l'un de vos dons de création d'objets. Au moment de déterminer le coût en PX et en matériaux pour créer un objet avec ce don, multipliez le prix de base par 0,75.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau don de création d'objets.

ARTISTE [GENERAL]

« Guides des Royaumes oubliés »

Vous êtes issu d'une culture au sein de laquelle les arts, la philosophie et la musique occupent une place importante.

Condition : Régions - Chessenta, Eauprofonde, Éternelle-rencontre, gnome des roches.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Représentation et d'une compétence d'Artisanat impliquant un art au choix comme la calligraphie, la peinture, la sculpture ou le tissage.

AUTONOME [GENERAL]

« Le manuel des joueurs »

Le personnage sait se débrouiller seul dans les situations et les environnements dangereux.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les tests de Premiers Secours et Survie.

AVOIR L'OEIL [GENERAL]

« Traps and Treachery »

Vous remarquez les détails les plus subtils dans les objets que vous observez

Avantage : vous gagnez un+2 à tous les jets d'Estimation et de Fouille.

BEAU PARLEUR [GENERAL]

« Traps and Treachery »

Vous avez des compétences d'orateurs exceptionnelles et vous influencez facilement les gens grâce à votre pouvoir de persuasion.

Avantage : vous gagnez un+2 à tous les jets de Bluff et de Diplomatie.

BLASE [GENERAL]

« Ravenloft »

Comme un enquêteur expérimenté ou un vétéran de la Campagne de l'Homme Mort, vous vous êtes endurci contre les horreurs du monde à force d'expériences cruelles.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +4 à tous vos jets d'Horreur.

BRUTE [GENERAL]

« Guides des Royaumes oubliés »

Les vôtres savent comment aborder une compétition et mener autrui par le bout du nez. Quand les autres discutent, vous agissez.

Condition : Régions - Bief de Vilhon, Calimshan, Côte des dragons, Eauprofonde, Îles Nélanthères, Mer de lune, Unther, Vaste.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'initiative et d'intimidation.

CAVALIER EMERITE [GENERAL, GUERRIER]

« Guides des Royaumes oubliés »

Les vôtres se sentent autant à leur aise à cheval qu'à pied.

Condition : Régions - Contrées du Mitan Occidentales, Cormyr, Narfell, Nord, Terres de la Horde.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +3 à tous les jets d'Équitation.

CHANCE DES HEROS [GENERAL]

« Guides des Royaumes oubliés »

Votre contrée a pour habitude de mettre au monde des héros. Grâce à son courage, à sa détermination et à sa résistance, votre peuple s'en sort là où nul n'est censé survivre.

Condition : Régions - Aglarond, Téthyr, Vaste, Vaux.

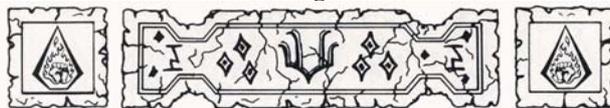
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde.

CHARLATAN [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le personnage est un expert dans l'art de rouler les gens. Il sait dire les paroles que ses interlocuteurs veulent entendre.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de bluff et de déguisement.

COMPÉTENCE INNÉE [GENERAL]

« Traps and Treachery »

Une compétence en dehors de votre expertise normale vous vient naturellement.

Avantage : L'une des compétences inter-classes compte désormais pour vous comme une compétence de classe.

Spécial : vous pouvez gagner ce don de multiples fois. Ses effets ne se cumulent pas. A chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle compétence.

CONDAMNE [GENERAL]

« Ravenloft »

Suite à une rencontre avec les horreurs de la nuit, vous vous êtes fait à l'idée que votre temps vous est compté.

Condition : Vous devez avoir survécu à une rencontre qui a mal tourné pour vous (jet d'Horreur raté ou avoir été réduit à -1 pv, ou moins).

Avantage : Quand vous réussissez un jet de Terreur ou d'Horreur, vous recevez un bonus de +2 à tous vos jets de sauvegardes et de compétence pour la durée de la rencontre, grâce au calme glacé avec lequel vous affrontez ce danger mortel. La certitude que tout le monde doit mourir un jour peut parfois être une source de force.

CONFIDENT [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Les gens se sentent en confiance avec le personnage, à tel point qu'ils sont prompts à lui révéler leurs secrets.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de diplomatie et de renseignements.

COSMOPOLITE [GENERAL]

« Guides des Royaumes oubliés »

Votre exposition prolongée aux milliers d'us de la ville vous a enseigné des choses que vous n'auriez normalement jamais découvertes.

Condition : Régions - Amn, Eauptrofonde.

Avantage : choisissez une compétence non réservée ne relevant pas de vos compétences de classe. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de cette compétence, qui est considérée comme une compétence de classe en ce qui vous concerne.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle compétence.

COURAGE [GENERAL]

« Ravenloft »

Vous êtes particulièrement courageux face au danger.

Avantage : Vous avez un bonus de +4 à tous vos jets de Terreur.

Débrouillard [Général]

« Guides des Royaumes oubliés »

Vous savez comment vous informer, poser les bonnes questions et dialoguer avec la pègre sans éveiller de soupçons.

Condition : Régions - Amn, Calimslian, Chessenta, Mer de lune, Unther.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff et de Renseignements.

DISCIPLINE [GENERAL]

« Guides des Royaumes oubliés »

On admire les vôtres pour leur immuable détermination et leur indéfectible résolution. Il est difficile de vous distraire par le biais d'un sort ou d'un coup.

Condition : Régions - Aglarond, Anauroch, Cormyr, elfe du soleil, gnome des roches, halfeling vaillant, Impiltur, Thay.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Volonté et d'un bonus de +2 à tous les jets de Concentration.

DISCOURT SEDUISANT [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Les interlocuteurs du personnage ressentent une envie irrésistible de croire à la moindre de ces paroles.

Conditions : persuasion, confident.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de diplomatie et impose un modificateur de +2 aux jets de sauvegarde en relation avec les sorts affectant l'esprit (de type [mental]) et dépendant de l'usage de la parole.

DISCRET [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Les vôtres sont bien connus pour leur discrétion.

Condition : Race - : demi-orque, drow, halfeling

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.

DISSIMULATION [GENERAL]

« Traps and Treachery »

Vous avez un talent naturel pour la discrétion.

Avantage : vous gagnez un+2 à tous les jets de Discrétion et de déplacement silencieux.

DOIGTS DE FEE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est doté d'une exceptionnelle habileté manuelle.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes.

DOS AU MUR [GENERAL]

« Ravenloft »

Vous donnez tout ce que vous pouvez quand la situation est désespérée. Les agents du mal peuvent vous écraser, mais les dieux seront témoins que vous en aurez emmenés plusieurs avec vous.

Condition : Bonus de base à l'attaque +2.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et à votre Classe d'armure quand vous êtes au quart (ou moins) de vos points de vie.

EDUCATION [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

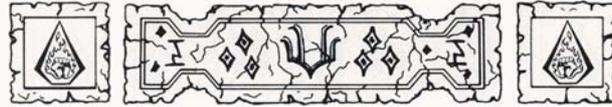
Certaines contrées accordent davantage de valeur à la plume qu'à l'épée. Durant votre enfance, vous avez bénéficié de plusieurs années d'instruction plus ou moins formelle.

Condition : Régions - Aron, Chessenta, Cormyr, Eauptrofonde, elfe de la lune, elfe du soleil, Éternelle -rencontre, Lantan, Lunargent, Mulhorande, Sembie.

Avantage : toutes les compétences de Connaissances sont pour vous des compétences de classe. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous



Le Tombeau du Seigneur des Marches



les jets relevant de deux compétences de Connaissances de votre choix. Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

EMPATBIE ETHEREE [GENERAL]

« Ravenloft »

Vous possédez la capacité psychique de sentir les émotions contenues dans la résonance éthérée (voir «cloaques du mal» dans le chapitre 3 et «Fantômes» dans le chapitre 5 pour plus de renseignements sur la résonance).

Condition : Sagesse 13+.

Avantage : Vous pouvez sentir le contenu émotionnel de la résonance éthérée dans un rayon de dix mètres en réussissant un jet de Sagesse. Le DD est déterminé par le niveau de la résonance.

Sentir la résonance est une action partielle, et peut être réessayé à chaque tour. Si vous obtenez un succès extraordinaire, vous pouvez voir dans le Quasi-éthéré pendant un round - une sorte de flash visuel de la scène en résonance. Toutefois, vous ne pouvez voir qu'une résonance, pas les créatures éthérées. Certaines scènes éthérées peuvent entraîner un jet d'Horreur.

EMPATHIE [GENERAL]

« Traps and Treachery »

Vous êtes sensibles aux humeurs, attitudes et sentiments d'autrui.

Avantage : vous gagnez un+2 à tous les jets de Langage secret et de Psychologie.

ETHRAN [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

On vous a initié aux secrets des Sorcières de Rashemenie, en qualité de membre des Ethran, les « injugués ».

Conditions : femme, Charisme 11+, jeteur de sorts de niveau 1+, aval de l'organisation. Région : Rashéménie.

Avantage : vous êtes un membre respecté des Sorcières de Rashemenie. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Empathie avec les animaux et de Sens de l'orientation. Lorsque vous traitez avec d'autres Rashémi, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de compétences basées sur le Charisme. Pour prendre ce don, il faut l'accord du MD, mais aussi rester en bons termes avec les Sorcières de Rashemenie. Si vous perdez leurs faveurs, vous perdez également tous les avantages que vous procure ce don.

FIBRE COMMERCIALE [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Les puissants négociants et guildes d'artisans contrôlent richesses et commerce sur Faerûn. Vous venez d'une famille qui excelle dans un commerce précis et qui connaît parfaitement bien la valeur de toutes sortes de bien et de services.

Condition : Régions - gnome des profondeurs, Impiltur, Lac de vapeur, Lantan, nain gris, Sembie, Tashalar, Téthyr, Thesk, Vaste.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Estimation et de la compétence d'Artisanat ou de Profession de votre choix.

FILATURE [GENERAL]

« Traps and Treachery »

Filature est à Pistage ce que Sens de la Ville est à Sens de la Nature. C'est la capacité de suivre quelqu'un dans le labyrinthe des ruelles d'une ville sans que la personne suivie s'en rende compte.

Avantage : Cela permet de la garder à l'œil alors qu'il vaque à ses affaires. Un personnage disposant de ce don peut faire un jet de Sens de la Ville en suivant une proie. Si le jet est réussi, le personnage pourra

suivre le sujet jusqu'à une distance de 20 m. Un jet supplémentaire doit être fait chaque heure pour garder la proie en vue.

Le DD dépend du sol et des conditions environnantes et de la densité de population. Si vous disposez de 5 rangs ou plus dans la compétence Renseignement, vous gagnez un bonus de synergie de +2 sur vos jets de Sens de la Ville. Si vous échouez à votre jet de plus de 10 en prenant quelqu'un en filature, il s'est rendu compte qu'il était suivi, et risque de prendre les mesures appropriées.

Si vous échouez à votre jet de Sens de la Ville, vous pouvez réessayer 10 mm plus tard.

Densité de population / DD de base

Ces DD de base reflètent la facilité qu'aura une proie à se cacher ou à se perdre dans la foule

Zone abandonnée = 5

Zone faiblement peuplée (parc, quartier très riche) = 10

Densité de population normale : 15

Dense (quartier pauvre, camp de réfugiés) = 20

Très dense (grande fête) = 25

Conditions générales / Modif au DD

Ces DD de base reflètent la trace physique qu'une proie laissera derrière elle

Zone très dégagée = +5

Conditions moyennes = 0

Zone très encombrée = -5

Autre modificateurs / Modif au DD

Pour 3 personnes dans le groupe suivi = -1

Par heure de filature = +2

Proie d'une race différente de la population majoritaire = -2 à -5

Mauvaise visibilité*

Couvert ou nuit sans lune = +6

Sous la Lune = +3

Brouillard ou précipitation = +3

La proie cache sa trace = +5

Taille de la proie** =

Infime = +8

Minuscule = +4

Très petit = +2

Petit = +1

Taille Moyenne = 0

Grand = -1

Très grand = -2

Gigantesque = -4

Colossal = -8

* N'appliquez que le plus important des modifs de cette catégorie.

L'éclairage urbain réduira les malus.

** Pour un groupe de taille mixtes, ne comptez que la catégorie la plus grande.

FIN LIMIER [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est doué pour obtenir des informations.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les tests de Fouille et de Renseignements

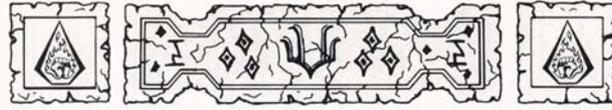
FORCE D'AME [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Il est difficile de séparer l'âme des vôtres de leur corps.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Condition: Régions -elfe de la lune, elfe des bois, elfe du soleil, elfe sauvage, gnome des profondeurs, gnome des roches, halfeling, îles Moonshae, Vaux.

Avantage: vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Vigueur et de Volonté, et d'un bonus supplémentaire de +1 à tous les jets de sauvegarde contre l'absorption d'énergie et les effets de mort.

FORESTIER [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Les vastes forêts de Faerûn s'étendent sur des milliers de kilomètres au nord. Vous connaissez les secrets et us des forêts.

Condition: Régions - Bois de Chondal, elfe de la lune, elfe des bois, elfe sauvage, Grand-Val, halfeling sagespectre, Haute-forêt, Vaux.

Avantage: vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Sens de la nature.

FORMATION MAGIQUE [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Vous venez d'Halruaa, une contrée presque légendaire où les bases de la magie sont enseignées à tous ceux qui font montre d'un don. Tout artisan ou travailleur, semble-t-il, connaît un tour ou deux susceptibles de lui faciliter la tâche.

Condition: Intelligence 10+, Région : Halruaa.

Avantage: vous pouvez, une fois par jour, lancer les sorts de magie profane suivants : hébètement, *lumières dansantes* et *manipulation à distance*. Vous tenez compte du pourcentage d'échec de sorts si vous portez une armure. Vous êtes considéré comme un magicien de votre niveau de joueur de sorts de magie profane (niveau 1 minimum) en ce qui concerne la portée de ces sorts.

Spécial: vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

FOURBERIE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est doué pour travestir la vérité.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les tests de Contrefaçon et Déguisement

FRATERNITE ANIMALE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage s'entend bien avec les animaux.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les tests de Dressage et d'Equitation.

FRINGANT [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Vous savez ce que signifie combattre pour sauver sa vie. En outre, vous appréciez à leur juste valeur votre esprit vif et vos promptes réactions lorsque vos ennemis dégagent leurs épées et lancent des sorts meurtriers. Ainsi, vos ennemis éprouvent les pires difficultés pour vous surprendre.

Condition: Régions - îles Nélanthères, Lunargent, Sembie, Téthyr, Vaasie, Vaux.

Avantage: vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'initiative et de Détection.

FUNAMBULE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est doué pour obtenir des informations.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les tests d'Equilibre et d'Evasion.

HANTE [GENERAL]

« Ravenloft »

L'esprit d'un ami, d'un allié ou d'un être cher est revenu de la tombe pour veiller sur vous en tant que geist.

Condition: Pour des raisons évidentes, une personne proche de vous doit être morte.

Avantage: Votre esprit gardien reste normalement dans le Quasi-éthéré. Ceux qui voient les créatures éthérées pourront repérer le geist qui reste à proximité de vous, mais il est autrement intangible et invisible. Le geist agit comme une deuxième paire d'yeux et d'oreilles quand il se manifeste, vous permettant un deuxième jet de Fouille, Détection et Perception auditive. Le geist peut également vous informer d'événements qui ont eu lieu en votre présence pendant que vous étiez endormi ou inconscient, ou simplement vous tenir compagnie.

Spécial: Le geist communique uniquement par des visions ; il ne peut pas affecter d'objet physique. Vous pouvez demander au geist de se manifester quand vous êtes seul. Il disparaît automatiquement dès qu'une autre créature vivante et intelligente entre en scène. Vous pouvez appeler le geist autant de fois que vous le désirez, mais chaque fois qu'il se manifeste, il vous inflige 1 point temporaire de dégât de Charisme, car il puise inconsciemment dans votre force de vie.

IMPETUEUX [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Votre opiniâtreté et votre détermination sont légendaires. Vous êtes particulièrement têtu et il est difficile de vous faire changer d'avis.

Condition: Régions - Contrées du Mitan Occidentales, Côte des dragons, Damarie, Grand-Val, îles Moonshae, îles Nélanthères, nain d'écu, nain doré, nain gris, Narfell, Rashéménie, Vaasie.

Avantage: vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Volonté et d'un bonus de +2 à tous les jets d'Intimidation.

IMPROVISER DES OUTILS DE VOLEURS [GENERAL]

« Traps and Treachery »

Vous pouvez improviser des outils de voleur avec ce qui vous tombe sous la main.

Avantage: Vous avez de la ressource. Même sans les outils de voleurs classiques, vous n'avez pas de pénalité de circonstance de -2 à vos jets de Désamorçage/Sabotage et de Crochetage.

Normal: un roublard subit une pénalité de circonstance de -2 quand il tente un jet de Désamorçage/ Sabotage ou de crochetage sans ses outils de voleurs même s'il utilise un outil quelconque.

INSTRUCTION PROFANE [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Au pays, tous ceux qui font la démonstration de quelque talent en magie bénéficient d'une formation spéciale. Nombre de personnages connaissent les us des bardes, ensorceleurs et magiciens.

Condition: Régions - Chessenta, Halruaa, Lantan, Mulhorande, Unther.

Avantage: choisissez une classe de personnages capable de lancer des sorts de magie profane. Celle-ci devient une classe de prédilection en plus de votre classe de prédilection normale.

Par exemple, un guerrier roublard humain pourra gagner des niveaux de magicien sans être victime de malus d'expérience pour s'être attribué trois classes différentes.

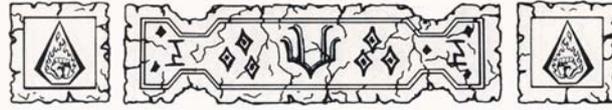
JUMEAU TONNERRE [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Vous êtes issus de la génération naine de jumeaux née après la Bénédiction du Tonnerre de Moradin (1306 CV).



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Condition: Races - nain d'écu, nain d'or.

Avantage: vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets basés sur le Charisme. Vous avez un frère jumeau ou une sœur jumelle. Si votre jumeau est vivant, s'il se trouve sur le même plan et si vous réussissez un jet de Sens de l'orientation DD 15 (ou un jet de Sagesse si vous ne disposez pas de cette compétence), vous savez quelle direction suivre pour le/la retrouver. En cas d'échec, vous n'obtenez pas la moindre information. Vous pouvez tenter ce jet une fois par round en qualité d'action simple.

Spécial: vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

LANGAGE CHATIE [GENERAL]

« Guides des Royaumes oubliés »

Votre peuple est habitué à traiter avec les étrangers sans tirer l'épée pour faire valoir son opinion.

Condition: Régions - Eauptrofonde, Halfeling pied-léger, Luiren, Lunargent, nain d'or, Thesk.

Avantage: vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Diplomatie et de Psychologie.

LIGNEE DE FEU [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Vous descendez des éfrits qui régnèrent sur Calimshan durant deux millénaires. Le sang de ces esprits du feu est donc très présent dans vos veines.

Condition: Région - Calimshan.

Avantage: vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde contre le feu. En outre, vous ajoutez +2 au DD du jet de sauvegarde des sorts d'ensorceleur basés sur le feu que vous lancez. Cet avantage se cumule avec celui du don École renforcée si le sort que vous lancez relève de votre école de prédilection. Spécial: vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

LUNATIQUE [GENERAL]

« Ravenloft »

Votre corps et votre âme sont liés au cycle de la lune, ce qui vous rend plus énergique et excitable à mesure que la lune croît. Cela peut-être la conséquence d'une folie douce, ou d'un héritage surnaturel dilué, comme du sang Vistani.

Conditions: Alignement chaotique.

Avantage: Vous avez un bonus de +1 à tous les jets d'attaque, aux jets de Vigueur et de Réflexes, et aux jets de compétences modifiés par le Charisme chaque fois que la lune est gibbeuse (plus qu'à moitié pleine). Ce bonus passe à +2 pendant les trois nuits de la pleine lune. A l'inverse, pendant les trois nuits de la nouvelle lune, vous souffrez d'un malus de -2. Les modificateurs sont inversés pour les jets de Volonté : +2 pendant la nouvelle lune, 1 pendant la lune gibbeuse, et -2 sous la pleine lune. C'est une qualité extraordinaire.

MAGOCRATIE COURTOISE [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Vous avez été élevé dans une contrée sur laquelle règnent de puissants magiciens. Comme d'incroyables jeteurs de sorts y sont présents, la courtoisie est de rigueur et chacun ouvre un oeil sur les articles magiques.

Condition: Régions -Éternelle-rencontre, Halruaa.

Avantage: vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Connaissance des sorts et de Diplomatie.

METICULEUX [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est attentif aux petits détails qui pourraient échapper à d'autre que lui.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les tests de Déchiffrage et d'Évaluation.

MILICE [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Vous avez servi au sein d'une milice et vous êtes entraîné dans le maniement d'armes ayant leur place sur les champs de bataille.

Condition: Région - halfeling vaillant, Impiltur, Luiren, Vaux.

Avantage: vous gagnez les dons Maniement des armes de guerre (arc long) et Maniement des armes de guerre (pique). En Luiren, ce don s'applique aux dons Maniement des armes de guerre (arc court) et Maniement des armes de guerre (épée courte).

MULTICULTUREL [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Les à priori raciaux sont fortement atténués lors des relations avec une autre race.

Conditions: connaître la langue de la race choisie.

Avantages: choisissez une race humanoïde autres que celle du personnage. Lorsqu'il rencontre un membre de cette race, le personnage sera traité comme un membre de la race choisie. Ainsi, le personnage gagne un bonus de +4 au jet de charisme pour modifier les attitudes des membres de la race choisie (voir le paragraphe attitude des PNJ au chapitre 5 de GdM).

MUSICA ADDITIUS [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde plus souvent.

Conditions: pouvoir de musique de barde.

Avantages: chaque jours le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde quatre fois de plus.

Normal: les bardes sans ce don peuvent utiliser leurs pouvoir de musique, qu'une fois par jour par niveau.

Spécial: ce don peut être pris plusieurs fois.

MUSIQUE PERSISTANTE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

La musique de barde du personnage reste plus longtemps à l'esprit des auditeurs.

Conditions: pouvoir de musique de barde.

Avantages: si le personnage utilise son pouvoir de musique de barde pour inspirer des bonus de compétences, le courage ou l'héroïsme, les effets durent deux fois plus longtemps que la normale.

Normal: les effets citée ci-dessus sont durable tant que le barde chante, plus 5 rounds supplémentaires, sauf pour inspirer une compétence, ce qui dure deux minutes.

MUSIQUE SUBLIMINALE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

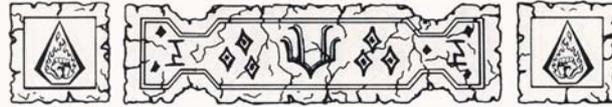
Le pouvoir de musique du barde affect même ceux qui n'ont pas conscience de l'entendre.

Conditions: pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise ou plus en représentation.

Avantages: le personnage peut jouer très doucement sa musique de barde. Ses alliés profitent des bénéfices habituels de sa musique



Le Tombeau du Seigneur des Marches



bardique, de même, elle affecte ses adversaires dans la zone d'effet de sa musique, et à moins qu'ils ne le voient jouer ou aient d'autres moyens de la découvrir, ils ne peuvent localiser la source de l'effet.

NEGOCIATION [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage sait évaluer ses interlocuteurs.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les tests de Diplomatie et de Psychologie

NEGOCIATEUR-NE [GENERAL]

« guide des Royaumes oubliés »

Votre culture est basée sur le troc et l'art du commerce.

Condition : Régions - Amn, Bief de Vilhon, Côte des dragons, Grand-Val, Impiltur, Mer de lune, nain doré, nain gris, Sembie, Shaar, Thesk.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff et d'Estimation.

NOMADE MONTE [GENERAL, GUERRIER]

« guide des Royaumes oubliés »

Vous avez été élevé au sein d'une culture comptant sur l'équitation et le tir à l'arc pour survivre.

Condition : Régions - Shaar, Terres de la Horde, Vaasie (la Chevauchée uniquement).

Avantage : vous acquérez le don Maniement des armes de guerre (arc court composite) et bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Équitation.

OMBRE [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous avez plus de chance que la plupart de suivre quelqu'un sans être vu.

Avantages : Vous gagnez un bonus de +2 à vos jets de Discrétion et de Détection.

OREILLE VERTE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Le personnage peut utiliser ses pouvoirs de musique de barde et de virtuose (classe de prestige) sur les végétaux et les créatures de type plante.

Conditions : pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise en représentation.

Avantages : le personnage peut modifier sa musique de barde ou ses prouesses de virtuose (uniquement celles de type [mental]) pour que leurs effets influencent les végétaux et les créatures de type plante.

Normal : les végétaux sont normalement immunisés à tous les effets de type [mental].

PERSUASION [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière » « Manuel des joueurs »

Le personnage pourrait vendre du savon à l'acide à un troll.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de bluff et d'intimidation.

PISTAGE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage peut suivre la piste de la plupart des créatures sur la quasi-totalité des types de terrain.

Avantage : il faut réussir un jet de Sens de la nature pour trouver des traces et les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau jet est

nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux.

La vitesse de déplacement de l'aventurier est réduite de moitié (s'il veut progresser normalement, il effectue ses jets de compétence à -5). Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur.

Sol	DD
Très mou	5
Mou	10
Ferme	15
Dur	20

- **Sol très mou** : toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).

- **Sol mou** : toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.

- **Sol ferme** : la plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.

- **Sol dur** : toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

Il convient ensuite d'appliquer le modificateur de condition détaillés dans le manuel des joueurs page 84

Si le personnage rate son jet de Sens de la nature, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

Normal : un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Fouille, mais il ne peut les suivre que si elles sont bien visibles (DD inférieur ou égal à 10).

Spécial : les rôdeurs ont pistage en tant que don supplémentaire. Ce don ne permet pas de trouver la piste d'un individu bénéficiant de *passage sans trace*.

PRESTIGE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est un meneur né, qui sait se faire obéir.

Avantage : le personnage peut accueillir des compagnons loyaux à son service. Les informations quant à la nature des compagnons d'arme et le nombre des suivants que le personnage peut recruter sont du ressort du Mj.

PYRO [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

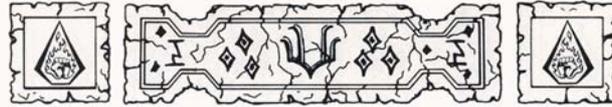
Le personnage est doué pour allumer des feux et enflammer ses adversaires.

Avantages : si le personnage enflamme une créature ou une chose (quel que soit le moyen : feu grégeois, sorts, etc.) le feu provoque 1 point de dégâts supplémentaire par dé, et le DD du jet de réflexes pour étouffer les flammes est augmenté de 5.

Normal : Le feu fait normalement 1d6 points de dégâts. La difficulté du jet réflexe est de 15 pour éteindre le feu.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



REINCARNE [GENERAL]

« Ravenloft »

Vous avez de vagues souvenirs, comme des rêves, d'une vie antérieure. Vous possédez même des compétences que vous n'avez jamais apprises.

Avantage : Choisissez une compétence - non réservée que vous n'avez pas en tant que compétence de classe. Cette compétence sera toujours considérée comme une compétence de classe pour vous. Votre esprit est revenu à la vie parce qu'il est émotionnellement lié à une créature qui s'est attardée dans ce monde. Si vous rencontrez un jour votre « âme soeur », elle vous reconnaîtra instantanément, et vous gagnerez un bonus de +2 à tous vos jets de Charisme dans vos interactions avec elle.

Spécial : Vous ne pouvez prendre ce don qu'au début du jeu.

REQUIEM [GENERAL]

Le pouvoir de musique de barde du personnage affecte les morts-vivants.

Conditions : pouvoir de musique de barde, 12 degrés de maîtrise ou plus en représentation.

Avantages : le personnage peut modifier sa musique de barde ou ses prouesses de virtuose (uniquement celle de type [mental]) pour que leurs effets influencent les morts-vivants. Mais sur eux, tous les effets du pouvoir de musique de barde ne durent que la moitié du temps normal. Normal : les morts-vivants sont normalement immunisés aux effets de type [mental].

RESISTANCE AU POISON [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Au fil des ans, certains des vôtres se sont habitués aux poisons en s'inoculant des doses contrôlées, et ce pour se bâtir une immunité contre leurs effets. Certains en ressortent affaiblis, d'autres plus forts.

Condition : Race - demi-orque, nain gris, orque.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de Vigueur contre les poisons.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

ROUX [GENERAL]

« Ravenloft »

D'après le folklore de certains domaines, les personnes nées avec des cheveux roux sont marquées par les fées.

Conditions : Sagesse 11+.

Avantage : Choisissez un sort de druide de niveau 1, ou deux de niveau 0. Ce sort ou ces oraisons doivent être choisis quand le don est pris, et ne peuvent plus être changés par la suite. Vous pouvez lancer ce sort (ou chaque oraison) une fois par jour, comme un druide du même niveau que votre personnage. Comme un druide, vous devez choisir le moment de la journée auquel vous récupérez le sort, mais vous n'avez pas besoin de passer du temps à le préparer. C'est un pouvoir magique.

Spécial : Vous ne pouvez prendre ce don qu'au début du jeu. Vous n'avez pas besoin d'avoir ce don pour avoir les cheveux roux, mais vous avez besoin de naître avec les cheveux roux pour prendre ce don.

SANG DE SERPENT [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Le sang des yuan-tis coule dans vos veines. Nul signe extérieur ne trahit votre héritage, mais vous n'êtes pas entièrement humain.

Condition : Régions - Bief de Vilhon (Hlondeth uniquement), Chult, Tashalar.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Vigueur contre les poisons, et d'un bonus de +1 à tous les jets de Réflexes. **Spécial :** vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

SAVOIR FAIRE MECANIQUE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Vous avez un don pour manipuler les petits objets délicats.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les jets de Désamorçage/sabotage ou de crochetage.

SAVOIR RARE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Le personnage est un puits de science dans des domaines peu connus.

Conditions : pouvoir de savoir bardique.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les jets de savoir bardique.

SCIENCE DE LA FILATURE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Le personnage excelle dans l'art de suivre quelqu'un sans être repéré.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de discrétion et de détection lorsqu'il suit une personne désigné.

SENS DE LA MAGIE [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Vous êtes particulièrement doué en magie.

Avantage : lorsque vous déterminez vos sorts supplémentaires et le DD du jet de sauvegarde des sorts que vous lancez, vous considérez que votre caractéristique primaire est de 2 points plus élevée. Si vous possédez plus d'une classe de jeteur de sorts, le bonus ne s'applique qu'à l'une d'elles.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1. Si vous le prenez plus d'une fois, (par exemple, si vous êtes un humain ou une créature disposant de plusieurs dons au niveau 1), il s'applique à chaque fois à une classe différente. Vous avez parfaitement le droit de le prendre si vous ne possédez pas encore de classe de jeteur de sorts.

SENS DU PILLAGE [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vos yeux sont automatiquement attirés vers les objets les plus chers d'une pièce. Ce don est particulièrement utile quand le temps vous est compté.

Avantage : Quand vous vous déplacez dans une pièce, vous pouvez faire un jet d'Estimation (DD 15) en action libre. Une réussite vous permet de remarquer les 3 objets de la pièce ayant le plus de valeur, et de connaître leur valeur approximative. Si le jet est un échec, le Md peut décider que quelques objets ont tout de même attiré votre regard sans vous en donner la valeur. Ce don étant utilisé dans la précipitation et en déplacement, un équipement spécial comme une loupe ou une balance de marchand ne vous confère aucun bonus.

SUPREMATIE SPIRITUELLE [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés »

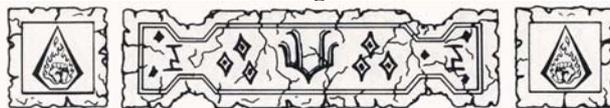
Les jeteurs de sorts de magie profane de certains pays apprennent à dépasser la fragilité de leur corps grâce à l'inébranlable puissance de leur esprit.

Condition : Régions - Calimshan, elfe de la lune, elfe du soleil, Thay.

Avantage : au niveau 1, vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence à la place de votre modificateur de Constitution pour déterminer vos points de vie supplémentaires (aux niveaux ultérieurs,



Le Tombeau du Seigneur des Marches



seul le modificateur de Constitution s'applique). Vous gagnez 1 point de vie supplémentaire chaque fois que vous apprenez un don de métamagie.

Spécial: vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

SURVIE DANS LES PLANS [GENERAL]

« *Liber Bestiarus* »

Vous avez beaucoup voyagé à travers les plans et êtes familiarisé avec plusieurs environnements étrangers.

Condition: Race Dakkeen ou score de 6+ en Connaissance (Plans)

Avantage: Vous pouvez utiliser Sens de la Nature sans pénalité, du moment que vous êtes familiarisé avec le plan dans lequel vous évoluez. Si vous possédez le don Pistage, vous pouvez également pister sur des plans familiers.

Normal: La compétence Sens de la Nature s'applique uniquement sur votre plan d'origine.

SURVIVANT [GENERAL]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Votre peuple vit dans des régions que d'autres trouvent inhospitalières. Les vôtres sont particulièrement doués pour saisir les secrets de la nature et leur survivre.

Condition: Régions - Anauroch, Bief de Vilhon, Bois de Chondal, Chult, Contrées du Mitan Occidentales, Damarie, drow, elfe sauvage, gnome des profondeurs, halfeling pied-léger, halfeling sagespectre, îles Moonshae, Lunargent, nain d'écu, Narfell, Nord, Rashéménie, Shaar, Terres de la Horde, Vaasie.

Avantage: vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Vigueur et d'un bonus de +2 à tous les jets de Sens de la nature.

TALENT [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

L'aventurier choisit une compétence, telle que Déplacement silencieux. Il est particulièrement doué pour l'utiliser.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets concernant la compétence choisie.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle compétence.

TATOUAGE FOCALISEUR [SPECIAL]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Vous portez l'un des puissants tatouages magiques des Magiciens Rouges de Thay.

Condition: être spécialisé dans une école de magie. Région: Thay.

Avantage: ajoutez +1 au DD du jet de sauvegarde des sorts de votre école de prédilection. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsque vous lancez un sort de cette école et qu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible.

Spécial: seuls les personnages dotés du don Tatouage focaliseur ont le droit de participer aux réunions des Magiciens Rouges.

TOUCHE-A-TOUT [GENERAL]

« *D'ombre et de Lumière* »

Le personnage a des notions sur tout même sur les compétences les moins usuelles.

Conditions: personnage de niveau 8 minimum.

Avantages: le personnage peut utiliser toutes les compétences de façon innée, même celles qui réclament normalement une formation et

celle qui sont exclusivement à une classe qu'il n'a pas suivie. Par contre, il ne peut acquérir des degrés de maîtrise dans ces compétences que s'il peut normalement les sélectionner.

TRAQUEUR [GENERAL, GUERRIER]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Dans les contrées menacées par de maléfiques monstruosité, nombre de guerriers apprennent à combattre de telles créatures. Vous avez servi dans une milice ou armée chargée de protéger votre terre des redoutables pillards qui affligent l'endroit.

Régions: Chult, Cormyr, Damarie, elfe des bois, Lac de vapeur, Mer de lune, nain d'écu, Nord, Tashalar, Téthyr, Vaasie.

Avantage: votre région natale détermine le type d'ennemis contre lesquels on vous a formé. Lorsque vous combattez des monstres issus de cette race, vous bénéficiez d'un bonus de compétence de +1 à tous vos jets de dégâts avec des armes de corps à corps ou à distance (portée maximale : 9 mètres). En outre, on considère que vous disposez du don Science du critique pour l'arme que vous utilisez.

Cet avantage n'est pas cumulatif avec le don Science du critique.

Spécial: en ce qui concerne le Cormyr, la Damarie, le Téthyr, la Vaasie et les nains d'écu, vos ennemis traditionnels sont les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours). Dans le cas de Chult et de Tashalar, ce don s'applique aux hommes-lézards et aux yuan-tis. Les elfes des bois sont entraînés à combattre les gnolls. Au Lac de vapeur, dans le Nord et dans la Mer de lune, ce don s'applique aux orques et aux demi-orques.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, vous devez être capable d'apprendre le don régional d'un pays pourchassant un type de créatures différent de votre région natale ou des dons que vous possédez déjà.

VIGILANCE [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Les sens du personnage sont particulièrement affûtés.

Avantage: le Pj bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Détection et de Perception auditive.

Spécial: le maître d'un familier (voir page 34) gagne automatiquement ce don tant qu'il peut toucher son familier en tendant le bras.

VITESSE SPIRITUELLE [GENERAL]

« *Liber Bestiarus* »

Vous agissez avec votre vitesse de réaction mentale (Intelligence) plutôt que physique (Dex).

Condition: Int 13+

Avantage: le Pj ajoute son modificateur d'Intelligence à son jet d'initiative plutôt que son modificateur de Dextérité.

VOIX ENRAGÉE [GENERAL]

« *Ravenloft* »

Les forces invisibles de la vengeance respectent vos ordres.

Avantage: Vous gagnez un bonus de +4 à tous vos jets de malédiction.

VOLTIGEUR [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

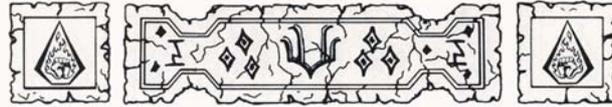
Vous avez une affinité naturelle pour les mécanisme et les gadgets.

Condition: Dex 15+

Avantage: vous gagnez un+2 à tous les jets de Désamorçage/Sabotage ou de crochetage.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



VUE FANTOME [GENERAL]

« Ravenloft »

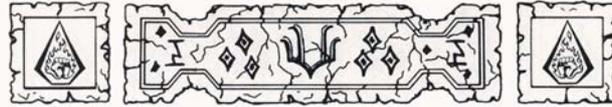
Vous pouvez voir les créatures du quasi-éthéré. Puisque les fantômes représentent la majorité des créatures dans le quasi-éthéré de Ravenloft, le folklore considère ce don comme la capacité de voir les morts.

Condition : Vous devez être passé à côté de la mort (être réduit à -1 pv ou moins, ou mourir puis être ramené à la vie).

Avantage : Vous pouvez voir les créatures éthérées comme si elles étaient normalement visibles. À la différence du sort détection de l'invisibilité, cette capacité ne dévoile pas les illusions, ni ne vous permet de voir les créatures astrales ou invisibles. Votre capacité de voir les créatures éthérées est limitée par votre propre champ de vision. Vous êtes vulnérable aux attaques de regard des créatures éthérées. Vous n'avez pas de capacité spéciale pour entendre ou affecter de façon physique les créatures éthérées. C'est un pouvoir surnaturel.

Spécial : Vous êtes étrangement en accord avec le Plan Éthéré. Les créatures éthérées vous voient avec une clarté inhabituelle, et doivent réussir un jet de Détection de DD 15 pour comprendre que vous n'êtes pas vraiment dans le Quasi-éthéré. Ces créatures seront peut-être même attirées par vous, que ce soit par curiosité, désespoir ou méchanceté.





Dons Divins

BOUCLIER DIVIN [DIVIN]

« Gardiens de la Foi »

Le personnage peut canaliser son énergie pour en rendre son bouclier plus efficace en attaque et en défense.

Conditions: pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, charisme 13+, force 13+, attaque en puissance, science du coup de bouclier.

Avantages: l'aventurier une de ses tentative de renvoi des morts-vivants pour canaliser l'énergie dans son bouclier, lui octroyant ainsi un bonus d'altération égal au modificateur de charisme du personnage. Ce bonus s'applique aux attaques portées avec le bouclier et améliore le bonus qu'il accorde à la classe d'armure. Cet effet dure un nombre de rounds égal au modificateur de charisme du personnage.

BONUS DE CHANGEMENT DE FORME [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous utilisez Changement de Forme plus souvent que vous ne le pouvez normalement.

Conditions: Capacité à utiliser Forme Animale.

Avantages: Vous utilisez Changement de Forme deux fois de plus par jour. Si vous pouvez utiliser Forme Animale pour devenir un Élémentaire, vous gagnez aussi la capacité de vous transformer en Élémentaire une fois de plus.

Spécial: Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, gagnant ainsi la capacité d'utiliser Forme Animale deux fois de plus par jour ou de devenir un Élémentaire une fois de plus par jour à chaque fois.

CHATIMENT SUPPLEMENTAIRE [SPECIALE]

« Gardiens de la Foi »

Le personnage peut effectuer un plus grand nombre de châtements.

Conditions: niveau de classe supérieur à 4, pouvoir de châtement.

Avantages: avec ce don, le personnage dispose d'une tentative de châtement en plus par jour. Ce don est utilisable avec tous les châtements (par exemple celui du paladin ou d'un prêtre disposant du domaine de destruction, pour châtier ; le mal, le bien, les démons, etc.). Enfin, il peut être choisi plusieurs fois.

CHANGEMENT DE FORME ACCELERE [SPECIAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous pouvez changer de forme plus rapidement que les autres.

Conditions: Capacité à utiliser Forme Animale pour devenir un animal sanguinaire, Dex 13.

Avantages: Vous pouvez changer de forme comme une action de mouvement.

Normal: Un Druide utilise Forme Animale comme une action normale.

CONTROLE DES ANIMAUX [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous pouvez canaliser les forces de la nature pour prendre l'ascendant sur les animaux.

Conditions: Renvoi des Animaux, capacité à lancer « langage animal » et « amitié animale »

Avantages: Vous pouvez contrôler ou intimider les animaux comme un prêtre mauvais le fait pour les morts-vivants. Pour contrôler un animal, vous devez être capable de communiquer avec lui par le biais d'un effet du type « langage animal », cependant, vous pouvez donner des ordres

mentalement si vous préférez. Vous pouvez faire appel à ce pouvoir jusqu'à 3+ votre modificateur de Charisme. Vous intimidez à votre plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Spécial: Les animaux que vous contrôlez par ce pouvoir comptent pour la limite des dés de vie appliquée lors du sort « amitié animale ».

CONTROLE DES PLANTES [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous pouvez canaliser les forces de la nature pour prendre l'ascendant sur les créatures végétales.

Conditions: Renvoi des Plantes, capacité à lancer « communiquer avec les plantes »

Avantages: Vous pouvez contrôler ou intimider les plantes comme un prêtre mauvais le fait pour les mort-vivants. Pour contrôler une plante, vous devez être capable de communiquer avec elle par le biais d'un effet du type « communiquer avec les plantes », cependant, vous pouvez donner des ordres mentalement si vous préférez. Vous pouvez faire appel à ce pouvoir jusqu'à 3+ votre modificateur de Charisme. Vous intimidez à votre plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

EMPRISE SUR LES MORTS VIVANTS [SPECIAL]

« Manuel des joueurs »

Ce don ne s'adresse qu'aux prêtres et aux paladins. // est détaillé au chapitre 3, dans le cadre de la description du paladin (voir page 46 du Mdj) et du prêtre (voir page 49 du Mdj).

EMPRISE SUR LES PLANTES [GENERAL]

« Les Maîtres de la Nature »

Vous pouvez canaliser les forces de la nature pour repousser les créatures végétales.

Conditions: Capacité à lancer « détection des animaux ou des plantes »

Avantages: Vous pouvez repousser (mais pas détruire) les plantes comme un prêtre du bien le fait pour les mort-vivants. Considérez les végétaux immobiles comme incapables de fuir. Vous pouvez faire appel à ce pouvoir jusqu'à 3+ votre modificateur de Charisme. Vous intimidez à votre plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

EXTENSION DE RENVOI [SPECIAL]

« Gardiens de la Foi »

Le personnage peut renvoyer ou intimider un plus grand nombre de morts-vivants avec une seule tentative.

Conditions: pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, charisme 13+, emprise sur les morts-vivants.

Avantages: l'aventurier peut renvoyer ou intimider plus de morts-vivants que d'habitude, mais il lui sera plus difficile d'affecter des morts-vivants de dés de vie élevés. S'il accepte une pénalité de - 2 sur sa tentative, son jet de dés pour déterminer le nombre de morts-vivants affectés sera majoré de +2d6.

FORME ANIMALE PROPORTIONNEE [SPECIAL]

« Les Maîtres de la Nature »

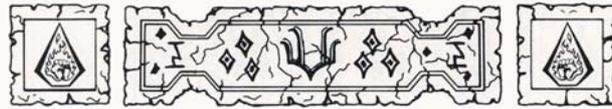
Vous utilisez Forme Animale pour devenir un animal de votre taille, même si votre Forme Animale exclut normalement cette catégorie de taille.

Conditions: Capacité à utiliser Forme Animale, forme naturelle n'étant ni petite ni moyenne.

Avantages: Vous utilisez votre Forme Animale pour prendre la forme d'un animal dont la taille est égale à la vôtre. Par exemple, un druide géant des nuages (très grande taille) avec ce don pourra utiliser Forme Animale pour devenir un très grand requin ou calmar géant.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Normal: La taille de la forme animale que vous pouvez prendre grâce à Forme Animale est limitée par les paramètres de ce pouvoir quelle que soit votre taille.

LANGAGE ANIMAL [SPECIAL]

«*Les Maîtres de la Nature*»

Lorsque vous êtes sous Forme Animale, vous pouvez communiquer avec les animaux ou les élémentaires de la même forme que vous.

Conditions: Capacité à utiliser Forme Animale, Int 13.

Avantages: Lorsque vous êtes sous Forme Animale, vous agissez comme si vous étiez sous l'effet d'un sort de Communication avec les animaux pour les animaux du même type que vous. Par exemple, si vous utilisez votre Forme Animale pour devenir un loup, vous pouvez communiquer avec les loups aussi longtemps que vous êtes sous cette forme. Vous vous exprimez par des grognements, piaillage, cris ou n'importe quel son que les animaux de ce type utilisent pour communiquer. Si vous pouvez utiliser Forme Animale pour devenir un élémentaire, vous pouvez aussi parler avec les élémentaires du même type que vous, en parlant leur langue. Ce don ne permet pas les communications mentales.

PUISSANCE DIVINE [DIVIN]

«*Gardiens de la Foi*»

Le personnage peut canaliser son énergie pour accroître les dégâts qu'il inflige au combat.

Conditions: pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, charisme 13+, force 13+, attaque en puissance.

Avantages: l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants pour ajouter son modificateur de charisme aux dégâts de son arme. L'énergie se dissipe après un nombre de round égal à ce même modificateur.

PURGE DIVINE [DIVIN]

«*Gardiens de la Foi*»

Le personnage peut canaliser l'énergie pour accroître les dégâts qu'il inflige au combat.

Conditions: pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, charisme 13+, emprise sur les morts-vivants.

Avantages: l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants pour accorder à tous ses alliés dans un rayon de 20 mètres (y compris lui-même) un bonus de sainteté de +2 à tous ses jets de vigueur pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de charisme.

RENOI CULMINANT [SPECIAL]

«*Gardiens de la Foi*»

Le personnage peut affecter des morts-vivants plus puissants avec ses tentatives de renvoi ou d'intimidations.

Conditions: charisme 13+, emprise sur les morts-vivants.

Avantages: lorsque l'aventurier renvoie ou intimide des morts-vivants, il peut choisir un nombre égal ou inférieur à son niveau de prêtre. Ajoutez ce nombre à son jet pour cette tentative, mais soustrayez-le du jet d'efficacité de la tentative de renvoi. Si l'aventurier n'est pas un prêtre, il peut choisir il peut choisir un nombre égal ou inférieur à son niveau équivalent de prêtre (ainsi un paladin ne pourra pas choisir un chiffre supérieur à son niveau -2). De même, si une classe de prestige accroît son niveau effectif en ce qui concerne les renvois, il en bénéficie en ce qui concerne ce don.

RENOI RAPIDE [SPECIAL]

«*Gardiens de la Foi*»

Le personnage peut renvoyer ou intimider les morts-vivants en un clin d'œil.

Conditions: pouvoir de renvoyer ou intimider les morts-vivants, charisme 13+, emprise sur les morts-vivants.

Avantages: l'aventurier renvoie ou intimide les morts-vivants à la vitesse d'une action libre, mais il subit une pénalité de -4 à sa tentative comme au jet d'efficacité du renvoi. Il est toujours limité à une tentative par round.

Ce don n'est utilisable que pour les renvois et intimidations de morts-vivants. Il ne s'applique pas aux dons divins.

RESISTANCE DIVINE [DIVIN]

«*Gardiens de la Foi*»

Le personnage peut canaliser l'énergie pour réduire les dégâts (subit par lui-même et ses alliés) provenant de certaines énergies destructives.

Conditions: pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, emprise sur les morts-vivants, purge divine.

Avantages: l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvois des morts-vivants pour conférer à tous ses alliés dans un rayon de 20 mètres (y compris lui-même) une résistance au feu, au froid et à l'électricité de 5. La résistance offerte par d'autres sources, qu'il s'agisse de sorts ou de pouvoirs spéciaux. La protection se prolonge jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

RENOI DES ANIMAUX [GENERAL]

«*Les Maîtres de la Nature*»

Vous pouvez canaliser les forces de la nature pour repousser les animaux.

Conditions: Capacité à lancer «*détection des animaux ou des plantes*»

Avantages: Vous pouvez repousser (mais pas détruire) les animaux comme un prêtre du Bien le fait pour les morts-vivants. Vous pouvez faire appel à ce pouvoir jusqu'à 3+ votre modificateur de Charisme. Vous intimidez à votre plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

VENGEANCE DIVINE [DIVIN]

«*Gardiens de la Foi*»

Le personnage peut canaliser l'énergie pour infliger des degrés supplémentaires aux morts-vivants lors du corps à corps.

Conditions: pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, emprise sur les morts-vivants.

Avantages: l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour ajouter 2d6 points de dégâts d'énergie sacrée aux morts-vivants lors de ses attaques réussies au corps à corps et ce jusqu'à la fin de sa prochaine action.

VIGUEUR DIVINE [DIVIN]

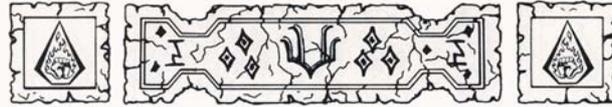
«*Gardiens de la Foi*»

Le personnage peut canaliser l'énergie pour accroître sa vigueur et sa constitution.

Conditions: pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, charisme 13+, emprise sur les morts-vivants.

Avantages: l'aventurier utilise une des ses tentatives de renvoi des morts-vivants pour augmenter de 3 mètres sa vitesse de déplacement et pour obtenir un bonus de +2 à sa constitution ; effet demeurent en place un nombre de rounds égal à son modificateur de charisme.





Dons psioniques

ARME PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

Le personnage peut infliger des dégâts supplémentaires avec ses armes de corps à corps.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance.

Avantage: en utilisant 1 point psi par coup porté, le personnage inflige +1d4 points de dégâts (contondants, perforants ou tranchants, selon farine utilisée) lors d'une attaque au corps à corps. Le personnage doit décider s'il souhaite dépenser ce point avant d'effectuer son attaque. Son arme demeure « chargée » jusqu'à son attaque suivante (ou pour un nombre maximal de rounds égal à son modificateur de Force +1). Si son attaque échoue, le point psi est tout de même utilisé.

ARMURE D'INERTIE [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

L'esprit du personnage génère instinctivement un champ d'énergie protecteur.

Conditions: réserve de point psi égale au moins à 1.

Avantage: tant et aussi longtemps que le personnage conserve une réserve de points psi égale au moins à 1, son esprit génère un champ d'énergie tangible qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement aux armures ordinaires, (armure d'inertie n'encourt pas de pénalité d'armure ou de réduction de la vitesse de déplacement. Parce que (armure d'inertie est composée de force psychokinésique, les créatures intangibles ne peuvent la traverser comme elles le font avec des armures ordinaires. L'armure d'inertie peut être invisible ou briller d'une certaine couleur, au choix. Le bonus d'armure de ce don n'est pas cumulable avec ceux octroyés par un bouclier ou une armure ordinaire.

BASTION PSYCHIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

Le personnage peut ériger une défense fortifiée contre les attaques psioniques.

Avantage: lorsqu'il utilise 3 points psi, le personnage bénéficie d'un bonus de résistance mentale de +1 contre les attaques psioniques de ses adversaires. Il décide d'utiliser ou non ces points supplémentaires après avoir constaté l'échec ou le succès de l'attaque psionique de son adversaire visant à passer son jet de Volonté.

Spécial: ce don peut être choisi à plusieurs reprises. Il augmente à chaque fois le bonus de résistance mentale de +1 par rapport au bonus précédent. Le personnage doit également utiliser un nombre de points psi égal au coût du niveau précédent + 8. Le Pj choisit la valeur du bonus de résistance mentale s'appliquant à chaque occasion.

CHARGE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

Le personnage peut charger en suivant un parcours sinueux.

Conditions: Sag 13+, rapidité de pensée, réserve de points Psi au moins égale à 3.

Avantage: lorsque le personnage entreprend une action de charge au combat (cf chapitre 8 du *Manuel des joueurs*), il peut effectuer un nombre de virages, de 90 degrés chacun au plus, égal à son modificateur de Dextérité. L'action compte toujours comme une charge.

CLOUAGE SUR PLACE [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

Le personnage peut empêcher ses adversaires de s'enfuir ou de s'approcher de lui.

Conditions: For 13+, réserve de points psi au moins égale à 1.

Avantage: lorsque le déplacement d'un adversaire est tel qu'il octroierait au personnage une attaque d'opportunité, celui-ci peut laisser tomber cette opportunité et attaquer son adversaire avant que ce dernier n'effectue son mouvement. Il s'agit d'une procédure semblable à celle qui consiste à préparer son action, mais Clouage sur place n'affecte pas le score d'initiative du personnage ou les autres actions qu'il a préparées (s'il y a lieu). L'adversaire doit réussir un jet de Vigueur contre un DD égal à 10 + les points de dégâts infligés par (attaque du personnage ou n'être capable ni de sortir ni d'entrer dans (espace contrôlé par celui-ci. En d'autres termes, cela a pour effet de mettre fin au mouvement d'une créature cherchant à s'approcher ou d'empêcher toute fuite de (adversaire (dans la mesure où le personnage aurait normalement bénéficié d'une attaque d'opportunité dans cette situation). Comme Clouage sur place remplace une attaque d'opportunité, ce don ne peut être utilisé plus d'un certain nombre de fois par round, égal au nombre d'attaques d'opportunité que le personnage peut réaliser dans un round (une seule normalement).

Normal: les attaques d'opportunité sont réglées après qu'un adversaire se soit déjà aventuré dans (espace contrôlé par le personnage et ne peuvent donc pas affecter ce déplacement.

CONVERGENCE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

Toutes les facultés psioniques du personnage relevant de sa discipline primaire voient leur puissance accrue.

Avantage: ajoute +2 au DD des jets de sauvegarde contre toutes les facultés de la discipline choisie.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que le personnage le choisit, il s'applique à une nouvelle discipline psionique. De plus, un psion doit choisir sa discipline primaire la première fois qu'il prend ce don.

CONVERGENCE PSIONIQUE SUPREME [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

Toutes les facultés psioniques du personnage relevant de sa discipline primaire deviennent particulièrement redoutables.

Conditions: Convergence psionique.

Avantage: ajoute +4 au DD des jets de sauvegarde contre toutes les facultés psioniques de la discipline choisie par le personnage, à condition d'avoir déjà pris le don Convergence psionique pour cette même discipline. Ce bonus remplace celui de Convergence psionique.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que le personnage le choisit, il s'applique à une nouvelle discipline psionique. Toutefois, un psion doit choisir sa discipline primaire la première fois qu'il prend ce don.

CORPS PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

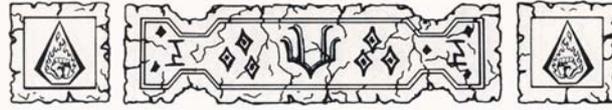
L'esprit du personnage fortifie son corps.

Avantage: au niveau 1, le psion peut utiliser le modificateur de la caractéristique associée à sa discipline primaire plutôt que son modificateur de constitution pour déterminer son bonus de points de vie. Aux niveaux suivants, le bonus de points de vie est déterminé par le modificateur de constitution, comme d'accoutumée. Cependant, le personnage gagne désormais 1 point de vie supplémentaire à chaque fois qu'il apprend un don métapsionique.

Spécial: ce don ne peut être choisi que par un personnage de niveau 1.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



COUP IMPARABLE [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

Le personnage peut réaliser une attaque à mains nues comme s'il effectuait une attaque de contact.

Conditions : For 13+, Poing psionique, bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.

Avantage : en utilisant 5 points psi par attaque, le personnage peut effectuer une attaque à mains nues comme s'il réalisait une attaque de contact pour ce qui est de chiffrer la classe d'armure de son adversaire. Le personnage doit décider s'il souhaite utiliser ces points avant d'effectuer son attaque. Sa main ou son poing demeure « chargé » jusqu'à l'attaque suivante (sauf pour un nombre maximal de rounds égal à son modificateur de Force). Si son attaque échoue, les points psi sont tout de même utilisés.

COURSE AU MUR [PSIONIQUE]

« manuel des psy »

Le personnage peut courir aux murs sur de courtes distances.

Conditions : Sag 13+, RaPjdité de pensée, Charge psionique, réserve de points psi égale à 5 au moins.

Avantage : le personnage peut accomplir une partie de son action de mouvement sur un mur, à condition de débiter et de terminer ce déplacement sur une surface horizontale. La hauteur qui peut être atteinte est simplement limitée par cette restriction de mouvement. Si ce dernier ne peut pas finir sur une surface horizontale, le personnage tombe à terre et encaisse les dégâts correspondant à sa chute. Le mur est considéré comme un rocher normal pour ce qui est de mesurer le déplacement, mais le passage sur une surface horizontale à une surface verticale (et vice versa) compte pour 1,50 m (à chaque fois) dans le déplacement total. Les créatures restées au sol peuvent bénéficier d'une attaque d'opportunité si le personnage se déplace aux murs à l'intérieur de l'un des espaces qu'elles contrôlent.

Spécial : il est possible d'accomplir d'autres actions de mouvement en conjonction avec un déplacement le long d'un mur. Par exemple, le don attaque éclair permet au personnage d'attaquer un adversaire au sol depuis un mur, pour peu qu'il se trouve dans l'espace contrôlé par le personnage. Par contre, si ce dernier ne peut pas, pour une raison ou une autre, terminer son mouvement, il tombe. De même, un aventurier peut enchaîner les acrobaties le long d'un mur pour éviter les attaques d'opportunité.

CREATION D'ARMES ET D'ARMURES PSI [CREATION D'OBJETS]

« manuel des psioniques »

Le personnage est capable de fabriquer armes, armures et boucliers psioniques.

Conditions : niveau de manifestation de 5+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure psioniques, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du coût des modifications psioniques à apporter à l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience équivalent à 1/25e du coût total de ces modifications et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le chapitre 7 détaille les divers boucliers, armes et armures psioniques, précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour être à même de les fabriquer.

Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers brisés s'il est capable de les créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les paramètres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

L'arme, armure ou bouclier devant être enchanté doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

CREATIONS DE CRISTAUX CONDENSATEURS [CREATION D'OBJETS]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut créer des cristaux condensateurs psioniques qui emmagasinent des points psi (cf chapitre 7 pour plus de détails sur les règles régissant les cristaux condensateurs).

Condition : niveau de manifestation de 9+.

Avantage : le personnage est capable de créer un cristal condensateur stockant un nombre de points psi inférieur ou égal au nombre de ses points psi de base pour son niveau de manifestation le plus élevé. La nature du stockage des points psi, du moins dans le cadre de ce don, permet d'emmagasiner un maximum de 17 points dans un seul cristal condensateur. De plus, la capacité maximale d'un cristal condensateur est toujours un nombre impair. Il n'est pas possible, par exemple, de mettre la main sur un cristal condensateur doté d'une capacité maximale de stockage de 6 points psi (mais des versions de 5 et 7 points psi existent), ou bien affichant une capacité excédant 17. Il faut par ailleurs noter que, dans le cadre d'un usage courant, un cristal condensateur peut très bien contenir un nombre pair de points psi; cela n'est impossible que lorsqu'il est chargé à bloc.

Le processus de fabrication d'un cristal condensateur prend 1 jour par tranche de 1 000 po de son coût de base. Ce dernier est égal au plus haut niveau de faculté psionique qu'il pourrait permettre de manifester en utilisant tous les points psi emmagasinés, élevé au carré et multiplié par 1000 po. Par exemple, le plus haut niveau de faculté psionique qu'un cristal condensateur capable d'emmagasiner 5 points psi puisse manifester est une faculté de niveau 3 (3 x 3 x 1 000 = 9 000 po). Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût de base du cristal condensateur et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du coût de base).

CREATION DE DORJES [CREATION D'OBJETS]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut créer de fines baguettes de cristal appelées dorjés, capables de manifester des facultés psioniques en utilisant des charges (cf chapitre 7 pour plus de détails sur les règles régissant les dorjés).

Conditions : niveau de manifestation de 5*.

Avantage : le personnage est capable de créer un dorjé stockant n'importe quelle faculté psionique de niveau 9 ou moins qu'il connaît. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de son coût de base. Ce dernier est égal à 750 po x niveau de manifestation x niveau de la faculté (considérez les facultés de niveau 0 comme des facultés de niveau 1/2). Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25, du coût de base du dorjé et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du coût de base). Un dorjé nouvellement créé contient suffisamment de points psi pour manifester sa faculté 50 fois.

Un dorjé dont la faculté stockée nécessite un sacrifice en termes de PX exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit sacrifier cinquante fois les PX correspondants.

CREATION DE PIERRES PSIONIQUES [CREATION D'OBJETS]

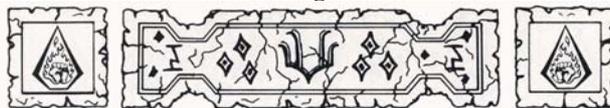
« manuel des psioniques »

Le personnage peut créer des Pierres psioniques, à partir desquelles lui ou d'autres psions pourront manifester les facultés qu'elles renferment (cf chapitre 7 pour plus de détails sur les règles régissant les pierres psioniques).

Conditions: niveau de manifestation de 1+.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: le personnage peut créer une pierre psionique renfermant n'importe quelle faculté qu'il connaît, ce qui lui prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base. Ce dernier correspond à 25 po x niveau de manifestation x niveau de la faculté psionique stockée (considérez les facultés de niveau 0 comme des facultés de niveau 1/2). Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25, du coût de base de la pierre et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Une pierre psionique dont la faculté stockée nécessite un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit sacrifier les PX correspondants.

CREATION DE TATOUAGES PSIONIQUES [CREATION D'OBJETS]

« manuel des psioniques »

Le personnage est capable de créer des tatouages psioniques, aussi appelés circuits psioniques, qui stockent des facultés psioniques au sein de leurs tracés (cf chapitre 7 pour plus de détails sur les règles régissant les tatouages psioniques).

Conditions: niveau de manifestation de 3+.

Avantage: le personnage peut créer un tatouage psionique reproduisant les effets de n'importe quelle faculté psionique de niveau 3 au mieux, qu'il connaît et qui a pour cible une ou des créatures (Cf Spécial, ci-dessous). La préparation demande 1 jour. C'est à ce moment que l'aventurier détermine le niveau de manifestation du tatouage, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de manifester la faculté correspondante et le niveau actuel du personnage. Le prix de base du tatouage est de 50 po x niveau de manifestation x niveau de la faculté psionique reproduite (la création d'un tatouage renfermant une faculté de niveau 0 coûte 25 po). Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût de base du tatouage et acheter les matières premières nécessaires (encres, aiguilles de qualité, etc.), pour une valeur totale de la moitié du prix de base.

Lorsque le personnage prépare le tatouage, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de la manifestation de la faculté psionique. Quiconque est récipiendaire du tatouage psionique devient la cible de la faculté lorsqu'il manifeste celle-ci.

Un tatouage dont la faculté stockée nécessite un coût en PX exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit sacrifier les PX correspondants.

Spécial: toutes les facultés de Psychométabolisme constituent une exception à la règle de la cible. Bien qu'il s'agisse de facultés dotées d'une portée personnelle, elles peuvent être stockées dans un tatouage.

CRISTAL PSI AMELIORE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage est capable d'améliorer son cristal psi.

Avantage: le personnage peut implanter un autre fragment de personnalité dans son cristal psi. Il profite alors des avantages accordés pour les deux types de cristaux psi. La personnalité de son cristal psi s'ajuste et mêle harmonieusement les fragments de personnalités implantés.

Spécial: ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage implante un nouveau fragment de personnalité dans son cristal psi, profitant d'autant d'avantages supplémentaires.

DESARMEMENT SPIRITUEL [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut réduire le total de points psi de ses adversaires à l'aide d'attaques psioniques.

Conditions: Cha 13+, Force mentale.

Avantage: le personnage réduit le total de points psi de son adversaire d'un nombre égal à 4 fois son modificateur de Charisme lorsque l'une de ses attaques psioniques inflige au moins 1 point de dégâts de caractéristique temporaires à son adversaire (une fois la résistance mentale de ce dernier prise en compte). L'utilisation de ce don entraîne un coût en points psi égal à celui de l'attaque psionique en question + 3. Le Pj décide de dépenser ou non ces points psi supplémentaires après avoir constaté l'échec ou le succès de son attaque psionique visant à affaiblir temporairement une caractéristique de son adversaire.

DESTRUCTION D'ARME SUPREME [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut « sentir » les points faibles des armes d'autrui.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance, Destruction d'arme, réserve de points psi égale à 5 au moins.

Avantage: lorsque le personnage frappe l'arme d'un adversaire, il ne tient compte que de la moitié de la solidité totale de celle-ci (en arrondissant à l'entier inférieur). La «solidité totale» inclut toute altération magique ou psionique de l'arme augmentant normalement sa solidité. Cependant, pour frapper et endommager une telle arme, le personnage doit manier une arme bénéficiant d'un bonus d'altération supérieur ou égal à celui de sa cible.

Spécial: le personnage peut «sentir» les points faibles de n'importe quelle construction solide, comme une porte en bois ou un mur de pierre, et il ne tient compte que de la moitié de la solidité totale de ces objets (en arrondissant à l'entier inférieur) lorsqu'il les attaque.

ESQUIVE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage est passé maître dans l'art d'éviter les coups.

Conditions: Dex 13+, Esquive, réserve de points psi égale à 5 au moins.

Avantage: au cours de son action, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure contre les attaques portées par cet adversaire. Ce peut être le même adversaire que celui choisit avec le don esquive ou un autre. Dans le premier cas de figure, les bonus s'additionnent. De plus, le personnage ne perd pas son bonus d'Esquive Lorsqu'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de dextérité à la classe d'armure. Contrairement à la plupart des autres types de bonus, le bonus d'Esquive psionique est cumulable (il peut par exemple ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants, à celui accordé par Souplesse du serpent, etc.).

ESSENCE PHYSIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut accroître son total de points psi aux dépens de sa santé.

Conditions: Force intérieure, Génie.

Avantage: le personnage peut « brûler » des points de caractéristique en échange de points psi, sur la base de 1 point psi par tranche de 2 points de psi. Transformer des points de caractéristique en points psi est une action libre. Un personnage a le droit de brûler plus de 2 points de caractéristiques lors d'une même action libre afin d'obtenir davantage de points psi

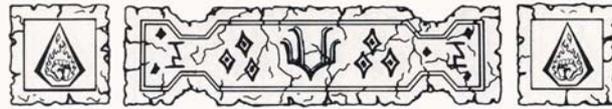
FACULTE ACCELEREE [METAPSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage manifeste ses facultés psioniques en une fraction de seconde.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage la manifestation de la faculté ne demande qu'une action libre. Le personnage peut se livrer à une autre action (et même manifester une autre capacité psionique !) au cours du même round. Il n'est possible de manifester qu'une faculté accélérée par round. Si le temps de manifestation du pouvoir psionique est supérieur à 1 round, il est impossible de l'accélérer par le biais de ce don. Une faculté accélérée coûte 8 points psi supplémentaires

Spécial : le fait de posséder Toucher psionique permet l'usage de ce don comme manifestation d'une faculté accélérée dans le même round.

FACULTE ACCELEREE [METAPSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage manifeste ses facultés psioniques comme si elles étaient d'un niveau supérieur.

Avantage : ce don permet d'amplifier l'intensité d'une faculté psionique en augmentant son niveau effectif (sans pouvoir dépasser le 9^e niveau). Contrairement aux autres dons métapsioniques, il accroît réellement le niveau de la faculté modifiée. Toutes les propriétés de la faculté psionique (tel que le DD de ses jets de sauvegarde) sont calculées fonction de son nouveau niveau. En termes de points psi, le niveau de la faculté améliorée est le même que celui d'une faculté psionique de niveau correspondant.

FACULTE CATALYSEE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut choisir une faculté psionique qu'il tentera de manifester aucun coût en termes de points psi.

Conditions : Force intérieure, Génie, réserve de points psi (cf ci-dessous)

Avantage : le personnage peut choisir n'importe quelle faculté de niveau 3 maximum qu'il connaît et tenter de la manifester sans en payer le coût en points psi. Pour ce faire, il doit d'abord posséder une réserve de points psi au moins égale au coût de la faculté s'il la manifestait normalement. Il doit ensuite effectuer un jet de caractéristique correspondant à la discipline de la faculté psionique choisie (un jet de Charisme, par exemple, pour charme-personne). S'il égale ou excède le DD de ce jet de caractéristique (cf. ci-dessous), la faculté est manifestée normalement, sans dépense de point psi. Si le jet est raté, la faculté est manifestée normalement et le personnage utilise le nombre habituel de points psi pour cette faculté. Le don Faculté catalysée ne peut être utilisé en conjonction avec des modes d'attaque ou de défense psioniques.

Le DD des jets de caractéristique dépend du niveau de la faculté psionique manifestée. Niveau 0, 11 / niveau 1, 13 / niveau 2, 15 / niveau 3, 17.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que le personnage le choisit, il s'applique à une nouvelle faculté psionique.

FACULTE DISSIMULEE [METAPSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut manifester ses facultés psioniques sans le moindre signe apparent.

Avantage : le personnage est capable de manifester une faculté psionique sans effectuer un geste habituel apparent, tel que choisi par le personnage au moment de prendre ce don. Ce signe apparent peut être auditif, matériel, mental, olfactif ou visuel (cf. chapitre 4). Une faculté dissimulée coûte 2 points psi supplémentaires.

Spécial : ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage doit sélectionner un signe apparent différent, qui sera dissimulé lors de la manifestation d'une faculté psionique.

FACULTE DUPLIQUEE [METAPSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut manifester une faculté psionique deux fois simultanément.

Conditions : les effets d'une faculté dupliquée affectent deux fois sa cible, tout comme si le personnage avait manifesté cette faculté deux fois au même endroit ou sur la même cible. Tous les effets variables de la faculté psionique (tels que la cible, la forme de la zone d'effet, etc.) s'appliquent aux deux manifestations. La cible subit les effets des deux facultés, mais séparément, recevant un jet de sauvegarde pour chacune des manifestations. Dans certains cas, l'échec des deux jets de sauvegarde peut donner des effets redondants comme, par exemple, deux charme-personne opérant simultanément (cf Combinaison d'effets magiques au chapitre 10 du Manuel des joueurs, en remplaçant « magique » par « psionique »). Il faut cependant noter que, dans ce dernier cas, tout allié de la victime devra réussir deux tentatives d'annulation du charme pour pouvoir la libérer. Une faculté dupliquée coûte 8 points psi supplémentaires.

FACULTE ETENDUE [METAPSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut manifester ses facultés psioniques bien plus loin que la normale.

Avantage : une faculté bénéficiant de ce don voit sa portée doublée. Dans le cas où la portée ne s'exprime pas via une mesure physique, elle n'est pas affectée. Déterminez la zone d'effet ou l'effet d'une faculté psionique étendue comme si le personnage disposait de 2 niveaux de manifestation supplémentaires. Une faculté étendue coûte 2 points psi supplémentaires.

FACULTE MAXIMISEE [METAPSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage sait tirer la quintessence de ses facultés psioniques.

Avantage : tous les effets variables d'une faculté psionique préparée à l'aide de ce don prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Par exemple, un blanc-feu dont on tire la quintessence inflige 20 points de dégâts. Jets de sauvegarde et jets opposés (comme celui que l'on effectue lorsque annulation psionique est manifestée) ne sont pas affectés, pas plus que les facultés psioniques dénuées de variables aléatoires. Une faculté maximisée coûte 6 points psi supplémentaires.

FACULTE PENETRANTE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Les facultés du personnage sont particulièrement redoutables et efficaces contre la résistance psionique de ses adversaires.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de niveau de manifestation (1d20 + niveau de manifestation) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance psionique d'une créature.

FACULTE PENETRANTE SUPREME [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

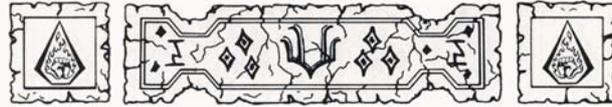
Les facultés du personnage sont particulièrement redoutables et efficaces contre la résistance psionique de ses adversaires.

Conditions : Faculté pénétrante.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de niveau de manifestation (1d20 + niveau de manifestation) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance psionique d'une créature. Ce bonus remplace celui de Faculté pénétrante.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



FACULTE PERSISTANTE [METAPSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut faire durer l'une de ses facultés psioniques une journée entière.

Conditions: Faculté prolongée.

Avantage: une faculté persistante a une durée de 24 heures. Elle doit avoir une portée personnelle ou fixe, les facultés dotées d'une portée variable ou d'une durée instantanée étant exclues. Certaines facultés exigent du personnage qu'il se concentre afin de pouvoir les utiliser (par exemple, détection psionique et détection de pensées), auquel cas la forme de concentration est une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Une faculté persistante coûte 8 points psi supplémentaires.

FACULTE PERSISTANTE [METAPSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Les facultés du personnage durent plus longtemps que la normale.

Avantage: une faculté bénéficiant de ce don dure deux fois plus longtemps que ce qui est indiqué dans sa description. Les facultés permanentes, instantanées ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernées. Une faculté prolongée coûte 2 points psi supplémentaires.

FACULTE PERSISTANTE [METAPSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut manifester des facultés qui ne prendront effet qu'après une durée déterminée.

Avantage: une faculté retardée ne prend effet que 1 à 5 rounds après qu'on l'a manifestée. Le personnage décide de ce délai au moment où il manifeste la faculté et celui-ci ne peut être modifié par la suite. La faculté prend effet juste avant le tour du personnage, pendant le round choisi. Seules les facultés affichant une portée personnelle, de contact ou présentant une zone d'effet peuvent être altérées par ce don. Toute décision que le personnage doit prendre au sujet de la faculté psionique (y compris les jets d'attaque, la désignation des cibles, la forme de la zone d'effet, etc.) doit être prise au moment où la faculté est manifestée. Cependant, les effets dépendant de ceux qui sont affectés sont déterminés au moment où la faculté se déclenche. Une faculté retardée peut être contrée normalement pendant la période de délai. À l'aide de facultés capables de déceler les effets psioniques, elle peut également être détectée de manière habituelle sur une cible ou dans une zone d'effet. Une faculté retardée coûte 6 points psi supplémentaires.

FORCE INTERIEURE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage dispose de plus de points psi que la normale.

Avantage: le personnage gagne 1 point psi supplémentaire.

Spécial: ce don peut être choisi à plusieurs reprises. Il augmente chaque fois le nombre de points psi supplémentaires gagnés de 1 de plus que le gain du précédent Force intérieure. Par exemple, Mavarkith une guerrière psychique choisit ce don trois fois. Elle reçoit 1 point psi supplémentaire la première fois, 2 autres la deuxième fois et 3 de plus la troisième fois, pour un total de 6 points psi supplémentaires.

FORCE MENTALE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage effectue des attaques psioniques particulièrement puissantes.

Conditions: Cha 13+.

Avantage: les attaques psioniques du personnage affaiblissant temporairement les caractéristiques de ses adversaires bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts lorsqu'il dépense 3 points psi supplémentaires, en sus du coût de son attaque. Le personnage décide de dépenser ou non ce coût supplémentaire après avoir constaté l'échec ou le succès de son attaque psionique visant à passer le jet de Volonté du défenseur.

Spécial: ce don peut être choisi à plusieurs reprises. Il augmente chaque fois le bonus aux dégâts de +1, mais le personnage doit alors utiliser 8 points psi de plus que le coût du niveau de Force mentale précédent. Le personnage choisit le bonus aux dégâts (et donc le coût et points psi supplémentaires) s'appliquant à chaque occasion. Par exemple si Laldabode a choisi Force mentale deux fois, il peut appliquer un bonus de +2 s'il utilise 11 points psi, ou de +1 s'il préfère utiliser seulement 3 points psi.

GENIE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut manifester plus de facultés psioniques de niveau 0 sans coût supplémentaire.

Conditions: Force intérieure.

Avantage: le personnage peut manifester 3 facultés psioniques de niveau 0 supplémentaires chaque jour, sans utiliser aucun point psi.

IMPACT FACILITE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut atteindre ses adversaires avec une arme de corps à corps tout comme s'il effectuait une attaque de contact.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance, Arme psionique, bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.

Avantage: en dépensant 5 points psi par coup porté, le personnage est capable d'effectuer une attaque de corps à corps tout comme s'il effectuait une attaque de contact pour ce qui est de chiffrer la CA de son adversaire. Le personnage doit décider s'il souhaite dépenser ces points avant d'effectuer son attaque au corps à corps. Son arme demeure « chargée », jusqu'à son attaque suivante (dans la limite d'un nombre maximal de rounds égal à son modificateur de Force +1). Si son attaque échoue, les points psi sont tout de même dépensés.

INQUISITION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage sait lorsqu'on lui ment.

Conditions: Cha 13+, Psychanalyse.

Avantage: lorsqu'un humanoïde vivant ment au personnage, ce dernier s'en aperçoit. Il peut détecter un nombre maximal de mensonges par conversation égal à son modificateur de Charisme. Une fois la conversation avec un individu terminée, le don Inquisition psychique ne peut pas être réutilisé pendant une autre conversation avec ce même individu, et ce pour une période de 8 heures. Le personnage doit décider quand, ou si, il désire utiliser ce don durant une conversation.

MAITRISE DE DORJES [METAPSIONIQUE]

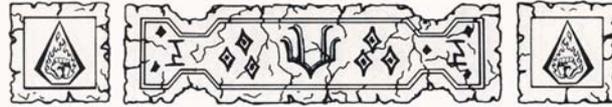
« manuel des psioniques »

Le personnage peut manifester la faculté contenue dans un dorjé à l'aide de points psi.

Avantage: le personnage peut manifester la faculté spécifique d'un dorjé avec ses propres points psi plutôt que d'utiliser une charge de l'objet. Le coût de cette manifestation est égal au coût normal de la faculté + 2 points psi. Lorsque toutes les charges d'un dorjé sont utilisées, il devient inerte et ne peut donc plus être affecté par ce don.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



MANIFESTATION DE COMBAT [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage est passé maître dans l'art de manifester ses facultés psioniques au combat.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de 4 aux jets de Concentration lorsqu'il manifeste l'une de ses facultés psioniques tout en étant sur la défensive (cf. page 35). Les dons Magie de guerre (cf. *Manuel des joueurs*) et Manifestation de combat sont semblables. Le fait de prendre l'un ou l'autre a le même effet, que ce soit pour lancer un sort ou manifester une faculté psionique (à moins que votre MD utilise l'option *Les psioniques sont différents* décrite au chapitre 4).

METABOLISME ACCELERE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Les blessures du personnage guérissent 3 fois plus rapidement.

Conditions: Con 13+.

Avantage: le personnage récupère naturellement un nombre quotidien de points de vie égal au taux normal de guérison + son modificateur de Constitution.

METABOLISME PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Les blessures du personnage guérissent très rapidement.

Conditions: Con 13+, Métabolisme accéléré.

Avantage: en s'acquittant de 1 point psi par heure, le personnage peut convertir 1 point de dégâts normaux en 1 point de dégâts temporaires par heure. Si le personnage est inconscient ou mourant, Métabolisme psionique ne fonctionne pas.

METACREATION [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage insuffle une inspiration psionique dans ses créations.

Conditions: un don de création d'objets.

Avantage: chaque fois qu'il prend ce don, le personnage choisit l'un des dons de création d'objets qu'il connaît. Pour déterminer le coût en PX et en matières premières associé à la fabrication de l'un de ces objets, il doit multiplier le coût de base par 75%.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que le personnage le choisit, il s'applique à un nouveau don de création d'objets.

PIEGE SPIRITUEL [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut faire perdre des points psi à ses assaillants psioniques.

Conditions: Bastion psychique.

Avantage: le personnage réduit le capital de points psi de son adversaire d'un nombre égal à son modificateur de Charisme + 10 à chaque fois que l'une des attaques psioniques de celui-ci entraîne l'affaiblissement temporaire de l'une des caractéristiques de votre PJ. Pour ce faire, le personnage doit utiliser un nombre de points psi correspondant au mode de défense choisi +3. Le personnage décide d'utiliser ou non ce coût supplémentaire après avoir constaté l'échec ou le succès de l'attaque psionique de son adversaire visant à affaiblir temporairement l'une de ses caractéristiques. Contre un mode d'attaque psionique librement manifesté, piège spirituel inflige à l'adversaire de votre PJ des dégâts en tous points semblables, si ce n'est qu'ils sont rehaussés de 2 points. De plus, son adversaire ne peut user d'aucun mode de défense pour se protéger.

POING PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut infliger des dégâts supplémentaires via ses attaques à mains nues.

Conditions: For 13+.

Avantage: en utilisant 1 point psi par coup porté, le personnage inflige +1d4 points de dégâts contondants lorsqu'il effectue une attaque à mains nues. Le personnage doit décider s'il souhaite utiliser ces points avant d'effectuer son attaque au corps à corps. Sa main ou son pied demeure « chargé » jusqu'à l'attaque suivante (ou durant un nombre maximal de rounds égal à son modificateur de Force +1). Si son attaque échoue, le point psi est tout de même utilisé.

PSYCHANALYSE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Les connaissances spirituelle du personnage lui permettent d'influencer autrui.

Conditions: Cha 13+.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Bluff, Diplomatie et Intimidation contre les humanoïdes vivants dotés d'une Intelligence de 4 ou plus. Il dispose de ce même bonus aux jets de Charisme lorsqu'il interagit ou tente d'exercer son influence auprès d'humanoïdes vivants dotés d'une intelligence de 4 ou plus.

RAPIDITE DE PENSEE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage se déplace plus rapidement.

Conditions: Sag 13+, réserve de points psi égale au moins à 1.

Avantage: la vitesse de déplacement du personnage est augmentée de 3 mètres.

Spécial: ce don peut être choisi à plusieurs reprises. Il augmente à chaque fois la vitesse de déplacement de 3 mètres et la taille minimale de la réserve requise de points psi de 4.

Par exemple, si Ma'varkith a choisi rapidité de pensée 3 fois, sa vitesse de déplacement est augmentée de 9 m si sa réserve de pts psi est de 9+, 6 m si sa réserve est de 5+ ou 3 m si sa réserve est de 1+.

RETOUR DE TIR [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut retourner vers ses adversaires les flèches, carreaux d'arbalète, lances et autres projectiles ou armes de jet qui lui sont expédiés.

Conditions: Dex 13+, Tir à bout portant, Tir psionique, réserve de points psi égale au moins à 5.

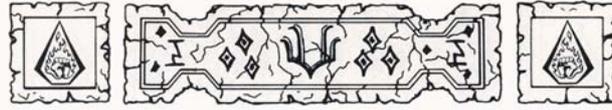
Avantage: le personnage n'a pas besoin d'avoir une main libre (c'est à dire qu'il ne lui est pas nécessaire de ne rien tenir en main) pour utiliser ce don, mais il doit, le cas échéant, lâcher toute prise à deux mains sur un objet ou laisser tomber son bouclier (l'opération étant une action libre).

Une fois par round, dans le cadre d'une attaque à distance réussie à ses dépens, le personnage peut tenter un jet de Réflexes (Dd 20, augmenté de l'éventuel bonus d'altération de l'arme de l'assaillant). En cas de réussite, il attrape le projectile ou l'arme de jet. Il doit cependant être conscient du danger, ne pas être pris au dépourvu et ne pas encore avoir accompli d'action dans le round.

Attraper une arme de jet ou un projectile (tels que flèche, carreau d'arbalète ou bille de fronde) compte comme une action libre. Si c'est un projectile que le personnage a attrapé, il peut le retourner vers son adversaire, à condition de posséder l'arme appropriée. Lors de cette riposte, l'usage d'un arc compte comme une action de mouvement, celui



Le Tombeau du Seigneur des Marches



d'une arbalète comme une action simple et celui d'une arme de jet (telle la lance ou le couteau) comme une action libre. Si votre personnage ne possède pas l'arme correspondant au projectile saisi, il ne peut bien sûr pas le renvoyer.

Le personnage effectue sa contre-attaque avec un bonus égal à la moitié du bonus d'attaque à distance de son adversaire (en arrondissant à l'entier inférieur) + son propre bonus d'attaque à distance. Les armes à distance spéciales, telles que les rochers lancés par les géants ou une encore une flèche acide de Melf ne peuvent pas être attrapées.

Spécial : si le personnage dispose également de Parade de projectiles (cf le Manuel des joueurs), il peut effectuer sa contre-attaque avec le plein bonus d'attaque à distance de son adversaire + son propre bonus d'attaque à distance.

SAUT MENTAL [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage est capable d'effectuer des sauts extraordinaires.

Conditions : For 13+, compétence Saut (au moins 6 degrés de maîtrise), réserve de points psi au moins égale à 3.

Avantage : le personnage peut sauter deux fois plus loin et deux fois plus haut que ce qu'indique son jet de Saut (la compétence Saut est décrite dans le Manuel des joueurs). La distance maximale qu'il peut couvrir (qui est fonction de la taille du personnage) est doublée, et la distance additionnelle parcourue (en plus et au-delà de la distance déterminée normalement) n'est pas déduite de celle qu'il est possible de couvrir en un round.

Spécial : ce don peut être choisi à plusieurs reprises. Il augmente à chaque fois le multiplicateur de saut de 1 et accroît la réserve de points psi requise de +8. Par exemple, si Ma'varkith a choisi Saut mental trois fois, elle peut sauter quatre fois la distance indiquée par son jet de Saut si sa réserve de points psi est égale à 19 au moins, trois fois la distance si sa réserve est de 11+ ou deux fois la distance si sa réserve est de 3+.

TIR EN FORCE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut atteindre ses adversaires à l'aide d'une arme à distance tout comme s'il effectuait une attaque de contact.

Conditions : Dex 13+, Tir à bout portant, Tir psionique, bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.

Avantage : en dépensant 5 points psi partir, le personnage peut effectuer une attaque à distance tout comme s'il réalisait une attaque de contact pour ce qui est de chiffrer la classe d'armure de son adversaire. Le personnage doit dépenser ces points avant d'effectuer son attaque. Sa bille de fronde, son carreau d'arbalète ou sa flèche demeure « chargé » jusqu'à son attaque suivante (mais durant un nombre de rounds maximal égal à son modificateur de Dextérité +1). Si son attaque échoue, les points psi sont tout de même utilisés.

TIR PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut infliger des dégâts supplémentaires via ses attaques à distance.

Conditions : Dex 13+, Tir à bout portant.

Avantage : en utilisant 1 point psi par tir, le personnage inflige + 1d4 points de dégâts perforants lors d'une attaque à distance. Le personnage doit décider s'il souhaite utiliser ce point avant d'effectuer son attaque. Sa bille de fronde, son carreau d'arbalète ou sa flèche demeure « chargé » jusqu'à l'attaque suivante (ou pour un nombre maximal de rounds égal à son modificateur de Force +1). Si son attaque échoue, le point psi est tout de même dépensé.

TOUCHER PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« manuel des psioniques »

Le personnage peut effectuer des attaques psioniques d'opportunité.

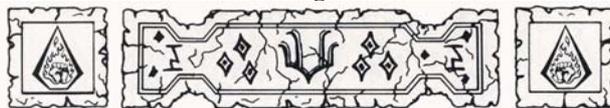
Conditions : For 13+, Poing psionique.

Avantage : le personnage peut effectuer des attaques psioniques d'opportunité en faisant appel à n'importe quelle faculté qu'il connaît dotée d'une portée de contact, à condition d'avoir une main libre au moins. L'attaque d'opportunité du Toucher psionique n'empêche en aucune manière la manifestation normale d'une autre faculté psionique dans le même round. La faculté utilisée en conjonction avec ce don coûte 2 points psi supplémentaires.

Normal : les attaques d'opportunité ne permettent pas de lancer un sort ou de manifester une faculté psionique.

Spécial : le fait de posséder le don Faculté accélérée réduit à 0 le coût supplémentaire en points psi de Toucher psionique (le personnage doit cependant utiliser le nombre de points psi correspondant à la faculté utilisée pour réaliser l'attaque d'opportunité)





Dons Orientaux

ADEPTE DE LA MAGIE DU SANG [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Yogo, shugenja du clan du Scorpion et premier gardien des parchemins noirs de Fu Leng, est l'ancêtre du personnage.

Condition : C1an Scorpion.

Avantage : le personnage ajoute un modificateur de +3 au DD de tous les sorts de maho qu'il lance. Il ajoute également +3 au DD des jets de Vigueur qu'il effectue pour éviter de gagner des points de Souillure lorsqu'il lance des sorts de Maho.

Spécial : Ce don n'est disponible que si la classe de prestige de maho-tsukai est également disponible.

ÂME COURAGEUSE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage est l'ancêtre de Moto Soro, le simple paysan qui devint samurai et fonda la famille Moto.

Condition : Clan Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur et de volonté, et d'un bonus supplémentaire de +1 contre les attaques de type absorption d'énergie et les effets mortels.

ÂME HONORABLE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage est Shinjo Martera, le premier fils de Shinjo ; sa conduite ayant été sans défaut, il est l'incarnation vivante du bushido pour les membres du clan de la Licorne.

Condition : Clan Licorne.

Avantage : le personnage est conscient de tout objet (y compris effets magiques) ou actions qui pourrait affecter défavorablement son honneur ou son alignement. L'attention méditative d'un instant permet au personnage d'apprendre une telle information avant d'accomplir une action de la sorte ou d'entrer en contact avec un objet similaire.

ÂME LOYALE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Mirumoto, réputé pour sa loyauté à l'égard de son frère jumeau Ryudumuy, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan Scorpion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de volonté contre les effets de type coercition.

ÂME SINCERE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage est le descendant de l'auteur de Mensonges et petites vérités, Bayushi Tange, un célèbre Daymo du clan Scorpion.

Condition : Clan Scorpion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Psychologie et subit un malus de -2 aux jets de Bluff.

ARTISAN MAGICIEN [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Asahina Yajinden, le Shugenja du Clan de la Grue qui devint le plus grand lieutenant du sombre sorcier luchiban, est l'ancêtre du personnage. Il abusa de ses pouvoirs et créa les épées de sang, ainsi que d'autres objets magiques maléfiques qu'utilisèrent les armées de luchiban.

Condition : Clan Grue.

Avantage : Le personnage choisit le don de création d'objets. Lorsqu'il doit déterminer le prix à payer en XP et en matière premières nécessaires pour créer un objet en utilisant ce don, il multiplie le prix de base par 75%. Le personnage devant choisir ce don ancestral à la création de personnage, il n'a pas besoin de choisir immédiatement un don de création d'objets ; il devra attendre d'acquérir ce don de création d'objets pour pouvoir bénéficier des avantages d'Artisan magicien.

ARTISAN TALENTUEUX [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Kaiu, l'ancêtre du personnage, fut le premier et le plus grand forgeron du clan du Crabe. Kaiu forgea les armes que le clan du Crabe utilisa contre les créatures de l'Outremonde et donna son nom à l'école d'ingénieurs de son clan.

Condition : Clan Crabe.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les jets d'Artisanat.

ARTISTE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Doji, fondatrice du clan de la Grue et créatrice de la culture et de la civilisation rokugani, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan Grue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Représentation et aux jets d'Artisanat d'une spécialité ayant trait à l'art (comme la calligraphie, l'origami, la peinture ou la sculpture).

ATTAQUE AU SOL [GENERAL, GUERRIER]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut attaquer à terre sans subir de malus.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Dex 15+, Réflexes surhumains.

Avantage : le personnage peut attaquer à terre s'il se trouve dans une telle position et ne subir aucun malus à son jet d'attaque. S'il touche son adversaire, il peut immédiatement se relever en accomplissant une action libre.

Spécial : Attaque au sol est un don supplémentaire que peuvent prendre les guerriers. Il peut être choisi lorsqu'un guerrier bénéficie d'un don supplémentaire, à condition toutefois qu'il remplisse les conditions requises.

ATTAQUE EN PUISSANCE - IAJUTSU [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage, Kakita Rensei, était un duelliste réputé pour sa force.

Conditions : Clan Grue.

Avantage : au cours d'un duel iajutsu, le personnage ajoute 1d6 point(s) de dégâts supplémentaires aux dégâts infligés par les jets de Frappe iajutsu.

ATTAQUE EN PUISSANCE - OUTREMONDE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

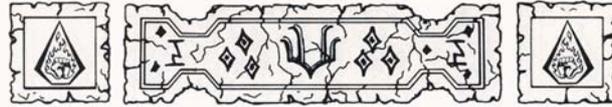
Kaiu Gineza, l'ingénieur qui aida non seulement à construire la tombe de luchiban, mais qui demeura également dans la tombe afin d'en activer le dernier piège, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan Crabe.

Avantage : lorsque le personnage utilise le don Attaque en puissance Outremonde contre une créature possédant le type Outremonde ou un personnage infecté par la Souillure de l'Outremonde, il peut affecter le



Le Tombeau du Seigneur des Marches



malus de son choix à ses jets d'attaque au corps à corps pour bénéficier d'un bonus aux dégâts équivalent à une fois et demie ce malus. Les restrictions habituelles du don Attaque en puissance s'appliquent également ici. S'il ne possède pas le don Attaque en puissance, le personnage ne gagne aucun bonus avec ce don ancestral.

Spécial : Ce don n'est valable qu'à Rokugan.

ATTENTIF [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Ikoma, le conseiller d'Akodo, également historien, juge et conteur, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan Lion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Détection et de Psychologie.

BEAU PARLEUR [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage est Doji Taehime, une ambassadrice du dan de la Grue qui fut envoyée à la cour du clan du Scorpion - elle y apprit à percer au jour mensonges et complots.

Condition : Clan: Grue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Diplomatie et de Psychologie.

CAVALIER EMERITE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage possède un lien karmique unique avec Moto Chai, un des plus grands cavaliers ayant jamais existé, selon les critères mêmes du clan de la Licorne

Condition : Clan: Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les jets d'équitation.

CHANCE HEROIQUE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Hiruma, l'agile et le perspicace, l'archétype du chasseur et de l'éclaireur rokugani, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan: Crabe.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

CONTACT DOULOUREUX [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut infliger une intense douleur lorsqu'il porte une attaque étourdissante.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Uppercut ou attaque étourdissante du moine, Sag 19+.

Avantage : les victimes d'une attaque étourdissante ressentent une douleur si intense qu'ils sont nauséux pendant le round suivant celui où elles ont été touchées. Les créatures nauséuses ne peuvent pas attaquer, lancer de sorts, se concentrer sur des effets de sorts ou faire quoi que ce soit nécessitant un minimum d'attention. La seule action qu'un personnage nauséux puisse entreprendre est une action de déplacement (ou de mouvement) par round.

Les créatures immunisées contre les attaques étourdissantes sont également immunisées contre ce don, tout comme les créatures possédant plus d'une catégorie de taille que l'utilisateur de ce don.

CONTACT DOULOUREUX [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage sait littéralement bondir au combat et infliger des dégâts dévastateurs.

Conditions : For 13+, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues, Saut (degré de maîtrise de 4).

Avantage : lorsque le personnage combat à mains nues et accomplit une charge, il inflige des dégâts doublés à mains nues.

CREATION D'ARMES DE CRISTAL [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut créer des armes magiques en utilisant le cristal Kuni qui est mortel pour les créatures de l'Outremonde.

Conditions : jeteur de sorts de niveau 7+, Création d'armes et armures magiques, compétence Artisanat (fabrication d'armes).

Avantage : s'il remplit les autres conditions (châtiment divin ou frappe de jade et lumière du jour), le personnage peut créer une arme à partir du cristal Kuni. Il doit tout d'abord créer l'arme en utilisant les règles de la compétence Artisanat du Mdj (une arme de cristal Kuni ajoute 400 po au prix de l'arme et son DD est de 20). Le processus de fabrication des altérations de l'arme prend un jour par tranche de 1000 po du prix des propriétés spéciales de l'arme. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de ces altérations et acheter les matières premières (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le prix et les propriétés spéciales des armes de cristal Kuni sont décrits au ch. 8 du guide de l'Orient

Normal : par nature, les armes et les objets de cristal ordinaire ne sont pas dangereux pour les créatures de l'Outremonde et ne possèdent pas de pouvoirs extraordinaires, à moins qu'il ait été modifiées tout spécialement.

CREATION DE TALISMANS [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut créer des fétiches, des objets magiques à utilisation unique contenant des sorts qui peuvent être libérés.

Conditions : Int 13+, compétence d'Artisanat appropriée, jeteur de niveau 1+

Avantage : Le personnage peut créer un Tsangusuri, un talisman magique à utilisation unique dans lequel pourra être placé un sort de 3ème Niveau ou de niveau inférieur. Le personnage doit acheter les composantes matérielles ou les focalisateurs nécessaires. Si le lancer du sort nécessite un sacrifice de points d'expérience du personnage, celui-ci les sacrifiera en début de processus de fabrication, en plus du sacrifice en PX nécessaire à la fabrication même du talisman. Les composantes matérielles sont détruites mais pas les focalisateurs qui peuvent donc être réutilisés.

Le prix de base d'un talisman correspond à son niveau X le niveau du lanceur nécessaire X 50 po. Pour créer un talisman, le personnage doit dépenser 1/25e de son prix de base en XP et utiliser des matières premières coûtant la moitié de ce prix de base.

DIPLOMATE ACCOMPLI [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Asako, compagne du premier Phénix, grande guérisseuse, diplomate et guerrière, est l'ancêtre du personnage..

Condition : Clan: Phénix.

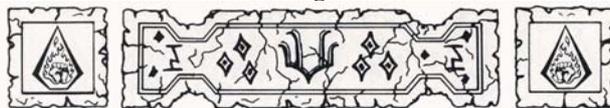
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Diplomatie et sa valeur de Prestige (cf le Guide du Maître) est augmentée de 2 points

DISCIPLINE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le personnage est le descendant de Naka Kaeteru, le premier Grand Maître de tous les éléments, ainsi qu'un maître de la méditation et de la contemplation.

Condition : Clan: Phénix.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les Concentration et d'un bonus de +1 à tous les jets de Volonté.

DUELLISTE-NE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage est le descendant de Mirumoto, l'un des deux premiers samurai à s'être joint à Togashi dans sa retraite contemplative.

Condition : Clan: Dragon.

Avantage : si le personnage acquiert la classe de prestige de Mirumoto niten, il bénéficiera d'un bonus supplémentaire de +1 à la CA lorsqu'il utilisera la technique niten.

Ce don est uniquement disponible si la classe de prestige de Mirumoto Niten.

ELOQUENT [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage est Mirumoto Kaijuko, la première femme devenue daimyo de la famille Mirumoto. À l'âge de seize ans, elle bat son oncle dans un duel destiné à désigner le chef de la famille.

Condition : Clan: Dragon.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Bluff de Diplomatie.

ERUDIT HERBORISTE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage est Asako Hanasaku, un éminent érudit qui se spécialisa dans l'étude de la médecine, des plantes et des poisons.

Condition : Clan: Phénix.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'alchimie et de Premiers Secours.

ESPION DU CLAN LION [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Akodo Shinju, le plus grand espion du clan du Lion, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan: Lion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Déguisement et de Renseignements.

ESPRIT DU MAGISTRAT [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage est Soshi Saibankan, un important juge du clan Scorpion qui aida à créer l'institution des magistrats d'émeraude de l'Empire

Condition : Clan: Scorpion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Connaissance histoire et de Connaissance noblesse & Royauté.

ETRANGLEMENT [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage connaît les points de compression sur lesquels agir pour faire sombrer un adversaire dans l'inconscience (comme Spock !)

Condition : Science du combat à mains nues, Science de la lutte, Uppercut

Avantage : si le personnage parvient à immobiliser son adversaire en l'agrippant et à l'immobiliser pendant un round complet, son adversaire

doit effectuer un jet de vigueur (DD10+ ½ niveau du perso + modif de sagesse du Pj) à la fin du round. En cas d'échec, l'adversaire sombre dans l'inconscience.

ETREINTE DE LA TERRE [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut broyer les côtes de son adversaire lorsqu'il maintient une prise. Ce don est appelé *tsuchi-do* à Rokugan.

Condition : Science du combat à mains nues, Science de la lutte, For 15+.

Avantage : au cours d'une lutte, si le personnage parvient à immobiliser son adversaire, il inflige des dégâts critiques (dégâts à mains nues doublés) durant chaque round au cours duquel son adversaire reste immobilisé. Le personnage immobilise son adversaire, mais doit également rester complètement immobile lui-même, donnant à ses adversaires (autres que l'individu immobilisé) un bonus de +4 à leurs jets d'attaque contre lui (mais le personnage n'est pas sans défense).

FASCINATION [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Kakita Wayozu, la première femme à être devenue maître de l'académie de la famille Kakita, est l'ancêtre du personnage. Sa maîtrise des arts était si grande qu'on prétendit quelle participa à la création d'un monde alternatif.

Condition : Clan: Grue.

Avantage : le personnage peut fasciner une créature avec sa musique ou sa poésie. Il effectue un jet de Représentation et la cible doit réussir un jet de Volonté (égal ou supérieur au résultat du Pj) pour ne pas être affectée. Si elle le réussit, le personnage ne pourra pas tenter de la fasciner à nouveau avant un délai de 24h.

En cas d'échec, la créature s'assied et écoute attentivement la musique ou le poème pendant un round par niveau. Tant qu'elle est fascinée, ses jets de Détection et de Perception auditive subissent un malus de -4. Toute menace potentielle autorise la créature fascinée à effectuer un second jet de Volonté (opposé au résultat d'un nouveau jet de Représentation du PJ). Toute menace manifeste annule automatiquement la fascination. Le personnage doit se concentrer comme s'il lançait un sort ou maintenait l'effet d'un sort. C'est un pouvoir magique affectant l'esprit et de type charme.

FRAPPE CIRCULAIRE DU PIED [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

En tournant sur lui-même, le personnage peut faire suivre une puissante attaque à mains nues d'un coup de pied puissant.

Conditions : For 15+, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues.

Avantage : si le personnage délivre une attaque critique avec une attaque à mains nues, il peut immédiatement effectuer une attaque à mains nues supplémentaire contre le même adversaire, comme s'il n'avait utilisé aucune attaque pour délivrer son attaque critique. Il utilise les mêmes bonus d'attaque que ceux de l'attaque critique.

FORCE DU CAVALIER [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

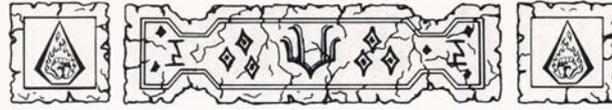
Le personnage partage l'esprit de Utaku Shiko, la créatrice de la tradition régissant les vierges des batailles de la Famille Utaku.

Condition : Clan: Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de vigueur et gagne 1 PV supplémentaire.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



FORCE DU CRABE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage est le descendant de Hida, le fondateur du Clan du crabe

Condition : Clan: Crabe.

Avantage : lorsque le personnage combat aux côtés d'un autre personnage du clan du Crabe, il bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre les effets de type terreur.

FRAPPE DEFENSIVE [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut transformer une défense solide en une frappe puissante. Ce don porte le nom de musubi à Rokugan.

Conditions : Int 13+, Expertise du combat, Dex 13+, Esquive.

Avantage : si un adversaire attaque le personnage et le rate alors que celui-ci effectuait une défense totale, le personnage peut attaquer cet adversaire au cours du round suivant en bénéficiant d'un bonus de +4 à son jet d'attaque. Il ne gagne aucun bonus face à un adversaire ne l'attaquant pas ou face à un adversaire qui l'attaque mais qui ne le rate pas.

FRAPPE DE L'ÉTOILE FILANTE [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage maîtrise fart de frapper les points vitaux pour aveugler un adversaire humanoïde.

Conditions : Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Uppercut ou attaque étourdissante du moine, Sag 17+.

Avantage : le personnage peut effectuer une attaque à mains nues pouvant aveugler un adversaire humanoïde. Si l'attaque est couronnée de succès, la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Sagesse du PJ). En cas d'échec, la cible est aveuglée pendant un round par niveau du personnage. En plus des effets évidents, une créature aveuglée a 50% de chances de rater chaque fois qu'elle frappe (ses adversaires sont considérés comme bénéficiant d'un camouflage total), perd ses bonus de Dextérité à la CA, ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque (ils sont considérés comme invisibles), sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et subit une pénalité de -4 sur la majorité des jets liés à la Force et à la Dextérité.

FRAPPE DESEQUILBRANTE [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut frapper les articulations d'un humanoïde afin de le déséquilibrer. Ce don porte le nom de kuzushi à Rokugan.

Conditions : Science du combat à mains nues, Uppercut ou attaque étourdissante du moine, Sag 15+.

Avantage : le personnage peut effectuer une attaque à mains nues contre un adversaire humanoïde afin de le déséquilibrer. Si le personnage le touche, il inflige ses dégâts normaux et la cible doit effectuer un jet de Réflexes (DD 10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Sagesse du PJ). En cas d'échec, la cible est déséquilibrée pendant un round, perdant son bonus de Dextérité à la CA et dormant aux attaquants un bonus de +2 à leurs jets d'attaque.

FRAPPE KARMIQUE [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage a appris à frapper son adversaire lorsqu'il est dans la position la plus vulnérable possible, c'est-à-dire quand il le frappe. Ce don porte également le nom de ai uchi.

Conditions : Dex 13+, Esquive.

Avantage : le personnage peut porter une attaque d'opportunité contre un adversaire le touchant au corps à corps. Il subit un malus de -4 à sa CA afin de pouvoir porter une attaque d'opportunité contre une créature qui a réussi une attaque de corps à corps ou de contact au corps à corps contre lui. L'adversaire touchant le personnage doit se trouver dans l'espace contrôlé par le pj et ce don ne lui donne pas d'attaques d'opportunité supplémentaires en plus de celles qu'il peut normalement porter dans un round. Si l'attaque d'opportunité touche la cible, le personnage et son adversaire infligent leurs dégâts simultanément. Le personnage doit déclarer l'utilisation de ce don à son tour, le malus à sa CA et la faculté de porter ces attaques d'opportunité spéciales durant jusqu' au début de son prochain tour.

GENERAL TALENTUEUX [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage, Daidoji Yurei, un ancien daimyo de la famille Daidoji, était un général talentueux- il fut le premier à utiliser des tactiques de harcèlement.

Conditions : Clan: Grue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Initiative et d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur.

GRAND ESPRIT D'ÉQUIPE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Hida Banuken, le champion du clan du Crabe qui dirigea la construction de la muraille Kaiu lors de la bataille de la crête de la vague, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan: Crabe.

Avantage : lorsque le personnage et un allié prennent en tenaille un adversaire, il bénéficie d'un bonus de +4 à son jet d'attaque, au lieu du bonus normal de +2.

GRANDE RESISTANCE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage, Daidoji Masashigi, sacrifia sa vie pour défendre la muraille Kaiu aux côtés du clan du Crabe lors de la bataille du pont des marées.

Condition : Clan: Grue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets faits pour accomplir une action physique qui s'étale sur une longue période de temps (course, natation, retenir son souffle, etc.); il gagne également un point de vie supplémentaire.

GRAND KIAI [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut paniquer ses adversaires en poussant son Kiai.

Conditions : Cha 13+, Kiai, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9.

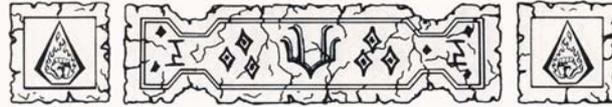
Avantage : lorsque le personnage pousse son kiai, ses adversaires sont paniqués pendant 2d6 rounds à moins qu'ils ne réussissent un jet de Volonté (DD 10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Sagesse du PJ). Les créatures paniquées subissent un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence, et ont 50% de chances de laisser tomber ce qu'elles tenaient en main. Elles s'éloignent également du personnage aussi vite que possible. Les effets de l'état paniqué prévalent sur les effets de l'état secoué.

IMPETURBABLE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le grand diplomate Ide, qui avait été choisi pour être le porte-parole de Shinjo dans tous les échanges avec les étrangers, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan: Licorne.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de Diplomatie.

INSTINCT GUERRIER [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage, Matsu Hitomi, est le plus célèbre des samurai-ko des débuts de l'Empire. Afin de venger la mort de son frère, Hitomi revêtit son armure et son dévouement guerrier lui permit d'obtenir le commandement d'une unité de samurai.

Condition : Clan: Lion.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'initiative et de Détection.

INTELLIGENCE SUPERIEURE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Agasha, fondatrice de l'école de shugenja du clan du Dragon et shugenja réputée pour sa vivacité d'esprit et ses facultés d'observation, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clans: Dragon, Phénix.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'Intelligence et d'un bonus de +1 aux jets de Connaissances, de Fouille et de scrutation.

INTUITION DU KAMI [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Shinjo, premier membre du dan de la Licorne et le kami le plus bienveillant le plus compatissant de tous, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan: Licorne.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Psychologie et d'Intelligence qu'il effectue pour percevoir certaines choses.

KIAI [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut utiliser un puissant Kiai pour terroriser ses ennemis.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +1, Cha 13+.

Avantage: l'utilisation du Kiai du personnage requiert une action simple; Les adversaires qui entendent le cri du personnage et qui se trouvent à de 10 m de lui peuvent être secoués pendant 1d6 round(s). Le Kiai affecte uniquement des cibles possédant des dés de vie ou niveaux inférieurs à ce personnage. Un adversaire doit réussir un jet de Volonté contre un DD de (10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Charisme du personnage) pour résister aux effets du cri. Le personnage peut utiliser son kiai une fois par jour.

Les cibles secouées subissent un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence.

LIEN KARMIQUE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Bayushi, le kami du clan du Scorpion dont l'amour qu'il vouait à sa fille fut la ruine, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan: Scorpion.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de compétence basés sur le Charisme et aux jets de Charisme. Il possède un lien unique avec un autre personnage. S'il réussit un jet de Sens de l'orientation contre un DD de 15 (ou, s'il ne possède pas cette

compétence, un jet de Sagesse), il détecte alors la direction dans laquelle se trouve ce personnage (s'il est en vie). En cas d'échec, il ne reçoit aucune information. Il peut tenter un nouveau jet à chaque round en accomplissant une action simple.

Le personnage avec qui le personnage possède ce lien karmique peut être un autre PJ ou un PNJ contrôlé par le MD, mais il devra toutefois posséder égale don ancestral Lien karmique.

MAITRE IAJUTSU [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Kakita, le plus grand duelliste ayant jamais vécu à Rokugan, est non seulement l'ancêtre du personnage, mais ce dernier partage également un lien karmique avec son esprit.

Condition : Clan: Grue.

Avantage: le personnage peut, une fois par jour, effectuer un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence en utilisant son modificateur de compétence de Frappe iajutsu à la place de tout autre modificateur. Le personnage peut, par exemple, effectuer un jet d'attaque au corps à corps en utilisant uniquement son modificateur de Frappe iajutsu à la place de son bonus d'attaque total (modificateur de Force, bonus d'altération de l'arme magique, bonus prédilection, modificateur de taille et tous les autres bonus s'applique d'attaque). Le PJ abandonne tous ses autres modificateurs pour n'utiliser que son modificateur de compétence.

MALEDICTION DE L'ONAI [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage, Isawa Akuma, était un shugenja du clan Phénix qui cherchait à percer le secret de l'identité. Il s'aventura dans l'Outre monde et perdit sa propre identité au profit d'un oni.

Condition : Clan: Phénix.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) pour contrer la résistance à la magie d'un Extérieur. Néanmoins, en raison de la disgrâce d'Akuma, le personnage malus de -2 aux jets de Diplomatie.

MARCHAND HONNETE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage, Bayushi Tesaguri, était le fils de Bayushi Junzen, le champion du clan du Scorpion. Ne faisant nullement confiance à Yogo, ce dernier donna trois des parchemins noirs de Fu Leng à son fils Tesaguri. Ce dernier trahit malheureusement sa confiance en les vendant au clan du Phénix. Il paya son crime de sa vie.

Condition : Clan: Scorpion.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Profession, lui permettant ainsi de gagner plus de pièces d'or.

MASQUE INNOMBRABLE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Shosuro Furuyari, un important dramaturge du scorpion, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan: Scorpion.

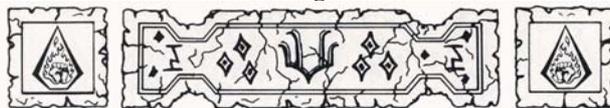
Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Déguisement et de Représentation.

PARALYSIE [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Conditions : Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque au moins égal à +5, Uppercut ou attaque étourdissante du moine, Sag 17+.

Avantage : le personnage peut effectuer une attaque à mains nues ne causant aucun dégât, mais pouvant paralyser une cible humanoïde. En cas d'attaque réussie, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Sagesse du PJ). En cas d'échec, elle est paralysée pendant 1d4+1 rounds. Un individu paralysé est immobile et sans défense, incapable de se déplacer ou d'agir physiquement. Ses scores de Force et de Dextérité sont égaux à 0 et il ne peut agir que mentalement.

PIED MARIN [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Yasuki Fumoki, un pirate tristement célèbre qui s'attaquait aux navires marchands du clan de la Grue commerçant le long des côtes, est l'ancêtre du personnage.

Condition : Clan: Crabe.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Équilibre et de Profession (marin).

PRISE MARTIALE [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut saisir et immobiliser l'arme de son adversaire à mains nues.

Conditions : Science du combat à mains nues, Parade de projectiles, Int 13+, Expertise du combat, Sciences du désarmement, Attaque réflexe.

Avantage : Pour pouvoir utiliser ce don, le personnage doit avoir les deux mains libres ou manier des armes destinées à bloquer d'autres armes. Une fois par round, lorsque le personnage pourrait être touché par une arme de corps à corps, il peut tenter de désarmer son adversaire. Cette tentative est prise en compte dans le nombre d'attaques d'opportunité que le personnage peut effectuer dans le round. Le personnage effectue un jet d'attaque opposé contre le jet d'attaque qui l'a touché. Le jet d'attaque de l'adversaire n'est pas modifié par la taille de l'arme. Si le personnage l'emporte, il arrache l'arme des mains de son adversaire (S'il attaque à mains nues) où la projette à terre (Si le personnage est armé). Le personnage peut utiliser ce don contre des armes possédant jusqu'à deux catégories de taille de plus que le PJ.

PROJECTION AU LOIN [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut projeter au loin ses adversaires et choisir leur point de chute exact et les dégâts qu'il inflige.

Conditions : Sciences du combat main nues, Dex 13+, Esquive, Science du Croc-en-jambe, Attaque réflexe.

Avantage : Lorsque le personnage réussit à faire trébucher son adversaire (Catégorie de taille équivalente ou inférieure) dans le cadre d'une attaque de croc-en-jambe, il peut choisir l'endroit où il le fait chuter dans son espace contrôlé. Il inflige également à son adversaire ses dégâts à mains nues normaux. Lorsqu'il utilise Projection au loin, le personnage ne peut pas effectuer automatiquement d'attaque de corps à corps contre l'adversaire renversé en utilisant le don Science du croc-en-jambe.

PROJECTION DÉFENSIVE [GÉNÉRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage peut retourner le poids, la force et la vitesse de son adversaire contre lui, éviter son attaque et le projeter à terre.

Conditions : Dex 13+, Science du combat à mains nues, Esquive, Science du croc-en-jambe, Attaques réflexe.

Avantage : si l'adversaire, choisi par le don Esquive et contre lequel le personnage bénéficie d'un bonus à la CA, attaque le personnage et le rate, ce dernier peut immédiatement effectuer une attaque de croc-en-jambe avec le don Science du croc—en-jambe. Cette tentative compte pour une attaque d'opportunité au cours du round.

PUISSANCE DES SORTS [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

La lignée du personnage remonte à la jeune shugenja Kuni Osaku qui réussit à elle seule à contenir une importante armée d'oni lors de la bataille de la crête de la vague. Elle invoqua un puissant tsunami et rendit infranchissable la rivière Seigo no Kamae pendant soixante treize jours pendant que le clan du Crabe édifiait le mur Kaiu ; sa magie puissante lui coûta la vie.

Condition : Clan: Crabe.

Avantage : trois fois par jour, le personnage peut lancer un sort possédant une puissance renforcée. Ajoutez +1 au degré de difficulté pour résister à ces sorts.

REDOUTABLE ET INTREPIDE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le premier Modo, parangon des vertus samurai, est l'ancêtre du personnage.

Conditions : Clan: Lion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de Volonté contre les effets de type terreur et le degré de difficulté de tout effet de type terreur qu'il provoque (sort ou autre pouvoir) est augmenté de 1.

Si le personnage acquiert la classe de prestige de champion Akodo, les alliés se trouvant dans son aura de courage bénéficient d'un bonus supplémentaire de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

RESISTANCE A LA SOUILLURE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage, Kuni, est le fondateur de la famille Kuni, ainsi qu'un érudit et un puissant adversaire de l'Outremonde.

Condition : Clan: Crabe.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur nécessaires pour résister à la Souillure de l'Outremonde. Ce don n'est valable qu'à Rokugan.

RESISTANCE AU POISON [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage, Agasha Kitsuki, fonda la quatrième famille du clan du Dragon, ainsi qu'une école de magistrats renommée pour Vison apprentissage de compétences d'investigation et de déduction.

Condition : Clan: Dragon.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur contre le foison.

SANG MAGIQUE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

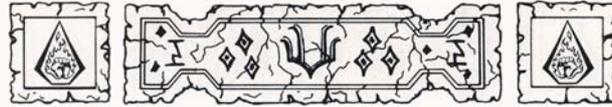
Le personnage possède un lien karmique avec Iuchi, un des shugenja les plus ingénieux des débuts de l'histoire de Rokugan.

Condition : Clan: Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux. d'Alchimie et de Connaissance des sorts.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



SCIENCE DE L'AIDE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Hida Tadaka, le célèbre daimyo du clan du Crabe qui sacrifia sa pour éviter une guerre entre son clan et celui du Lion, est l'ancêtre personnage.

Condition : Clan: Crabe.

Avantage: lorsque le personnage décide d'aider un allié au combat en corps à corps (cf p.135 du MdJ), son allié bénéficie d'un bonus circonstances de +4 s'appliquant à son jet d'attaque ou à sa CA.

Normal : l'action d'Aider quelqu'un donne normalement un bonus de circonstances de +2 au jet d'attaque ou à la CA de l'allié du PJ cela contre un seul et unique adversaire.

SCIENCE DE LA LUTTE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage est un expert en arts martiaux privilégiant les prises les projections.

Conditions: Science du combat à mains nues.

Avantage: si le personnage touche un adversaire à mains nues inflige des dégâts normaux et peut tenter de l'agripper (action libre) sans s'exposer à une attaque d'opportunité. Aucune attaque de contact: n'est requise. Tant qu'il maintient sa prise, le PJ peut infliger des dégâts normaux au lieu de dégâts temporaires, sans pour autant subir de malus sur son jet de lutte.

Normal: les personnages ne possédant pas ce don effectuent un d'attaque de contact au corps à corps afin d'agripper leur adversaire s'exposant ainsi à une attaque d'opportunité. Ils subissent également malus de -4 aux jets de lutte s'ils tentent d'infliger des dégâts normaux

SERRE DE L'AIGLE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Les attaques à mains nues du personnage peuvent fracasser les objets.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Sciences du combat à mains nues, Destruction d'arme, Dex 15+.

Avantage: le personnage peut frapper l'arme ou le bouclier de son adversaire en effectuant une attaque à mains nues.

Spécial: la solidité et les points de résistance des armes sont résumés dans la table 8-13, p. 136 du MdJ.

Normal : le personnage peut normalement uniquement attaquer l'arme d'un adversaire en utilisant une arme tranchante ou contondante.

SHUGENJA GUERRIER [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

Agasha Nodotai, l'ancêtre du personnage, était un shugenja versé: dans le bushido et l'art de la guerre.

Condition : Clan: Dragon.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Concentration lorsqu'il lance ses sorts sur la défensive et d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur.

SOUTIEN MAGIQUE [ANCESTRAL]

« Le guide de l'Orient »

L'ancêtre du personnage, Shiba Kaigen, est un samurai qui utilisa sa connaissance des sorts pour aider à la défense d'un défilé montagneux envahi par des membres du clan du Lion.

Condition : Clan: Phénix.

Avantage : s'il réussit un jet de Connaissance des sorts contre un DD de 10, le personnage peut accomplir une action visant à aider que quelqu'un et ajouter un bonus de +2 au DD d'un sort d'un shugenja allié.

VOIX PUISSANTE [ANCESTRAL]

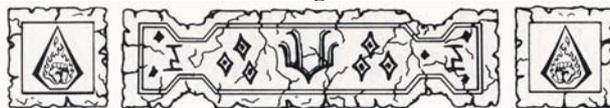
« Le guide de l'Orient »

Le personnage possède un lien karmique avec Utaku, le lieutenant auquel Shinjo faisait le plus confiance et son garde du corps dévoué.

Condition : Clan: Licorne.

Avantage: lorsqu'il parle ou chante, la puissance de la voix du personnage lui donne un bonus de +2 aux jets de Diplomatie et de Représentation.





Les dons maléfiques

ATTAQUE NATURELLE MALEFIQUE [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

Le personnage peut charger ses attaques naturelles de la puissance du Mal

Conditions: Attaque naturelle infligeant un minimum de 1d8 points de dégâts, bonus de base à l'attaque au moins égal à +5

Avantage: Chaque fois que le personnage assène des dégâts avec une attaque naturelle, il ajoute 1 point de dégâts maléfiques au total infligé.

AUGMENTATION DES MORTS-VIVANTS [NECROMANCIE]

« *encyclopaedia arcana nécromanciens* »

Les morts-vivants que vous créez et animez sont véritablement des créatures d'une puissance supérieure, capables d'ignorer les pouvoirs de nombreux clercs qui repousseraient ou détruiraient des morts-vivants ordinaires.

Condition: Renforcement des morts-vivants, animations des morts.

Avantage: Quand ce don est utilisé avec l'animation des morts-vivants, (que ce soit par un sort ou un autre don), il a pour effet d'accorder aux morts-vivants une résistance au renvoi égal à la moitié du niveau du lanceur.

Animation au toucher [Nécromancie]

« *encyclopaedia arcana nécromanciens* »

Vous maîtrisez de l'énergie négative vous permet de transformer des cadavres en squelette ou zombies simplement en les touchant.

Condition: Animation des morts, toucher mortel.

Avantage: Ce don nécromantique fonctionne comme le sort Animation des morts, à la différence qu'il vous suffit de toucher un cadavre et que vous n'avez pas besoin de composant matériel. On ne peut animer qu'une créature à la fois grâce à ce don, bien que vous puissiez contrôler plusieurs morts-vivants en même temps. Le nécromancien peut contrôler au maximum 2DV de morts-vivants par niveau de lanceur.

CHANGEMENT D'INSTRUCTIONS [SPECIAL]

« *encyclopaedia arcana démonologistes* »

Vous pouvez modifier les ordres donnés à un démon à votre service après le rituel d'invocation.

Condition: aucun.

Avantage: Un démon contrôlé peut se voir donner de nouvelles instructions à tout moment tant qu'il est au service du démonologiste. C'est une action complexe qui ne peut être tentée qu'avec un démon que vous avez invoqué et contrôlé. Pour cela, un jet d'instructions doit être effectué (DD10+FP du démon), avec le modificateur de Charisme comme bonus.

En cas de réussite, vous pouvez donner de nouvelles instructions au démon, en suivant les règles habituelles. Souvenez-vous qu'une fois sa mission accomplie, le démon retourne dans les plans infernaux. Ce don ne peut être utilisé pour allonger la durée de service du démon dans le plan matériel.

COMBAT MALEFIQUE [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

Le personnage peut charger ses attaques armées de la puissance du Mal

Conditions: dégâts 15, arme de prédilection avec l'arme choisie

Avantage: Chaque fois que le personnage assène des dégâts avec un type d'arme défini, il ajoute 1 point de dégâts maléfique au total infligé.

Spécial: un même personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises en sélectionnant une arme différente à chaque fois

COMMANDEMENT RENFORCE [NECROMANCIE]

« *encyclopaedia arcana nécromanciens* »

Ce don est souvent considéré comme marque des véritables nécromanciens. Grâce à lui, un initié peut commander à tous types de créatures morts-vivants, même celles qu'il n'a pas créées lui-même.

Condition: Nécrologie +8

Avantage: Le nécromancien peut repousser et commander aux morts-vivants comme un clerc d'un niveau égal à la moitié de son niveau (arrondi à l'inférieur). Il n'a pas besoin de symbole religieux, car le pouvoir de l'énergie négative des morts-vivants est contrôlé plutôt que soumis.

CONTROLE PERMANENT [SPECIAL]

« *encyclopaedia arcana démonologistes* »

Vous êtes capable d'imposer des liens de contrôle si résistants aux démons peu puissants qu'ils restent sous votre contrôle de façon permanente.

Condition: Cha 15

Avantage: Après avoir réussi un contrôle sur un démon possédant un FP de 5 ou moins. Vous pouvez choisir de le contrôler de façon permanente. A partir de là, il sera prisonnier dans le monde matériel et sera forcé d'obéir à vos ordres. Après avoir exécuté une instruction, il retourne à vos cotes plutôt que être renvoyé dans les plans infernaux. Vous ne pouvez contrôler qu'un seul démon de cette manière.

Spécial: Un personnage peut choisir ce don plusieurs fois.

Cela lui permettra de contrôler ainsi un démon supplémentaire à chaque fois.

CONVERSATION AVEC LES ESPRITS [NECROMANCIE]

« *encyclopaedia arcana nécromanciens* »

Maintenant que vous êtes versée dans les arts nécromantiques, vous pouvez élever votre conscience à volonté dans les royaumes des morts. Bien que vous couriez le risque de gagner la réputation de converser avec les esprits de ceux disparus depuis longtemps, vous avez maintenant accès à des connaissances séculaires détenues par des personnes et des créatures qui étaient vivantes et qui sont maintenant mortes et résidentes dans l'au-delà.

Condition: Renforcement des morts-vivants, Réplication divine, Nécrologie +6

Avantage: Par l'utilisation de ce don, vous pouvez maintenant converser directement avec les esprits des morts. C'est un pouvoir surnaturel qui fonctionne de la même manière que le sort Communication avec les morts. Vous pouvez utiliser ce don une fois par jour maximum.

Difformité (mains griffues) [Maléfique]

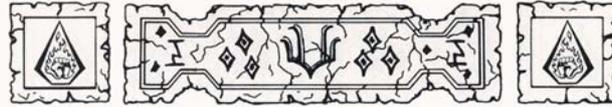
«Les Chapitres interdits»

A la suite d'automutilations délibérées, le personnage se retrouve avec des bras et des mains déformés se terminant par des griffes acérées.

Conditions: difformité provoquée.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: Le personnage acquiert la faculté d'infliger 1d6 points de dégâts par le biais d'une attaque de griffes à mains nues. Le personnage est considéré comme armé, même lorsqu'il ne l'est pas.

Spécial: Le personnage ne suscite pas la moindre attaque opportuniste lorsqu'il attaque à mains nues et il contrôle le même espace que lorsqu'il est armé normalement.

DIFFORMITE (OBESE) [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

A force de s'empiffrer en laissant libre cours à sa boulimie grandissante, le personnage est devenu obèse. Gras à l'extrême, il affiche dorénavant un poids équivalent au triple de celui de la norme de son espèce.

Conditions: difformité provoquée.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de difformité de +2 en Constitution et est victime d'un malus de -2 en Dextérité. De plus, il bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 aux jets d'intimidation et de sauvegarde contre le poison.

Spécial: Un personnage possédant ce don ne peut prétendre au don difformité (rachitique).

DIFFORMITE (RACHITIQUE) [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

Par le biais d'un jeûne délibéré et de certains agissements macabres, le personnage est devenu horriblement décharné. Il présente une apparence squelettique et son poids ne représente plus que la moitié de celui de la norme de son espèce.

Conditions: difformité provoquée.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de difformité de +2 en Dextérité et est victime d'un malus de -2 en Constitution. De plus, il bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 aux jets d'évasion et d'intimidation.

Spécial: Un personnage possédant ce don ne peut prétendre au don difformité (obèse).

DIFFORMITE (VISAGE) [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

En raison d'une automutilation délibérée, le personnage a acquis un visage hideux.

Conditions: difformité provoquée.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 aux jets d'intimidation et d'un bonus de difformité de +2 aux jets de diplomatie lorsqu'il a affaire à des créatures maléfiques d'un type différent du sien.

DIFFORMITE (YEUX) [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

Le personnage a creusé un trou dans son front pour tenter de s'ajouter un troisième œil, ou il a balaféré l'un de ses yeux par des moyens naturels.

Conditions: difformité provoquée.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un pouvoir surnaturel de détection de l'invisibilité utilisable 1 minute par jour.

Spécial: Un personnage est victime d'un malus de difformité de -2 aux jets de détection et de fouille.

DIFFORMITE (YEUX) [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

Par la scarification, l'automutilation et l'abandon de soi aux forces ténébreuses, le personnage provoque volontairement la dégradation de son propre corps.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de difformité de +2 aux jets d'intimidation.

DISCIPLE DES TENEBRES [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

Le personnage jure cérémonieusement fidélité à un archi-diable. En récompense de cette loyauté, il acquiert un semblant de puissance.

Avantage: Une fois par jour, lors de l'exécution d'un acte maléfique, le personnage peut faire appel à l'influence de son tuteur diabolique pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un unique jet de dés.

Spécial: Une fois qu'un personnage a choisi ce don, il ne peut plus le reprendre. En d'autres termes, il ne peut être disciple de plus d'un diable. Le don serviteur démoniaque lui est également proscrit dans ce cas.

EMPREINTE DU MAL [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

Le personnage porte à tout jamais une marque physique qui l'identifie comme le serviteur d'une puissance maléfique plus importante que lui ou comme un malfaiteur qui ne cherche nullement à masquer aux yeux des autres qu'il ne cherche que la mort, la destruction et la misère d'autrui.

La perversité du symbole ne présente pas la moindre ambiguïté, affichant un tel indicible degré de dépravation que tous ceux qui l'aperçoivent perdent tous doutes quand au niveau et à l'éternité de l'emprise des puissances ténébreuses sur le porteur.

Avantage: Les créatures maléfiques reconnaissent automatiquement le symbole empreint sur le personnage comme la marque de sa complète immoralité ou de son assujettissement à une puissante divinité tutélaire, bien que l'identité de cette dernière ne soit révélée. Il bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 aux jets de diplomatie et d'intimidation face à des créatures d'alignement mauvais.

EXTENSION DE POUVOIR MAGIQUE [GENERAL]

«Les Chapitres interdits»

La créature peut user de ses pouvoirs magiques avec plus d'efficacité.

Avantage: Toutes les effets numériques et aléatoires d'un pouvoir magique à effet étendu sont augmentés de moitié. Ainsi, selon sa nature, le pouvoir infligera des dégâts supplémentaires, soignera plus de point de vie ou affectera plus de cibles. Dans tous les cas cette augmentation est de 50%.

Par exemple, le projectile magique à effet étendu d'une tornante inflige une fois et demie plus de dégâts (lancez 1d4+1 et multipliez le résultat par 1,5 pour chaque projectile). Les jets de sauvegarde et les jets opposés (tels que ceux qui sont effectués lorsqu'un personnage lance une dissipation de la magie) ne sont pas altérés.

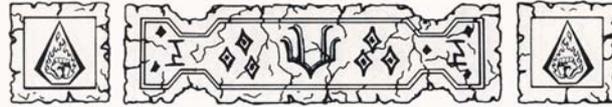
De la même manière, les pouvoirs magiques ne comportant pas de variable numérique ne sont pas affectés.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être étendu deux fois par jour, mais le don ne permet pas d'utiliser ces pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si une tornante décide d'appliquer ce don à son pouvoir de projectile magique, elle peut lancer ce pouvoir sous forme étendue jusqu'à deux fois par jour. Après cela elle pourra continuer à s'en servir normalement (étant donné qu'elle bénéficie d'un recours illimité à projectile magique) ou pratiquer l'extension d'effet sur un autre de ses pouvoirs magiques, tel que sommeil.

Spécial: Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. A chaque fois, la créature peut appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques deux fois de plus par jour.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Force de volonté [spécial]

« *encyclopaedia arcana démonologistes* »

Condition : volonté de fer

Avantage : Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +2 à vos jets de contrôle.

INVOCATION RAPIDE [SPECIAL]

« *encyclopaedia arcana démonologistes* »

Vous êtes capable d'accomplir rapidement des rituels d'invocation, tout en conservant une très faible marge d'erreur.

Condition : Connaissance (démon) 8+

Avantage : Le temps nécessaire à l'accomplissement d'un rituel est divisé par deux sans pénalité. Un rituel lent aura donc une durée normale et un rituel rapide nécessitera un quart de la durée normale.

Immunité au poison [général]

« *Les Chapitres interdits* »

A la suite d'une exposition prolongée à un poison ou à une substance toxique, le personnage y est désormais immunisé.

Avantage : Le personnage est immunisé contre un poison défini (choisi par le MD ou le joueur), qu'il s'agisse d'un poison à enduire sur lame, du venin d'une créature donnée ou de toute substance toxique. Le personnage bénéficie également d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les autres poisons.

Spécial : Un même personnage peut prendre ce don à plusieurs reprises, en choisissant un poison différent à chaque fois. Le bonus de +1 contre les autres poisons n'est pas cumulatif, car chaque immunité contre un poison différent a essentiellement la même influence sur la physiologie générale.

KI MALEFIQUE [MALEFIQUE]

« *Les Chapitres interdits* »

Le personnage peut charger ses attaques à mains nues de la puissance du Mal.

Conditions : Cha 15, Science du combat à mains nues.

Avantage : Chaque fois que le personnage assène des dégâts lors d'attaque à mains nues, il ajoute 1 point de dégâts maléfiques au total infligé.

MAGIE DE GUERRE RENFORCEE [GENERAL]

« *Les Chapitres interdits* »

Suite à un pacte conclu avec une puissance maléfique, les sorts du personnage sont plus puissants que la normale.

Condition : alignement mauvais.

Avantage : Ajoute +2 au DD des jets de sauvegarde des sorts du Mal du personnage.

MAITRISE SACRIFICIELLE [MALEFIQUE]

« *Les Chapitres interdits* »

Le personnage est habile lorsqu'il s'agit d'offrir des sacrifices de créatures vivantes à des fiélons ou des dieux du Mal.

Condition : Sag 15.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de malfaisance de +4 aux jets de connaissances (religion) effectués dans le cadre d'un sacrifice.

Normal : Sans ce don, un personnage qui procède à un sacrifice effectue un jet en connaissance (religion) normale selon ses ajustement données dans le chapitre 2.

NECROPHILE [MALEFIQUE]

« *Les Chapitres interdits* »

A force de s'adonner à des actes sexuels d'une grande perversité avec des morts vivants, le personnage a acquis des pouvoirs terrifiants.

Condition : Empreinte du mal.

Avantage : Les mort-vivants dénués d'intelligences considèrent le personnage comme une créature morte-vivante. En ressemblant de plus en plus à un véritable mort-vivant, le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les maladies.

POUVOIR MAGIQUE CORROMPU [GENERAL]

« *Les Chapitres interdits* »

Les pouvoirs magiques de la créature peuvent être chargés de la puissance du mal. Un sombre pacte est à l'origine de l'énergie maudite qui accompagne la créature.

Condition : alignement mauvais.

Avantage : Ce don adjoint le registre du Mal à un pouvoir magique. De plus, si le pouvoir inflige des dégâts, la moitié (arrondie à l'entier inférieur) sont des dégâts impies. Par exemple, si la boule de feu corrompue d'un diantrefosse inflige un total de 35 points de dégâts, 18 points sont des dégâts de feu et 17 points de dégâts impies.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être corrompu trois fois, mais le don ne permet d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi un diantrefosse décide de corrompre son pouvoir de boule de feu, il peut produire une boule de feu corrompue jusqu'à trois fois par jour. Après cela, il pourra utiliser ce pouvoir normalement (étant donné qu'il utilise la boule de feu à volonté) ou corrompre un autre de ses pouvoirs magiques, tel que nuée de météores.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques trois fois de plus par jour.

POUVOIR MAGIQUE RAPIDE [GENERAL]

« *Les Chapitres interdits* »

La créature peut recourir à ses pouvoirs magiques en un clin d'œil.

Avantage : L'utilisateur d'un pouvoir magique rapide ne requiert qu'une action libre qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité. La créature peut effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où elle a utilisé d'un pouvoir magique rapide. Par contre, elle ne peut se servir que d'un pouvoir magique rapide par round. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round entier ne peut bénéficier d'une version rapide.

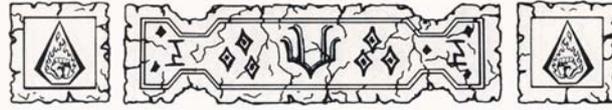
Chacun des pouvoirs magiques de la créature ne peut être utilisé sous forme rapide qu'une fois par jour, et le don ne permet pas de se servir d'un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si le démon choisit de recourir à son pouvoir de ténèbres en version rapide, il ne pourra le faire qu'une fois pour la journée, même s'il peut continuer à utiliser ce pouvoir sous sa forme normale (étant donné qu'il peut lancer ténèbres à volonté) et également produire un autre de ses pouvoirs magiques en forme rapide, tel que profanation.

Normal : En général, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et suscite une attaque opportunité, à moins qu'il en soit spécifié autrement.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois, la créature bénéficie d'une application quotidienne supplémentaire du don pour chacun de ses pouvoirs magiques.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



POUVOIR MAGIQUE RENFORCE [GENERAL]

«Les Chapitres interdits»

Les pouvoirs magiques de la créature peuvent s'avérer plus pénétrant que la normale.

Avantage: Le degré de difficulté (DD) du jet de sauvegarde d'un pouvoir magique renforcé est augmenté de +2. Chaque pouvoir magique de la créature peut être amélioré trois fois par jour, mais le don ne permet d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi si une succube décide d'utiliser le don pour son pouvoir de suggestion, elle pourra recourir à une suggestion renforcée jusqu'à trois fois durant cette journée. Après cela, elle pourra de nouveau utiliser ce pouvoir normalement (étant donné qu'il peut lancer suggestion à volonté) ou renforcé un autre de ses pouvoirs magiques, comme par exemple charme-personne.

Spécial: Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, la créature peut l'appliquer à chaque de ses pouvoirs magiques trois fois de plus par jour.

POUVOIR MAGIQUE SOUILLE [GENERAL]

«Les Chapitres interdits»

Les pouvoirs magiques de la créature sont particulièrement imprégnés du Mal.

Condition: Alignement mauvais.

Avantage: Ce don adjoint le registre du Mal à un pouvoir magique. De plus, si le pouvoir inflige des dégâts, la moitié (arrondie à l'entier inférieur) sont des dégâts maléfiques. Par exemple, si l'éclair souillé d'un cornugon inflige un total de 35 points de dégâts, 18 points sont des dégâts d'électricité et 17 points sont des dégâts maléfiques. Les créatures qui sont immunisées contre l'électricité ne reçoivent aucun dégât d'un éclair souillé.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être souillé deux fois par jour, mais le don ne permet d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un cornugon décide de souiller son pouvoir éclair, il peut lancer un éclair souillé jusqu'à deux fois par jour. Après cela, il ne pourra utiliser ce pouvoir normalement qu'une fois (étant donné qu'il peut lancer éclair trois fois par jour) ou souiller un autre de ses pouvoirs magiques, tel que boule de feu.

Spécial: Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, la créature peut l'appliquer à chaque de ses pouvoirs magiques deux fois de plus par jour.

REPLICATION DIVINE [NECROMANCIE]

« encyclopaedia arcana nécromanciens »

Un nécromancien accompli possède un contrôle tellement puissant sur les énergies négatives qu'il peut imiter de nombreux pouvoirs possédés par les adorateurs des divinités de la mort. Par une manipulation prudente de l'énergie négative, vous pouvez maintenant lancer des sorts du domaine de la mort, normalement réservés aux clercs.

Condition: n'importe quel autre don nécromantique.

Avantage: Lorsqu'un personnage obtient ce don, il peut immédiatement choisir un sort du domaine de la mort d'un niveau auquel vous avez accès. À partir de maintenant, vous pouvez mémoriser ce sort et le lancer comme si vous étiez un clerc du niveau approprié. Cependant, quand vous lancez ce sort, vous devez faire un jet sur la table des effets secondaire de l'énergie négative et appliquer les pénalités éventuelles.

Spécial: ce don nécromantique peut être pris plus d'une fois. À chaque fois, un nouveau sort du domaine de la mort est choisi.

RENFORCEMENT DES MORTS-VIVANTS [NECROMANCIE]

« encyclopaedia arcana nécromanciens »

Vous êtes capable de réunir et de concentrer de grandes quantités d'énergie négatives dans les morts-vivants que vous animez et créez, augmentant leur résistance aux dégâts

Condition: Nécrologie +4

Avantage: quand ce don est utilisé avec animation ou la création de morts-vivants, (que ce soit par un sort ou un autre don), il a pour effet d'accorder aux morts-vivants le maximum de points de vie +1 par DV par tranche de 3 niveaux de lanceur.

RESISTANCE A LA MAGIE RENFORCEE [GENERAL]

«Les Chapitres interdits»

En concluant un pacte avec une puissance du Mal, le personnage se rend encore plus résistant à la magie.

Condition: Alignement mauvais.

Avantage: Si le personnage bénéficie au préalable d'une résistance à la magie innée, il ajoute un bonus de malfeasance de +2 à sa valeur de résistance à la magie

RESISTANCE A LA MAGIE [NECROMANCIE]

« encyclopaedia arcana nécromanciens »

Vous vous enveloppez de barrière et de protection faites de pure énergie négative, capable de repousser de nombreux sorts et effets magiques qui vous détruiraient. Lorsque ce don est actif, vous êtes nimbé d'un champ d'énergie sombre et miroitant qui se couvre d'ondes d'impact lorsqu'il repousse des attaques magiques.

Condition: Nécrologie +11

Avantage: L'utilisation de ce don vous accorde une résistance à la magie de 12 pendant 1d6 round. Elle est efficace contre toute forme d'attaque magique et pas seulement contre celle d'origine nécromantique ou énergie négative. Cependant cette résistance aux sorts ne peut être cumulée avec d'autre.

RENOI DE DEMON [METAMAGIE]

« encyclopaedia arcana démonologues »

Vous pouvez instantanément renvoyer dans son plan d'origine tout démon que vous rencontrez.

Condition: Cha 13, Connaissance (démon) 10+

Avantage: Toute créature des plans infernaux peut être renvoyée grâce à ce don. Un jet de renvoi doit être effectué (DD10+FP du démon), avec le modificateur de charisme comme bonus. C'est une action complexe et en cas de succès, le démon sera immédiatement renvoyé dans les profondeurs infernales. On ne peut viser qu'un démon à la fois avec ce don, et cela ne fonctionne pas avec les démons qui possèdent un corps.

SERVITEUR DEMONIAQUE [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

Le personnage jure cérémonieusement fidélité à un prince démon.

En récompense de cette loyauté, il acquiert un semblant de puissance.

Avantage: Une fois par jour, lors de l'exécution d'un acte maléfique, le personnage peut faire appel à l'influence de son tuteur démoniaque pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un unique jet de dés.

Spécial: Une fois qu'un personnage a choisi ce don, il ne peut plus le reprendre. En d'autres termes, il ne peut être le serviteur de plus d'un démon. Le don disciple des ténèbres lui est également proscrit dans ce cas.

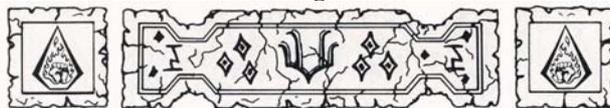
SOMBREVERBE [MALEFIQUE]

«Les Chapitres interdits»

Le personnage acquiert les bases de la langue la plus maléfique qui soit.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Condition: Bonus de base aux jets de volonté au moins égal a +5, Int 15, Cha 15.

Avantage: Le personnage peut recourir au sombreverbe pour provoquer la haine et l'effroi pour l'assister dans l'incantation de sorts du Mal et la création d'objets magiques ou pour affaiblir des objets physiques (voir chapitre 2).

Normale : Tenter de prononcer le moindre mot de sombreverbe est systématiquement suivi d'une mort rapide pour un orateur qui ne connaît pas les rouages de la noire puissance de cette langue. Fort heureusement, il n'est pas possible d'obliger quelqu'un à pratiquer le sombreverbe, car la prononciation et l'articulation en sont extrêmement ardues.

Spécial : Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde lorsqu'une personne utilise le sombreverbe à son encontre.

SORT CORROMPU [METAMAGIE]

«*Les Chapitres interdits*»

Suite à un pacte passé avec une puissance maléfique, le personnage peut transformer l'un de ses sorts en une manifestation du Mal.

Condition: Alignement mauvais.

Avantage: Ce don adjoint le registre du Mal à un sort. De plus, si le sort inflige des dégâts, la moitié d'entre eux sont impies. Par exemple une boule de feu corrompue lancée par un magicien de niveau 6 inflige 6d6 points de dégâts : 3d6 points de dégâts de feu et 3d6 points de dégâts impies, ce qui fait que les créatures immunisées contre le feu sont susceptibles de recevoir 3d6 points de dégâts

Le sort corrompu nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial: Un personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, et l'appliquer, le cas échéant, à un sort différent à chaque fois.

SORT SOUILLE [METAMAGIE]

«*Les Chapitres interdits*»

Le personnage peut transférer l'un de ses sorts en sort du Mal, et les blessures provoquées par le sort se révèlent particulièrement pernicieuses

Condition: Alignement mauvais.

Avantage: Ce don adjoint le registre du Mal à un sort. De plus, si le sort inflige des dégâts, la moitié d'entre eux sont maléfiques. Par exemple un éclair souillé lancé par un magicien de niveau 8 inflige 8d6 points de dégâts : 4d6 points de dégâts d'électricité et 4d6 points de dégâts maléfiques (électricité) (mais les créatures immunisées contre l'électricité ne subissent aucun dégât). Un sort souillé nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial: Un personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, et l'appliquer, le cas échéant, à un sort différent à chaque fois.

TOUCHER MORTEL [NECROMANCIE]

«*encyclopaedia arcana nécromanciens*»

En appelant l'énergie négative présente autour de vous, vous pouvez drainer la vie de toute créature que vous touchez. La chair se flétrira et pourrira quand vous volerez la substance vitale de votre victime.

Condition: nécrologie +4

Avantage: En réussissant une attaque par contact en mêlée contre une créature vivante, le nécromancien peut tenter de la tuer en canalisant une puissante décharge d'énergie négative à travers elle. Si l'attaque réussit, le nécromancien lance 1D6 par niveau de lanceur. Si le total est supérieur ou égal aux points de vie de la créature ; elle meurt immédiatement. Si le total est inférieur, le Toucher mortel n'a pas

d'effet ; L'utilisation de ce pouvoir et l'attaque au contact sont considérées comme une action simple.

VERMINOPHILE [MALEFIQUE]

«*Les Chapitres interdits*»

Les créatures de type vermine considèrent le personnage avec plus d'égards qu'elles ne le feraient normalement.

Condition: Cha 15.

Avantage: si une créature de type vermine est sur le point d'attaquer le personnage, ce dernier a le droit d'effectuer un jet de charisme (DD20). En cas de réussite, cette créature renonce à l'agresser pendant les 24 prochaines heures.

VRILLEMORTEL [GENERAL]

«*Les Chapitres interdits*»

La créature peut rendre ses pouvoirs magiques particulièrement meurtriers à l'encontre des mortels.

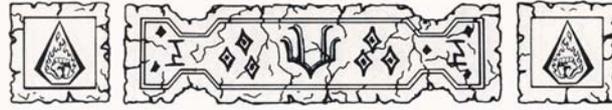
Avantage: L'appellation Vrillemortel correspond à un pouvoir magique qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires s'il est utilisé contre des créatures vivantes autres que des extérieurs, mais qui, à l'inverse, n'impose que la moitié des dégâts de base (arrondie à l'entier inférieur) aux extérieurs, mort-vivants et créatures artificielles.

Par exemple, si un cône de froid vrille mortel provenant d'un gélugon inflige normalement 45 points de dégâts, il en fait en réalité 45+2d6 points à un humanoïde et seulement 22 à une tormante. Quel que soit leur type, les créatures qui sont immunisées contre le froid ne subissent pas le moindre dégât si elles sont exposées à un cône de froid vrillemortel.

Vrillemortel peut s'appliquer cinq fois à chacun des pouvoirs magiques d'une créature, bien que ce don ne permette pas d'utiliser un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans des conditions normales. Ainsi, si un gélugon choisit d'appliquer Vrillemortel à son cône de froid, il pourra y recourir sous cette forme jusqu'à cinq fois pour la journée. Après cela, il pourra utiliser normalement ce pouvoir (étant donné que son utilisation de cône de froid est illimitée).

Spécial: Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. A chaque fois, la créature peut l'appliquer à chaque de ses pouvoirs magiques cinq fois de plus par jour.





Les dons épiques

Les dons suivants sont uniquement accessibles aux personnages épiques. Dès qu'un personnage épique peut obtenir un nouveau don, il peut choisir un don ordinaire dans le *Manuel des Joueurs* ou un don épique parmi la liste suivante.

CHATIMENT SUPREME [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Les attaques de châtement du personnage sont beaucoup plus puissantes.

Conditions. Cha 25, châtement (aptitude de classe ou pouvoir accordé de domaine).

Avantage. Quand le personnage réussit une attaque de châtement, il ajoute deux fois le niveau de classe adéquat aux dégâts, au lieu d'une fois.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent. (Mais rappelez-vous que doubler deux fois triple et ainsi de suite.)

CONNAISSANCE MAGIQUE [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Le personnage ajoute deux sorts profanes supplémentaires à son répertoire.

Condition. Faculté de lancer des sorts du niveau normal maximal pour une classe pratiquant la magie profane.

Avantage. Le personnage apprend deux nouveaux sorts profanes, à choisir parmi les niveaux de sorts auxquels il a accès. Ce don n'accorde pas d'emplacement de sorts quotidien supplémentaire.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

CRITIQUE ANEANTISSANT [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Le personnage choisit une arme, telle que l'épée longue ou la grande hache, avec laquelle il est capable d'infliger plus de dégâts sur un coup critique.

Conditions. For 23, Arme de prédilection (avec l'arme choisie), Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (avec l'arme choisie), Succession d'enchaînements.

Avantage. Quand il obtient un critique à l'aide de l'arme choisie, le personnage inflige des dégâts supplémentaires, selon le facteur de critique de son arme: +1d6 points de dégâts s'il est de x2, +2d6 points de dégâts s'il est de x3 et +3d6 points de dégâts s'il est de x4. (Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce don.)

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

RAGE TERRIFIANTE [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Quand le personnage entre en rage de berserker, il sème la panique parmi ses adversaires.

Conditions. Degré de maîtrise de 25 en Intimidation, rage de berserker
Avantage. Quand le personnage est pris d'une rage de berserker, il effectue un test d'Intimidation. Tous les ennemis qui le voient doivent effectuer un jet de Volonté opposé au résultat du personnage pour éviter

de succomber à la panique (s'ils ont moins de DV que le personnage) ou d'être secoués (s'ils ont autant de DV que lui et jusqu'à deux fois plus) pendant 4d6 rounds. dans les deux cas. Un adversaire ayant plus de deux fois le nombre de DV du personnage n'est pas affecté par ce don.

RENOI PLANAIRE [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Le personnage peut repousser ou intimider les Extérieurs. **Conditions.** Sag 25, Cha 25, faculté de renvoi des morts-vivants. **Avantage.** Le personnage est capable de repousser ou d'intimider les extérieurs comme s'ils étaient des morts-vivants. Un Extérieur possède l'équivalent d'une résistance au renvoi égale à la moitié de sa résistance à la magie. Si le personnage repousse les morts-vivants, il peut repousser (ou détruire) tous les Extérieurs mauvais et intimider (ou contrôler) tous les Extérieurs qui ne sont pas mauvais. Si le personnage intimide les morts-vivants, il peut intimider (ou contrôler) tous les Extérieurs mauvais et repousser (ou détruit) tous les Extérieurs qui ne sont pas mauvais.

SCIENCE DE L'ATTAQUE SOURNOISE [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Les attaques sournoises du personnage sont encore plus meurtrières.

Conditions. Attaque sournoise (+8d6).

Avantage. Ajoutez +1d6 aux dégâts des attaques sournoises du personnage.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

SCIENCE DE L'EMPLACEMENT DE SORT [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Le personnage peut préparer des sorts dépassant les limites normales de la pratique de la magie.

Conditions. Faculté de lancer des sorts du niveau normal maximal pour au moins une classe.

Avantage. Lorsque le personnage obtient ce don, il gagne un emplacement de sort quotidien d'un niveau dépassant de 1 le maximum actuel des sorts auquel il a accès. (Il peut néanmoins choisir un niveau inférieur s'il le souhaite.) Par exemple, un magicien choisissant ce don au niveau 21 obtient, un emplacement de sort de niveau 10. S'il le choisit à nouveau au niveau 24, il obtiendra un emplacement de niveau 11.

Pour lancer un sort placé dans ces emplacements, le personnage doit avoir la valeur requise (10 + niveau de sort) dans la caractéristique primordiale de cette classe. S'il possède une valeur de caractéristique primordiale suffisamment élevée, il peut obtenir normalement des sorts en bonus pour ces niveaux. (Il faut étendre de façon régulière la Table 1-1 du Manuel des joueurs.)

Ce don est sans effet sur les classes ne pratiquant pas la magie. L'emplacement de sort doit être affecté à une classe pour laquelle le personnage maîtrise les sorts de niveau maximal. Par exemple un rôdeur 5/ensorceleur 19 peut choisir ce don pour sa classe d'ensorceleur, mais pas pour celle de rôdeur.

Spécial. il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

SCIENCE DE L'ENNEMI JURE [EPIQUE]

«Le guide du maître»

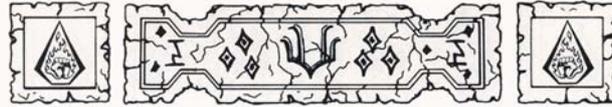
Le personnage affine ses méthodes de combat contre ses ennemis jurés

Conditions. Au moins cinq ennemis jurés différents.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de



Le Tombeau du Seigneur des Marches



psychologie et de Survie, ainsi que sur les jets de dégâts, contre tous ses ennemis jurés.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Les effets se cumulent.

SCIENCE DE LA FORME ANIMALE ELEMENTAIRE [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Conditions. Sag 25, faculté de prendre une forme animale élémentaire.

Avantage. Grâce à son pouvoir de forme animale, le personnage peut se transformer en n'importe quelle créature du type élémentaire (comme le fumigon ou le magmatique) Le personnage obtient tous les pouvoirs extraordinaires et surnaturels de la créature élémentaire dont il prend la forme.

SCIENCE DE LA METAMAGIE [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Le personnage lance facilement des sorts métamagiques.

Conditions. Quatre dons de métamagie, degré de maîtrise de 30 en art de la magie.

Avantage. Lorsque le personnage lance un sort métamagique (utilisé par un ou plusieurs dons de métamagie), le niveau de l'emplacement nécessaire est réduit de 1. Cependant, ce don ne peut réduire pas réduire l'emplacement en dessous du niveau réel du sort +1. Par exemple, le personnage peut lancer une boule de feu à incantation rapide avec un emplacement de sort de niveau 6 plutôt que 7. Par contre, un projectile magique à incantation silencieuse n'est pas affecté par ce don, et nécessite toujours un emplacement de sort de niveau 2.

Spécial. il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

SCIENCE DU COUP ETOURDISSANT [EPIQUE]

«Le guide du maître»

Il est plus difficile résister aux de coups étourdisants du personnage.

Conditions. Dex 19, Sag 19, Science du combat à mains nues, coup étourdisant.

Avantage. Le DD du jet de sauvegarde contre les coups étourdisants du personnage augmente de +2.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

SORT DE FAMILIER [EPIQUE]

«Le guide du maître»

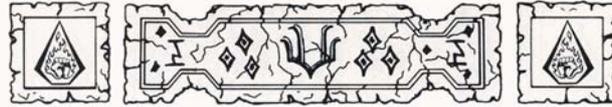
Le familier du personnage peut lancer un sort.

Conditions. Caractéristique primordiale de 25 pour une classe pratiquant la magie profane.

Avantage. Le personnage choisit un sort de son répertoire et son familier obtient un pouvoir magique correspondant à ce sort, qu'il peut employer une fois par jour avec un niveau de lanceur de sorts égal à celui du personnage. Le sort choisi ne doit pas exiger une composante matérielle coûtant plus de 1 po ou un sacrifice de PX.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. À chaque fois le familier du personnage obtient un nouveau pouvoir magique, ou une utilisation quotidienne supplémentaire du même sort.





Les dons exaltés

ARME SANCTIFIEE [EXALTE]

Le personnage investit son arme d'une puissance sacrée.

Condition. Faculté de lancer *arme alignée*.

Avantage. Chaque fois que le personnage lance arme alignée, l'objet visé est sanctifié. Une arme sanctifiée inflige 1 point de dégâts saints supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais, voire 1d4 points aux Extérieurs et morts-vivants maléfiques. En outre, les créatures pourvues de l'archétype corrompu sont incapables de soigner les points de dégâts infligés par une arme sanctifiée via quelque moyen de guérison naturelle que ce soit, ce qui inclut la guérison accélérée.

ATTAQUE INTUITIVE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Quand il se bat, le personnage compte davantage sur sa foi que sur sa force brute.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Quand il use d'une arme courante de sa taille ou d'une arme naturelle, le personnage peut ajouter aux jets d'attaque son modificateur de Sagesse à la place de son modificateur de Force.

Spécial: un guerrier peut choisir Attaque intuitive en qualité de don supplémentaire.

ATTAQUE NATURELLE SANCTIFIE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage investit ses attaques naturelles d'une puissance sacrée.

Conditions. Une ou plusieurs attaques naturelles, bonus de base à l'attaque de +5.

Avantage. Chaque fois que le personnage porte un coup à l'aide d'armes naturelles, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire aux créatures d'alignement mauvais, voire 1d4 points aux Extérieurs et morts-vivants maléfiques. En outre, on considère ce type d'attaque comme une arme d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts des adversaires.

AUREOLE DE LUMIERE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage baigne dans une lueur qui tend à démontrer qu'il s'agit d'un serviteur des plus purs idéaux. Tous ceux qui le voient savent sans aucun doute qu'il compte parmi les champions du Bien et les élus des puissances des plans supérieurs. La nimbe prend la forme d'un nuage qui enveloppe son corps ou d'un anneau de lumière autour de sa tête.

Avantage. Les créatures d'alignement bon reconnaissent immédiatement l'aura comme un signe de pureté et de dévotion envers les puissances du Bien. Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Diplomatie et de Psychologie quand il interagit avec des créatures bonnes.

La lueur éclaire vivement dans un rayon de 1,50 mètre et faiblement sur 3 mètres. Le personnage peut la faire disparaître ou réapparaître à volonté (action libre).

BAISER DE LA NYMPHE [EXALTE]

En entretenant une relation intime avec une fée d'alignement bon (comme une nymphe ou une dryade), le personnage acquiert certains traits de celle-ci.

Avantage. Les créatures féeriques considèrent le personnage comme l'un des leurs. Il bénéficie donc d'un bonus de circonstances de +2 aux tests liés au Charisme et d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques. À compter du niveau où vous choisissez ce don, votre personnage gagne 1 point de compétence supplémentaire par niveau.

CHATIMENT DU MAL A DISTANCE [EXALTE]

Le personnage peut user de châtement du Mal dans le cadre de ses attaques à distance.

Condition. Aptitude de classe de châtement du Mal.

Avantage. Le personnage est capable d'investir ses projectiles (flèches, carreaux, billes, etc.) du pouvoir de châtement du Mal. Cela compte alors comme une utilisation quotidienne du pouvoir.

CHATIMENT EXALTE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le pouvoir de châtement du personnage est investi d'une énergie sacrée.

Condition. Aptitude de classe de châtement du Mal.

Avantage. Quand le personnage use de son pouvoir de châtement du Mal, on considère que son arme est d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de son adversaire.

CHEVALIER DES ETOILES [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage prête allégeance à la Cour des Étoiles, constituée de tous les parangons des éladrins. Agissant pour le compte de ces derniers, il acquiert certains pouvoirs.

Avantage. Une fois par jour, quand il réalise une bonne action, le personnage peut faire appel à son paragon tutélaire (un éladrin) pour bénéficier d'un bonus de chance de +7 à un jet ou à un test.

Spécial. Dès lors que le personnage a choisi ce don, il lui est impossible de le prendre de nouveau par la suite. Du reste, il ne peut pas davantage prendre les dons Serviteur des Paradis ou Élu des Compagnons car on ne prête allégeance qu'à un seul type d'entité.

COMPAGNON EXALTE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

En guise de compagnon animal, le personnage dispose d'une créature magique d'alignement bon.

Conditions. Faculté d'acquérir un nouveau compagnon animal, niveau minimum requis (voir ci-dessous).

Avantage. Quand le personnage prend un compagnon animal, il peut choisir une créature magique comme le montre la table ci-dessous.

Votre choix doit se reporter sur un compagnon dont l'alignement est le même que celui de votre personnage. Ainsi, seul un rôdeur peut disposer d'un chien esquiveur, d'un pégase ou d'une licorne. Bien que ce compagnon soit une créature magique, le personnage peut lui lancer des sorts comme s'il s'agissait d'un animal. Le compagnon exalté possède tous les pouvoirs habituels d'une créature de son espèce, ainsi que le profil dépendant du niveau du druide ou du rôdeur.

CONTACT DU GIVRE MORDORE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

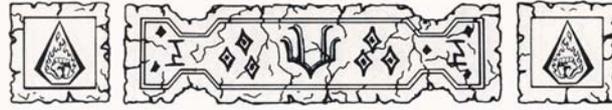
Le contact du personnage est délétère pour les créatures du Mal.

Condition. Con 13.

Avantage. Si une créature d'alignement mauvais touche le personnage à mains nues, à l'aide de ses poings ou d'une arme naturelle, elle



Le Tombeau du Seigneur des Marches



contracte le givre mordoré (cf. Expurgatoires et affections, dans le Chapitre 3).

COUP MARTIAL SANCTIFIE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Les attaques que le personnage porte à l'aide d'un certain type d'armes sont investies d'une puissance sacrée.

Conditions. Cha 15, Arme de prédilection avec l'arme spécifiée.

Avantage. Quand le personnage manie un type d'arme précis, il inflige 1 point de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais, voire 1d4 points aux Extérieurs et morts-vivants maléfiques. En outre, on considère cette arme comme une arme d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts des adversaires.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une arme différente.

COUP RETENTISSANT [GENERAL]

« Les chapitres sacrés »

Les plus puissantes attaques du personnage intimident ses adversaires.

Conditions. For 13, Attaque en puissance, degré de maîtrise de 7 en Intimidation.

Avantage. Lorsque le personnage porte un coup critique à une créature d'alignement mauvais à l'aide d'une arme de corps à corps dont il connaît le maniement, son adversaire doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau du personnage + son modificateur de Cha) sous peine de se recroqueviller sur lui-même pendant 1 round.

Dans le cadre de ce don, on considère qu'un moine qui frappe à mains nues est équipé d'une arme de corps à corps.

Spécial. Un guerrier peut choisir Coup retentissant en qualité de don supplémentaire.

COUP SACRE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

L'efficacité des attaques sournoises du personnage est accrue grâce à la foi inébranlable dont il fait preuve.

Condition. Aptitude de classe d'attaque sournoise.

Avantage. Quand le personnage use de son pouvoir d'attaque sournoise contre un adversaire d'alignement mauvais, les d6 de l'attaque se transforment en d8 et les dégâts sont d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

COURROUX VERTUEUX [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

La rage du personnage s'accompagne d'une fureur divine.

Condition. Aptitude de classe de rage de berserker.

Avantage. Lorsque le personnage use de rage de berserker et porte sa première attaque contre une créature d'alignement mauvais à l'aide d'une arme de corps à corps, son adversaire doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau de classe du personnage conférant la rage de berserker + son modificateur de Cha) sous peine d'être secoué.

Si la créature ri est pas affectée lors du premier coup porté, le don n'est plus d'aucune utilité pour le reste de la rencontre.

Tant que la rage fait effet, le personnage conserve une maîtrise de soi inhabituelle chez les barbares. Ainsi, il peut infliger des dégâts non-létaux, mettre un terme à ses attaques et distinguer un ami d'un ennemi au plus fort du combat.

DESTRIER CELESTE [EXALTE]

Le destrier du personnage est une créature des cieux.

Condition. Paladin de niveau 4.

Avantage. Le destrier du personnage acquiert l'archétype d'une créature céleste. Il gagne le pouvoir de châtiment du Mal 1 fois par jour, vision dans le noir sur 18 mètres, diverses résistances (acide, électricité et froid) selon le nombre de total de ses dés de vie, ainsi qu'une réduction des dégâts et une résistance à la magie qui augmentent avec ses dés de vie.

DON DE LA FOI [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage est persuadé que la providence divine agit constamment dans le sens du Bien.

Condition. Sag 13.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde visant à résister à la terreur, au désespoir (comme le sort désespoir foudroyant) ou quelque autre effet mental similaire. Cela ne concerne cependant pas les effets de charme et de coercition (comme les sorts de charme-personne et de domination).

DON DE LA GRACE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

En leur conférant une partie de sa grâce divine, le personnage est capable d'améliorer les sauvegardes de ses alliés.

Condition. Aptitude de classe de grâce divine.

Avantage. Le personnage a le droit de renoncer à une partie du bonus de sauvegarde que lui confère le pouvoir de grâce divine afin d'en faire profiter autrui. Pour ce faire, il en sacrifie tout ou partie, jusqu'à concurrence de son bonus de Charisme. Il peut répartir ce bonus entre tous les alliés qu'il touche, jusqu'à un maximum de un par niveau. Ce partage de grâce divine dure une journée ou jusqu'à ce que le personnage le révoque (au prix d'une action libre).

ECOLE RENFORCEE (BIEN) [EXALTE]

Les sorts du personnage qui présentent le registre du Bien voient leur efficacité augmenter.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Le DD de sauvegarde de tous les sorts du Bien que lance le personnage augmente de +2.

Spécial. Ce +2 s'applique également au DD d'un fiélon possesseur qui cherche à se cacher des sorts du Bien du personnage, comme détection du Mal ou détection de la magie (cf. Les Chapitres Interdits).

ELU DES COMPAGNONS [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage prête allégeance à Talisid ou à l'un des Cinq Compagnons, les parangons des guardinals. Agissant pour le compte de ces derniers, il acquiert certains pouvoirs.

Avantage. Une fois par jour, quand il réalise une bonne action, le personnage peut faire appel à son paragon tutélaire (un guardinal) pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un jet ou à un test.

Spécial. Dès lors que le personnage a choisi ce don, il lui est impossible de le prendre de nouveau par la suite. Du reste, il ne peut pas davantage prendre les dons Serviteur des Paradis ou Chevalier des Étoiles car on ne prête allégeance qu'à un seul type d'entité.

FAMILIER CELESTE [EXALTE]

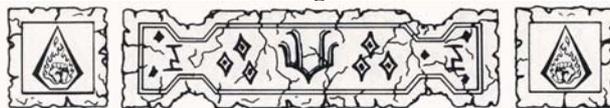
« Les chapitres sacrés »

Si le personnage est en mesure de prendre un nouveau familier, il peut s'agir d'un céleste.

Conditions. Faculté d'acquérir un nouveau familier, niveau minimum requis (voir ci-dessous).



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage. Lorsque vous choisissez un familier, les créatures qui suivent sont également disponibles à votre personnage. Votre choix doit se reporter sur un familier dont l'alignement est le même que celui de votre personnage.

Familier	Alignement	Niveau requis
Animal céleste*	Bon	3
Coure (éladrin)	Chaotique bon	7
Archon lumineux	Loyal bon	7
Mustéval (guardinal)	Neutre bon	7

Appliquez l'archétype céleste à un animal de votre choix issu de la liste normale de familiers. Contrairement aux autres familiers célestes, un animal céleste confère à son maître les avantages habituels relatifs à son espèce.

À l'instar d'un familier classique, un familier céleste est magiquement lié à son maître. À l'exception de ce qui suit, il exploite le profil de base d'une créature de son espèce, tel qu'il est précisé dans le Manuel des Monstres ou dans le présent ouvrage.

Dés de vie. Pour tous les effets liés au nombre de dés de vie, utilisez le niveau du maître ou le total normal du familier (en choisissant le plus élevé des deux).

Points de vie. La moitié de ceux du maître ou le total normal du familier (en choisissant le plus élevé des deux).

Attaques. Utilisez le bonus de base à l'attaque du maître ou celui du familier (en choisissant le plus élevé des deux).

Jets de sauvegarde. Utilisez les bonus de base aux sauvegardes du maître s'ils sont meilleurs que ceux du familier.

Pouvoirs spéciaux de familier. Reportez-vous à l'encadré des pages 34 et 35 du Manuel des joueurs pour déterminer les pouvoirs supplémentaires de votre familier, comme d'ordinaire. À l'exception des animaux célestes, les familiers célestes ne confèrent pas les avantages qui apparaissent dans cet encadré à leur maître.

FORME ANIMAL EXALTEE [EXALTE, ANIMAL]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage est capable d'utiliser son pouvoir de forme animale pour se transformer en créature magique d'alignement bon.

Conditions. Aptitude de classe de forme animale, niveau 8 dans une classe possédant un pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut utiliser son pouvoir de forme animale pour se transformer en chien esquiveur, aigle géant, hibou géant, pégase ou licorne. Il a également la possibilité d'assumer la version céleste d'un animal dont il peut normalement adopter la forme. (À la discrétion du MD, d'autres formes de créatures magiques sont possibles. En général, cela ne concerne que les monstres dont le FP est inférieur ou égal à 3.) Le personnage acquiert les pouvoirs surnaturels et extraordinaires de la créature. Ce pouvoir compte comme une utilisation du pouvoir de forme animale et fonctionne sur le même principe.

FRAPPE ASSUJETTISANTE [GENERAL]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage est passé maître dans l'art d'infliger des dégâts non létaux, même à l'aide d'armes normales.

Avantage. Le personnage peut infliger des dégâts non-létaux à (aide de n'importe quelle arme de corps à corps sans subir le moindre malus au jet d'attaque. S'il s'agit d'un roublard, il peut infliger des dégâts non-létaux via son attaque sournoise, même s'il manie une arme de corps à corps normale. Ce don ne permet cependant pas d'infliger des dégâts non-létaux à l'aide d'armes à distance.

Normal. Si votre personnage manie une arme de corps à corps normalement conçue pour infliger des dégâts létaux, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque quand il manifeste le souhait d'infliger des dégâts non-létaux. Les roublards ne peuvent habituellement utiliser que la matraque et les coups à mains nues pour infliger des dégâts non-létaux via leur attaque sournoise.

Spécial. Un guerrier peut choisir Frappe assujettissante en qualité de don supplémentaire.

FRAPPE KI SAINTE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Les attaques à mains nues du personnage infligent des dégâts supplémentaires aux créatures maléfiques.

Conditions. Cha 15, Science du combat à mains nues, frappe Ki (Loi), Frappe ki sanctifiée.

Avantage. Les attaques à mains nues du personnage infligent 2d6 points de dégâts saints supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. On les considère comme des armes saintes, ce qui signifie qu'elles passent outre la réduction des dégâts de certains Extérieurs mauvais. Ces dégâts ne sont pas cumulables avec ceux du don Frappe hi sanctifiée.

FRAPPE KI SANCTIFIEE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Les attaques à mains nues du personnage sont investies d'une puissance sacrée.

Conditions. Cha 15, Science du combat à mains nues, frappe hi (Loi).

Avantage. Les attaques à mains nues du personnage infligent 1 point de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais, voire 1d4 points aux Extérieurs et morts-vivants maléfiques. En outre, on les considère comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts des adversaires.

MAIN DE GUERISSEUR [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

L'imposition des mains du personnage soigne davantage de dégâts que la normale.

Conditions. Cha 13, aptitude de classe d'imposition des mains.

Avantage. Lorsque vous déterminez le nombre de points de vie que votre personnage peut restaurer à l'aide du pouvoir d'imposition des mains, augmentez sa valeur de Charisme de 2 points.

NEMESIS [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage est le fléau des créatures d'un type précis.

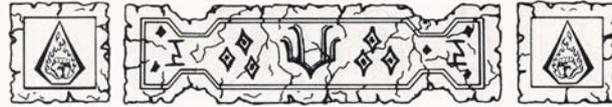
Condition. Aptitude de classe d'ennemi juré.

Avantage. Choisissez un des ennemis jurés de votre personnage. Ce dernier sent leur présence dans un rayon de 18 mètres et est capable de déceler leur emplacement exact. Barrières et obstacles normaux n'entravent pas ce pouvoir surnaturel, ce qui permet au personnage de sentir la présence de ses ennemis derrière portes et murs, par exemple. Néanmoins, ce don ne permet pas de voir les créatures invisibles ou cachées (mais il rien permet pas moins de cerner leur emplacement).

En plus de cette forme de perception, le personnage inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires aux jets de dégâts des armes effectués contre les représentants d'alignement mauvais de son type d'ennemi juré.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un ennemi juré différent.

POING DES CIEUX [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Une puissance céleste investit les attaques étourdissantes du personnage.

Conditions. Sag 15, Coup étourdissant, Frappe ki sanctifiée.
Avantage. Le DD de sauvegarde du Coup étourdissant du personnage augmente de +2 quand il se sert de ce don contre une créature d'alignement mauvais. Si l'attaque à mains nues porte, la créature est chancelante pendant 1 round après le round où elle est étourdie.

Spécial. Un guerrier peut choisir Poing des cieux en qualité de don supplémentaire.

POTENTIEL MAGIQUE CONSACRE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage canalise la puissance sacrée au travers d'un objet à potentiel magique, comme une baguette ou un bâton.

Conditions. Création de baguettes ou Création de bâtons, faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage. Quand le personnage utilise un objet à potentiel magique, comme une baguette ou un bâton, il peut utiliser l'une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants quotidiennes pour activer celui-ci. Une charge n'en est pas moins dépensée. Le sort ainsi lancé est modifié comme s'il bénéficiait du don Sort consacré.

POTENTIEL MAGIQUE PURIFIE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage canalise la puissance sacrée au travers d'un objet à potentiel magique, comme une baguette ou un bâton.

Conditions. Création de baguettes ou Création de bâtons, faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage. Quand le personnage utilise un objet à potentiel magique, comme une baguette ou un bâton, il peut utiliser l'une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants quotidiennes pour activer celui-ci. Une charge n'en est pas moins dépensée. Le sort ainsi lancé est modifié comme s'il bénéficiait du don Sort purifié.

POUVOIR MAGIQUE CONSACRE [GENERAL]

Le personnage investit ses pouvoirs magiques d'un soupçon de puissance sacrée.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Un pouvoir magique modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, la moitié de ceux-ci (arrondir à l'entier inférieur) émanent d'une source divine et ne sont pas sujets à une résistance ou une immunité contre les attaques d'énergie destructive. Par exemple, si l'éclair consacré jeté par un avoral inflige 31 points de dégâts, 16 de ceux-ci seulement relèvent de dégâts d'électricité. Une créature non bonne qui est immunisée contre cette forme d'énergie destructive subira malgré tout 15 points de dégâts si elle rate son jet de Réflexes.

Chacun des pouvoirs magiques du personnage peut être consacré jusqu'à 3 fois par jour, mais ce don ne permet pas de dépasser le nombre habituel d'utilisations quotidienne d'un pouvoir. Par exemple, si un prêtre choisit d'associer ce don à son pouvoir d'éclair multiple, il peut utiliser la version consacrée de celui-ci

jusqu'à 3 fois par jour. Ensuite, rien ne l'empêche d'user de la version normale de son pouvoir (puisqu'il peut s'en servir à volonté), ou de consacrer un autre de ses pouvoirs magiques, comme nuée de météores.

POUVOIR MAGIQUE PURIFIE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage investit ses pouvoirs magiques destructeurs d'une énergie céleste qui n'affecte pas les créatures d'alignement bon.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Un pouvoir magique modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, les créatures neutres ne subissent que la moitié de ceux-ci, voire le quart si elles réussissent leur jet de sauvegarde (le cas échéant). De leur côté, les créatures d'alignement bon n'en subissent aucun. Par contre, les Extérieurs d'alignement mauvais subissent des dégâts supplémentaires. Le type de dé de dégâts augmente alors d'un cran (chaque d6 devient un d8, chaque d8 devient 2d6, etc.). Chacun des pouvoirs magiques du personnage peut être purifié jusqu'à 3 fois par jour, mais ce don ne permet pas de dépasser le nombre habituel d'utilisations quotidienne d'un pouvoir.

RAYONNEMENT SAINT [PURIFIE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage augmente l'intensité de son aura lumineuse pour terrasser les morts-vivants.

Conditions. Cha 15, Auréole de lumière.

Avantage. Le personnage est capable de transformer l'aura de lumière qui l'entoure en une lueur embrasée (action libre), à volonté. Celle-ci éclaire vivement dans un rayon de 3 mètres (et faiblement sur 6 mètres). Tous les morts-vivants situés à 3 mètres ou moins subissent 1d4 points de dégâts par round d'exposition.

RELIQUE ANCESTRALE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage possède une babiole ancestrale qu'il peut investir de pouvoirs.

Conditions. Alignement bon, niveau 3.

Avantage. Le personnage choisit l'un de ses objets. Celui-ci doit être de qualité de maître et avoir appartenu à un membre de sa famille. Cependant, il est également possible qu'il ait appartenu à un autre individu auquel il est lié d'une façon ou d'une autre, comme un membre de son Église.

À tout moment, le personnage peut se retirer en un lieu saint ou consacré et prier de manière à éveiller les esprits qui habitent la relique ancestrale. Le processus exige le sacrifice d'objets dont la valeur est égale à la différence entre le prix de vente de l'objet magique recherché et le prix de vente réel de la relique. Il ne s'agit pas nécessairement d'or. Le personnage peut sacrifier des objets magiques ou autres plutôt que de vendre des biens (à la moitié de leur valeur) tant que la somme requise est atteinte. Tout ceci demande 1 jour par tranche de 1000 po de sacrifice. Durant ce laps de temps, le personnage doit passer 8 heures consécutives par jour (sans manger ni se reposer) en prière et méditation.

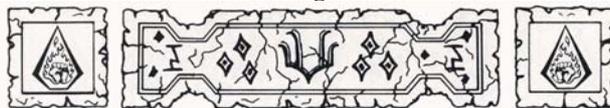
RENOI EXALTE [EXALTE]

Le personnage renvoie les morts-vivants avec une telle énergie que ceux-ci subissent des dégâts.

Condition. Faculté de renvoi des morts-vivants.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage. Tout mort-vivant repoussé par le personnage subit 3d6 points de dégâts en plus des effets habituels du renvoi.

SERVITEUR DES PARADIS [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage prête allégeance à l'un des Archons qui gouvernent les Sept Paradis. Agissant pour leur compte, il acquiert certains pouvoirs.

Avantage. Une fois par jour, quand il réalise une bonne action, le personnage peut faire appel à son parangon tutélaire (un archon) pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un jet ou à un test.

Spécial. Dès lors que le personnage a choisi ce don, il lui est impossible de le prendre de nouveau par la suite. Du reste, il ne peut pas davantage prendre les dons Chevalier des Étoiles ou Élu des Compagnons car on ne prête allégeance qu'à un seul type d'entité.

SORT CONSACRE [METAMAGIE]

« Les chapitres sacrés »

Par la grâce d'une puissance céleste, le personnage est capable d'imprégner ses sorts de l'énergie brute du Bien.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, la moitié de ceux-ci (arrondir à l'entier inférieur) émanent d'une source divine et ne sont pas sujets à une résistance ou une immunité contre les attaques d'énergie destructive.

Un sort consacré mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

SORT PURIFIE [METAMAGIE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage investit ses sorts destructeurs d'une énergie céleste qui n'affecte pas les créatures d'alignement bon.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, les créatures neutres ne subissent que la moitié de ceux-ci, voire le quart si elles réussissent leur jet de sauvegarde (le cas échéant). De leur côté, les créatures d'alignement bon n'en subissent aucun. Par contre, les Extérieurs d'alignement mauvais subissent des dégâts supplémentaires. Le type de dé de dégâts augmente alors d'un cran (chaque d6 devient un d8, chaque d8 devient 2d6, etc.).

Un sort consacré mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

SUBJUGATION SAINTE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage transforme ses dégâts supplémentaires en dégâts non-létaux.

Condition. Frappe assujettissante.

Avantage. Quand le personnage utilise son arme pour infliger des dégâts non-létaux, il a la possibilité de transformer les dégâts supplémentaire issus d'une arme sainte, de l'aptitude de classe de châtiment du Mal ou du pouvoir accordé de châtiment (voir le domaine de prêtre de la Destruction) en dégâts non-létaux eux aussi.

Spécial. Un guerrier a le droit de choisir Subjugation sainte en qualité de don supplémentaire.

SUBSTITUTION NON-LETALE [METAMAGIE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage est capable de modifier un sort infligeant des dégâts d'énergie destructive afin qu'il n'inflige que des dégâts non-létaux.

Conditions. Un don de métamagie au choix, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Avantage. Choisissez un type d'énergie destructive: acide, électricité, feu, froid ou son. Le personnage peut modifier un sort pourvu du registre correspondant afin qu'il inflige des dégâts non-létaux et non des dégâts d'énergie. Hormis cela, le sort altéré fonctionne de manière habituelle.

Un sort non-létal mobilise un emplacement de sort de niveau normal, sauf s'il est modifié par un autre don de métamagie.

VERBE DE LA CREATION [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage connaît quelques-unes des paroles qui furent prononcées à la création du monde.

Conditions. Int 15, Cha 15, bonus de base de Vol de +5.

Avantage. Le personnage peut user de Verbe de la création pour mettre en valeur sa musique de barde, contribuer à l'incantation de sorts du Bien et à la création d'objets magiques bons, et pour amplifier le processus de création.

Normal. Une créature non mauvaise qui tente de prononcer les mots de la création sans les employer convenablement est affectée par un sort de débilité. Une créature d'alignement mauvais meurt sur-le-champ. Heureusement, il est impossible de forcer qui que ce soit à énoncer le verbe de la création car la prononciation en est trop astreignante.

VŒU D'ABSTINENCE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage a fait le vœu pieux de ne pas absorber de boissons alcoolisées, de drogues et autres stimulants, comme la caféine.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +4 aux jets de Vigueur contre les poisons et les drogues (du moins, s'il les absorbe contre sa volonté).

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage ne doit pas consommer de substances enivrantes, stimulantes, calmantes ou hallucinogènes. S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique (une drogue versée dans son verre, par exemple), il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de pénitence.

VŒU DE CHASTETE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage a fait le vœu pieux de ne jamais se marier et de ne pas avoir de relations sexuelles.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +4 aux jets de Volonté contre les sorts et effets de charme et de fantasme.

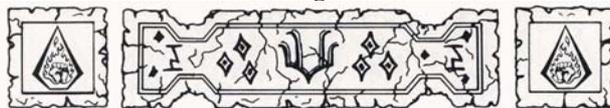
Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage doit s'abstenir de toute relation sexuelle avec quelque créature que ce soit. S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de pénitence.

VŒU DE NON-VIOLENCE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le personnage a fait le vœu pieux de ne pas user de violence contre des humanoïdes.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le DD de sauvegarde de certains sorts et pouvoirs magiques dont le personnage use contre des humanoïdes et humanoïdes monstrueux augmente de +4. Cela concerne uniquement les effets qui n'infligent pas de dégâts (ce qui inclut les affaiblissements temporaires de caractéristiques, mais pas les dégâts non-létaux), ne confèrent pas de niveaux négatifs et ne provoquent pas la mort. Les sorts affectés par ce don incluent donc la plupart des abjurations, des enchantements et des illusions (mais pas assassin imaginaire, par exemple), les quelques divinations qui visent une cible et s'accompagnent d'un jet de sauvegarde (parmi lesquels détection de pensées et détection du mensonge), et les effets de nécromancie comme vagues de fatigue et rayon d'épuisement. Par contre, la plupart des évocations, des invocations et des transmutations ne sont pas concernées.

Le bonus conféré par ce don n'est pas cumulable avec celui qui découle d'École renforcée. En outre, il n'affecte que les DD de sauvegarde, pas les tests de niveau de lanceur de sorts et autres aspects de (effet magique concerné).

L'avantage que procure le don s'étend même aux pouvoirs spéciaux autres que des sorts qui autorisent un jet de sauvegarde, mais seulement s'ils n'infligent pas de dégâts et ne dépendent pas de dégâts causés.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage ne doit pas faire de mal ou causer de souffrances aux humanoïdes et humanoïdes monstrueux, il ne doit pas leur infliger de dégâts ou d'affaiblissements temporaires de caractéristique via sorts et armes. Toutefois, les dégâts non-létaux ne lui sont pas interdits. Il ne doit pas viser ces adversaires à l'aide d'effets de mort, de désintégration, d'effets de douleur et autres sorts susceptibles de provoquer mort, souffrances ou blessures tangibles.

La pureté du personnage est telle que tout allié terrassant un ennemi sans défense dans un rayon de 36 mètres éprouve un grand remords. Celui-ci subit alors un malus de moral de -1 aux jets d'attaque pendant 1 heure par niveau du personnage qui a fait le vœu. Pour chaque adversaire sans défense ainsi tué, le malus à l'attaque augmente de 1 point, jusqu'à concurrence du niveau global du possesseur du don. La durée de ce malus débute au moment de la dernière exécution.

Le personnage peut également demander à ses alliés de lui promettre de ne pas achever un adversaire sans défense. S'ils lui donnent leur parole et reviennent dessus par la suite, ils subissent le malus évoqué ci-dessus, que le personnage soit présent ou non au moment de Pacte. Si le personnage laisse ses alliés abattre un adversaire sans défense, on considère qu'il a enfreint son vœu. En échange de sa vie, il peut aussi demander à un ennemi vaincu de se rendre et de se constituer prisonnier. Si celui-ci est d'accord mais revient ensuite sur sa parole, le personnage pourra laisser ses alliés faire de cet adversaire ce qu'ils veulent sans enfreindre son vœu de non-violence.

S'il enfreint sciemment ce vœu, le personnage perd à jamais les avantages que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de pénitence.

VŒU D'OBEISSANCE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage a fait le vœu pieux de vivre aux ordres d'autrui, habituellement un supérieur religieux.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +4 aux jets de Volonté contre les sorts et effets de coercition.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage doit obéir aveuglément à tous les ordres de son supérieur et vivre en harmonie avec les règles de son organisation. S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de pénitence.

VŒU DE PAIX [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage a fait le vœu pieux de ne pas faire le moindre mal aux créatures vivantes.

Conditions. Vœu pieux, Vœu de non-violence.

Avantage. Ce vœu pieux confère d'importants avantages surnaturels, mais le prix à payer en est élevé.

Premièrement, le personnage est en permanence entouré d'une aura apaisante d'un rayon de 6 mètres. Les créatures qui s'y trouvent doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau du personnage + son modificateur de Cha) sous peine d'être affectées par un sort d'apaisement des émotions. Celles qui quittent la zone d'effet pour y revenir ensuite peuvent alors effectuer un nouveau jet de sauvegarde. En cas de réussite, la créature n'est pas affectée tant qu'elle reste dans la zone d'effet, mais il lui faut réussir un autre jet de sauvegarde si elle y entre de nouveau par la suite. Cette aura est une coercition mentale et surnaturelle.

Deuxièmement, le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA, d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus exalté de +2 à la CA. Ce bonus exalté ne s'applique pas face aux attaques de contact et n'est d'aucune utilité contre les attaques de contact intangibles. Par contre, il conserve toute son efficacité contre les armes de lumière. Il n'est pas cumulable avec un bonus d'armure. Si le personnage possède également le don vœu de pauvreté, ces trois bonus augmentent de +2. Si une créature le frappe à l'aide d'une arme manufacturée, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 niveau du personnage + son modificateur de Con) sous peine de se briser en le touchant sans lui infliger de dégâts.

Enfin, le personnage bénéficie d'un bonus exalté de +4 aux tests de Diplomatie.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage ne doit pas causer de mal aux créatures vivantes (ce qui n'inclut évidemment pas les créatures artificielles et les morts-vivants). Il ne doit pas leur infliger de dégâts ou d'affaiblissements temporaires de caractéristique via sorts et armes. Toutefois, les dégâts non-létaux ne lui sont pas interdits. Il n'a pas le droit d'user de sorts pour affaiblir ou mettre hors d'état de nuire des êtres vivants afin que ses alliés puissent les achever. Dans ce cas, il doit les faire prisonniers.

S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de pénitence. (Les personnages qui ont fait Vœu de paix utilisent généralement un filtre pour ne pas avaler de petits insectes par accident.)

VŒU DE PAUVRETE [EXALTE]

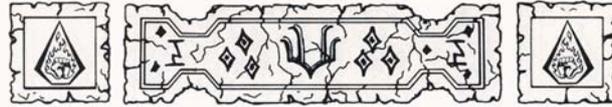
« Les chapitres sacrés »

Le personnage a fait le vœu pieux de renoncer à toute possession matérielle.

Condition. Vœu pieux.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage. Le personnage bénéficie de bonus à la CA, aux valeurs de caractéristique et aux jets de sauvegarde, sans oublier des dons exaltés supplémentaires, tous dépendant de son niveau.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage ne doit ni posséder ni user de biens matériels, à l'exception de ce qui suit. Il a le droit de porter et d'utiliser des armes courantes (à l'exclusion des armes de maître et des armes magiques), se contentant habituellement d'un bâton qui lui sert de canne. Il a également le droit de porter quelques vêtements (une simple robe, voire un chapeau et des sandales) dénués de propriétés magiques. Il peut aussi porter une bourse à composantes. Par contre, il n'a pas le droit d'utiliser le moindre objet magique, ce qui ne doit pas l'empêcher de bénéficier des effets de compagnon. S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer.

VŒU DE PURETE [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage a fait le vœu pieux de ne pas toucher de cadavre.

Condition. vœu pieux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +4 aux jets de Vigueur contre les maladies et effets de mort.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage doit éviter tout contact avec des cadavres, ce qui inclut la viande destinée à être consommée. Il lui est donc interdit de poser la main sur ses défunts adversaires. Il a le droit de livrer combat aux morts-vivants, mais doit ensuite se purifier aussi promptement que possible. Il peut toucher un mort pour le rappeler à la vie (via rappel à la vie ou quelque autre sort nécessitant un contact physique avec un défunt), mais cela s'arrête là.

S'il affronte des morts-vivants ou touche accidentellement un cadavre, il doit exécuter un rituel de purification précis qui demande 1 heure. Le personnage doit également se munir d'une fiole d'eau bénite. S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de pénitence.

VŒU PIEU [EXALTE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage est au service d'une divinité ou d'une cause bonne, s'interdisant de mener une vie ordinaire pour servir au mieux ses idéaux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +2 aux tests de Diplomatie.

Spécial. Ce don est la condition requise pour l'obtention d'autres dons, parmi lesquels Vœu d'abstinence, Vœu de chasteté, Vœu de non-violence, Vœu d'obéissance, Vœu de paix, Vœu de pauvreté et Vœu de pureté

