

UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



Une compilation des informations présentées sur le site et les forums de Paizo au sujet des nouvelles classes de l'Advanced Player's Guide dans le cadre du playtest.

écrit par Jason Bulmahn
traduit par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)
et par rectulo

TABLE DES MATIÈRES

L'ALCHIMISTE	3	L'INQUISITEUR	30
<i>Compétences de classe – 3</i>		<i>Compétences de classe – 30</i>	
<i>Aptitudes de classe – 3</i>		<i>Aptitudes de classe – 30</i>	
Les formules des alchimistes	8	<i>Ex-inquisiteurs – 34</i>	
LE CHEVALIER	10	Sorts des inquisiteurs	34
<i>Compétences de classe – 10</i>		Dons d'équipe	35
<i>Aptitudes de classe – 10</i>		L'ORACLE	37
Les ordres de chevalerie	13	<i>Compétences de classe – 37</i>	
<i>L'ordre du Bouclier – 13</i>		<i>Aptitudes de classe – 37</i>	
<i>L'ordre de la Cockatrice – 13</i>		Sphères d'oracles	39
<i>L'ordre du Dragon – 14</i>		<i>Cieux – 39</i>	
<i>L'ordre de l'Épée – 14</i>		<i>Combat – 40</i>	
<i>L'ordre de l'Étoile – 15</i>		<i>Connaissances – 41</i>	
<i>L'ordre du Lion – 16</i>		<i>Flammes – 42</i>	
LE CONJURATEUR	17	<i>Nature – 43</i>	
<i>Compétences de classe – 17</i>		<i>Ossements – 44</i>	
<i>Aptitudes de classe – 17</i>		<i>Pierre – 46</i>	
Les eidolons	20	<i>Vagues – 47</i>	
<i>Les compétences des eidolons – 22</i>		<i>Vent – 48</i>	
<i>Les formes de base – 22</i>		LA SORCIÈRE	50
<i>L'équipement des eidolons – 22</i>		<i>Compétences de classe – 50</i>	
Évolutions	22	<i>Aptitudes de classe – 50</i>	
<i>Évolutions à 1 point – 23</i>		Les familiers des sorcières	54
<i>Évolutions à 2 points – 25</i>		Sorts de sorcières	57
<i>Évolutions à 3 points – 26</i>			
<i>Évolutions à 4 points – 27</i>			
Sorts de conjurateurs	28		

PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

AUTEURS DE LA VO

Design. Jason Bulmahn
Editor-in-Chief. James Jacobs
Managing Editor. F. Wesley Schneider
Editing and Development. Christopher Carey, Rob McCreary, and James L. Sutter
Editorial Assistance. Jason Bulmahn
Senior Art Director. James Davis
Art Director. Sarah E. Robinson
Production Specialist. Crystal Frasier
Publisher. Erik Mona
Paizo CEO. Lisa Stevens
Vice President of Operations. Jeff Alvarez
Corporate Accountant. Dave Erickson
Director of Sales. Pierce Watters
Sales Manager. Christopher Self
Technical Director. Vic Wertz
Events Manager. Joshua J. Frost
Special Thanks. The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

L'ALCHIMISTE

Un mystique profane qui concocte des onguents et des potions pour modifier son propre corps de manière effrayante.

Qu'ils soient enfermés dans le sous-sol enfumé d'un laboratoire souterrain ou occupés à mener leurs expériences dans une école de magie bien cotée, les alchimistes sont souvent considérés comme des individus aussi instables, imprévisibles et dangereux que les décoctions qu'ils préparent. Certains de ces créateurs d'objets alchimiques se contentent de mener des vies sédentaires en tant que marchands fournissant baguettes à feu et tubes à fumée, les

véritables alchimistes se laissent guider par un appel plus intense. Plutôt que de lancer des sorts comme un magicien, l'alchimiste concentre son propre potentiel magique dans des liquides et des extraits qu'il crée et qui lui donnent un talent impressionnant en matières de poisons, d'explosifs et de diverses sortes de magie de transformation.

Rôle. L'exubérance (certains parleraient même de l'inconscience) que les alchimistes démontrent lorsqu'ils perfectionnent leurs extraits magiques et créent leurs potions n'aide pas à améliorer leur réputation. Ils infusent les substances qu'ils fabriquent avec de la magie qu'ils extraient de leur aura et utilisent leur propre corps comme sujet d'expérience. Leur réputation n'est pas améliorée non plus par leur passion intense pour la construction de bombes explosives, la découverte de nouveaux poisons et de nouvelles méthodes d'utilisation. Ces caractéristiques en font un danger et une menace pour la plupart des organisations civilisées et des institutions d'enseignement mais elles semblent plutôt bien convenir aux groupes d'aventuriers.

Alignement. N'importe lequel.

Dés de vie. d8

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe de l'alchimiste sont Art de la magie (Int), Artisanat (tous) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Désamorçage (Dex), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Perception (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Survie (Sag), Utilisation des objets magiques (Cha), Vol (Dex).

Rangs de compétence par niveau. 4 + modificateur d'Int

APTITUDES DE CLASSE

Les aptitudes de classe des alchimistes sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Les alchimistes sont formés au maniement de toutes les armes courantes ainsi qu'au port des armures légères, mais pas à l'utilisation des boucliers.

Alchimie (Sur). Les alchimistes ne sont pas seulement des maîtres en matière de création de substances alchimiques non magiques comme le feu grégeois et les tubes à fumée mais aussi dans la fabrication d'extraits magiques ressemblant à des potions et dans lesquels ils stockent des sorts en mélangeant des ingrédients puis en « lançant » leurs sorts en buvant la décoction. Lorsqu'un alchimiste crée un extrait ou une bombe, il y place une minuscule portion de sa propre puissance magique, ce qui lui permet de créer de puissants effets mais lie les effets de la potion à sa propre personne.

Lorsqu'il utilise Artisanat (alchimie) pour créer un objet



L'ALCHIMISTE

Niv	BBA	RÉF	VIG	VOL	SPÉCIAL	EXTRAITS PAR JOUR					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	+2	+2	+0	alchimie, bombe 1d6, fabrication de potions, mutagènes, lancer improvisé	1	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+3	+0	découverte, résistance au poison +2, utilisation des poisons	2	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+3	+1	bombe 2d6, alchimie rapide	3	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+4	+1	découverte	3	1	-	-	-	-
5	+3	+4	+4	+1	bombe 3d6, résistance au poison +4	4	2	-	-	-	-
6	+4	+5	+5	+2	découverte, empoisonnement rapide	4	3	-	-	-	-
7	+5	+5	+5	+2	bombe 4d6	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+6	+6	+2	découverte, résistance au poison +6	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+6	+6	+3	bombe 5d6	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+7	+7	+3	découverte, immunité contre le poison	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+7	+7	+3	bombe 6d6	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+8	+8	+4	découverte	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+8	+8	+4	bombe 7d6	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+9	+9	+4	découverte, mutagène persistant	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5	bombe 8d6	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5	découverte	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5	bombe 9d6	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	découverte, alchimie instantanée	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+11	+6	bombe 10d6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	grande découverte	5	5	5	5	5	5

alchimique, il gagne un bonus de compétence égal à son niveau de classe au test d'Artisanat. De plus, l'alchimiste peut utiliser sa compétence d'Artisanat (alchimie) pour identifier des potions comme s'il avait lancé une *détection de la magie*. Il doit tenir la potion pendant un round avant de pouvoir réaliser ce test.

Un alchimiste peut créer trois types spéciaux d'objets magiques : des extraits, des bombes et des mutagènes. Les bombes sont des armes de dispersion explosives et les mutagènes, des élixirs de transformation que l'alchimiste boit pour améliorer ses capacités physiques (ces deux types d'objets sont décrits dans leur section plus bas).

Les extraits sont les plus variés de ces trois types d'objets. Ils possèdent beaucoup de points communs avec les potions de sorts et leurs effets peuvent être dissipés par des sorts tels que *dissipation de la magie*, en utilisant le niveau de l'alchimiste comme NLS. Contrairement aux potions, les extraits peuvent cependant renfermer des effets puissants et copier des sorts qui ne peuvent pas être utilisés pour des potions.

Un alchimiste ne peut créer qu'un certain nombre d'extraits de chaque niveau chaque jour. Son quota quotidien d'extraits est indiqué sur la table ci-dessous. En plus de cela, il reçoit des extraits en bonus par jour s'il possède une Intelligence élevée, de la même manière qu'un magicien reçoit des sorts en bonus.

Lorsqu'un alchimiste mélange un extrait, il l'infuse avec de la magie extraite de sa propre aura magique. Un extrait devient

immédiatement inerte s'il sort des possessions de l'alchimiste et se réactive dès qu'il revient à lui. Un alchimiste ne peut donc normalement pas donner ses extraits à ses alliés (mais voir la découverte « infusion » ci-dessous). Une fois créé, l'extrait reste actif pendant 1 jour avant de devenir inerte. L'alchimiste doit donc re-préparer ses extraits chaque jour. Combiner les ingrédients d'un extrait prend 1 minute de travail. La plupart des alchimistes préparent tous les extraits auxquels ils ont droit au début de la journée ou juste avant de partir à l'aventure, mais certains choisissent de n'en préparer qu'une partie pour pouvoir en créer d'autres plus tard.

Les alchimistes ne lancent pas vraiment de sorts, mais ils possèdent une liste de formules qui détermine les extraits qu'ils peuvent créer (voir plus loin). Un alchimiste peut utiliser des objets à potentiel magique si le sort correspondant apparaît sur sa liste de formule, mais pas les objets à fin d'incantation (sauf s'il recourt à la compétence d'Utilisation des objets magiques). Il « lance » un extrait en le buvant, comme s'il buvait une potion. Les effets de l'extrait copient le sort correspondant à sa formule, si ce n'est qu'ils n'affectent que l'alchimiste qui le boit. L'alchimiste utilise son niveau comme NLS pour déterminer les effets qui en dépendent.

Certaines matières premières sont nécessaires pour préparer les extraits mais le coût de celles-ci est insignifiant, un peu comme les composantes de sorts pour lesquelles aucun coût n'est précisé. Si un sort possède normalement une composante coûteuse, alors cette composante est également utilisée lorsque l'extrait est consommé lors de la fabrication de l'extrait. Il est impossible de créer des extraits pour les sorts

qui possèdent un focalisateur (les extraits alchimiques qui copient des sorts divins ne nécessitent jamais de focalisateur divin).

Un alchimiste peut préparer un extrait pour n'importe quelle formule qu'il connaît. Pour apprendre ou utiliser une formule, l'alchimiste doit posséder une valeur d'Intelligence d'au moins 10 + le niveau de l'extrait. Le DD des jets de sauvegarde contre les extraits d'un alchimiste vaut 10 + le niveau de l'extrait + le modificateur d'Intelligence de l'alchimiste.

Un alchimiste peut connaître n'importe quel nombre de formules. Il conserve ses formules dans un livre spécial appelé livre de formules. Il doit s'y référer chaque fois qu'il prépare un extrait, mais pas quand il le consomme. Un alchimiste entre en jeu en connaissant deux formules de 1^{er} niveau (de son choix) ainsi qu'un nombre de formules additionnelles égal à son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il gagne un nouveau niveau d'alchimiste, il obtient une nouvelle formule appartenant à n'importe quel niveau auquel il a accès. Un alchimiste peut également ajouter une nouvelle formule dans son livre pour les mêmes coûts et en y passant le même temps qu'un magicien ajoutant des sorts à son grimoire. Un alchimiste peut étudier un grimoire de magicien pour apprendre une formule qui est équivalente à un sort et qui se trouve dans le grimoire. Par contre, un magicien ne peut pas apprendre des sorts à partir d'un livre de formules.

~~Le répertoire de formules d'un alchimiste est extrêmement limité. Un alchimiste entre en jeu en connaissant quatre formules de niveau 0 et deux formules de 1^{er} niveau de son choix (sélectionné dans la liste des formules d'alchimistes). Chaque fois qu'il gagne un niveau d'alchimiste, il apprend un ou plusieurs formules, comme indiqué sur la table ci-dessous. (Contrairement au quota d'extraits quotidiens, le nombre de formules connues n'est pas modifié par l'Intelligence de l'alchimiste : les nombres de cette table sont fixés.) Les nouveaux sorts appris peuvent être des sorts assez communs choisis dans la liste des formules des alchimistes ou il peut s'agir de sorts inhabituels que l'alchimiste est parvenu à maîtriser au fil de ses recherches.~~

~~Lorsqu'il atteint le niveau 4 et tous les niveaux pairs par la suite (aux niveaux 6, 8, etc), l'alchimiste peut choisir d'apprendre une nouvelle formule au lieu d'une qu'il connaît déjà. Concrètement, l'alchimiste perd l'ancienne formule et gagne la nouvelle. La nouvelle formule doit être de même niveau que l'ancienne. L'alchimiste ne peut échanger qu'une seule formule à chacun de ces niveaux et il doit choisir s'il veut le faire ou non lorsqu'il gagne de nouvelles formules pour son niveau.~~

Bombes (Sur). En plus des extraits magiques, les alchimistes savent comment mélanger rapidement des substances volatiles et les infuser de magie pour créer de puissantes bombes qu'ils peuvent lancer vers leurs ennemis. Un alchimiste peut utiliser un nombre de bombes chaque jour égal à son niveau de classe + son modificateur d'Intelligence. Les bombes sont instables et, si elles ne sont pas utilisées dans le round où elles sont créées, elles se dégradent et deviennent inertes : le processus de création rend impossible la préparation et le stockage de grandes quantités de matériel explosif. Pour créer une bombe, l'alchimiste doit utiliser une

petite fiole contenant quelques grammes d'un catalyseur liquide (l'alchimiste peut créer ce catalyseur à partir de petites quantités de produits chimiques dans un laboratoire alchimique et le stock de ces produits peut être renouvelé de la même manière qu'un magicien remplit sa bourse à composantes). La plupart des alchimistes créent un certain nombre de fioles de catalyseurs au début de la journée (égal au nombre de bombes qu'ils peuvent créer ce jour-là). Une fois créées, les fioles de catalyseur restent utilisables pendant des années.

Il faut une action ~~simple de mouvement~~ pour créer et lancer une bombe et cela provoque une attaque d'opportunité ~~lorsque l'alchimiste infuse le catalyseur avec de l'énergie magique. Il peut faire détonner une bombe (en lançant la fiole de liquide volatile généralement) en une action simple.~~ Les bombes à lancer ont une portée de 4 cases et fonctionnent comme une arme de dispersion (voir le *Livre de base de Pathfinder*). Les bombes sont considérées comme un type d'armes et il est possible d'utiliser des dons tels que Tir à bout portant ou Arme de prédilection. En cas d'impact direct, la bombe de l'alchimiste inflige 1d6 points de dégâts de feu + des dégâts supplémentaires égaux au modificateur d'Intelligence de l'alchimiste. Les dégâts de base des bombes de l'alchimiste augmentent de 1d6 points chaque fois que l'alchimiste atteint un niveau impair. Les dégâts d'aspersion causés par une bombe d'alchimie sont égaux aux dégâts minimaux de la bombe (dons, si la bombe inflige 2d6+4 points de dégâts de feu en cas d'impact direct, ses dégâts d'aspersion sont de 6 points). Les créatures qui subissent des dégâts d'aspersion peuvent tenter un jet de Réflexes pour diviser les dégâts par deux. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau de l'alchimiste + son modificateur d'Intelligence.

Les alchimistes peuvent apprendre de nouveaux types de bombes lorsqu'ils font des découvertes (voir plus bas). Les bombes d'un alchimiste, comme les extraits, deviennent inertes si elles sont utilisées ou portées par quelqu'un d'autre.

Préparation de potions (Ext). Au niveau 1, l'alchimiste reçoit Préparation de potions comme don en bonus. Il peut préparer des potions avec n'importe quelle formule connue (de niveau inférieur ou égal à 3) en utilisant son NLS.

Mutagènes (Sur). Au niveau 1, un alchimiste découvre comment créer un mutagène qu'il peut boire pour augmenter ses capacités physiques en sacrifiant un peu de sa personnalité. Cela prend 1 heure pour préparer une dose de mutagène et, une fois créée, elle reste efficace jusqu'à son utilisation. Un alchimiste ne peut maintenir active qu'une seule dose de mutagène à la fois. S'il en crée une seconde, tous les mutagènes existants deviennent inertes. Comme pour les extraits et les bombes, les mutagènes qui ne restent pas au sein des possessions de l'alchimiste deviennent inertes jusqu'à ce que l'alchimiste les reprennent.

Lorsqu'un alchimiste crée un mutagène, il choisit un caractère physique (Force, Dextérité ou Constitution). Il faut une action simple pour consommer un mutagène. Lorsque c'est fait, l'alchimiste devient plus imposant et plus bestial. Il reçoit un bonus d'armure naturel de +2 et un bonus ~~alchimique d'altération~~ de +4 +2 à la caractéristique choisie pendant 10 minutes par niveau d'alchimiste. ~~L'alchimiste subit également une pénalité de -2 à une caractéristique~~

mentale. Si le mutagène augmente sa Force, la pénalité touche son Intelligence. S'il augmente sa Dextérité, elle touche sa Sagesse. Et s'il augmente sa Constitution, elle touche son Charisme. ~~L'alchimiste subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme chaque fois qu'il boit un mutagène.~~

Un non-alchimiste qui boit un mutagène doit réussir un jet de Vigueur (de DD égal à 10 + la moitié du niveau de l'alchimiste + son modificateur d'Intelligence) pour éviter de devenir nauséux pendant une heure. Un non-alchimiste ne peut jamais tirer avantage d'un mutagène mais un alchimiste peut obtenir les effets du mutagène d'un autre alchimiste s'il le boit. (Cependant, si l'autre alchimiste crée un mutagène différent, les effets du premier cessent immédiatement.) Les effets des mutagènes ne se cumulent pas. Chaque fois qu'un alchimiste boit un mutagène, les effets de tous les mutagènes qu'il avait précédemment bus se terminent immédiatement.

Lancer improvisé (Ext). Tous les alchimistes gagnent le don Lancer improvisé en tant que don en bonus au niveau 1. Un alchimiste ajoute son modificateur d'Intelligence aux dégâts infligés avec les armes de dispersion. Ces dégâts en bonus sont déjà inclus dans la description de la capacité de classe de Bombes.

Découvertes (Sur). ~~Au niveau 2 et tous les deux niveaux par la suite (jusqu'au niveau 18), Au niveau 4 et tous les quatre niveaux par la suite,~~ l'alchimiste réalise une découverte incroyable. L'alchimiste ne peut pas choisir la même découverte plus d'une fois. Certaines découvertes ne peuvent être faites que si l'alchimiste remplit certaines conditions, ~~comme par exemple avoir fait certaines découvertes.~~ Sauf mention contraire, ~~les découvertes qui modifient les bombes ne se cumulent pas : on ne peut appliquer qu'une seule de ces découvertes à chaque bombe.~~ Le DD des jets de sauvegarde associés aux découvertes vaut 10 + la moitié du niveau de l'alchimiste + le modificateur d'Intelligence de l'alchimiste.

Amélioration des potions. Lorsque l'alchimiste boit une potion, il peut faire en sorte qu'elle fonctionne à un NLS égal à son niveau d'alchimiste et ce un nombre de fois par jour égal à son modificateur d'Intelligence.

Bombe à concussion ~~(l'alchimiste doit avoir fait au moins une autre découverte).~~ Lorsque l'alchimiste crée une bombe, il peut choisir de lui faire infliger des dégâts soniques. Les bombes à concussion infligent 1d4 points de dégâts de son plus 1d4 points de dégâts de son par niveau impair atteint (au lieu de 1d6). ~~Les créatures qui subissent un impact direct sont assourdies pendant 1 minute, à moins de réussir un jet de Vigueur.~~ L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 6 pour pouvoir choisir cette découverte.

Bombe à folie ~~(l'alchimiste doit avoir fait au moins deux autres découvertes).~~ Les bombes de l'alchimiste font plus que de brûler la chair : elles brûlent également l'esprit. Une créature qui subit un impact direct d'une telle bombe subit des dégâts

ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse. Les dégâts de la bombe sont réduits de 2d6 (ainsi, une bombe infligeant normalement 6d6+4 points de dégâts ne causerait que 4d6+4 points de dégâts). La quantité de Sagesse perdue est réduite de 1 point pour chaque bombe à folie qui a touché la cible au cours des dernières 24 heures, jusqu'à un minimum de 1 point de Sagesse. ~~L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 12 avant de choisir cette découverte.~~

Bombe à retardement ~~(l'alchimiste doit avoir fait au moins deux autres découvertes).~~ L'alchimiste peut placer une bombe et s'arranger pour qu'elle explose un certain nombre de rounds après qu'il ne cesse de la toucher. Ce délai peut être n'importe quel nombre de rounds (choisi par l'alchimiste), avec un nombre maximal de rounds égal à son niveau. Si l'alchimiste reprend la bombe avant terme, le décompte cesse et la bombe n'explose pas. Une bombe à retardement détonne immédiatement si une autre créature que l'alchimiste la touche ou tente de la déplacer, ou si son contenu sort de la fiole (si celle-ci se brise par exemple). La bombe inflige des dégâts à toutes les créatures qui se trouvent dans son espace lorsqu'elle explose comme si elles avaient été atteintes par un impact direct et des dégâts correspondant à des dégâts d'aspersion à toutes les créatures qui se trouvent dans des cases adjacentes. Une *dissipation de la magie* permet de neutraliser une bombe à retardement. C'est aussi le cas d'un test de Désamorçage réussi contre un DD égal à 10 + le niveau de l'alchimiste + son modificateur d'Intelligence. ~~L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 8 pour pouvoir choisir cette découverte.~~

Bombe d'acide. Lorsque l'alchimiste crée une bombe, il peut choisir de lui faire infliger des dégâts d'acide. Les créatures qui reçoivent un impact direct subissent 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaire un round après l'impact.

Bombe de force ~~(l'alchimiste doit avoir fait au moins une autre découverte).~~ Lorsque l'alchimiste crée une bombe, il peut choisir de lui faire infliger des dégâts de force. Les bombes de force infligent 1d4 points de dégâts de force plus 1d4 points de dégâts de son par niveau impair atteint (au lieu de 1d6). Les créatures qui subissent un impact direct sont jetées à terre sauf si elles réussissent un jet de Réflexes. ~~L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 8 pour pouvoir choisir cette découverte.~~

Bombe de froid. Lorsque l'alchimiste crée une bombe, il peut choisir de lui faire infliger des dégâts de froid. Les créatures qui reçoivent un impact direct sont chancelantes au cours de leur prochain tour, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Vigueur.

Bombe collante ~~(l'alchimiste doit avoir fait au moins deux autres découvertes).~~ Les effets des bombes de l'alchimiste sont persistants et continuent de causer des dégâts aux créatures pendant 1 round après les dégâts initiaux. Les créatures qui subissent un impact direct d'une bombe collante subissent ~~les dégâts d'aspersion les mêmes dégâts~~ lors du round suivant.



Les bombes qui comportent des effets se déroulant un round plus tard voient ces effets se dérouler deux rounds plus tard. **L'Alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 10 pour pouvoir choisir cette découverte.**

Bombe électrique. Lorsque l'alchimiste crée une bombe, il peut choisir de lui faire infliger des dégâts d'électricité. Les créatures qui reçoivent un impact direct sont éblouies pendant 1d4 rounds.

Bombe empoisonnée (~~L'alchimiste doit avoir fait au moins deux autres découvertes, dont Bombe fumigène~~). Les effets de la fumée créée par les bombes de l'alchimiste copient les effets de *brume mortel* plutôt que *nappe de brouillard* et remplissent une zone égale au double du rayon d'aspersion de la bombe pendant 1 round par niveau. **L'Alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 12 et doit avoir déjà fait la découverte de Bombe fumigène pour pouvoir choisir cette découverte.**

Bombe explosive. Les bombes de l'alchimiste ont désormais un rayon d'aspersion de 2 cases au lieu d'1 seule case. Les créatures qui subissent un impact direct prennent feu et subissent 1d6 points de dégâts de feu chaque round, jusqu'à ce que les flammes soient éteintes, ce qui nécessite une action complexe et un jet de Réflexes réussi. En se roulant sur le sol, on gagne un bonus de +2 à ce jet de sauvegarde. Si on vide au moins 8 litres d'eau sur les flammes, celles-ci sont automatiquement éteintes.

Bombe incendiaire (~~L'alchimiste doit avoir fait au moins trois autres découvertes, dont Bombe fumigène~~). Les effets de la fumée créée par les bombes de l'alchimiste copient les effets de *nuage incendiaire* plutôt que *nappe de brouillard* et remplissent une zone égale au double du rayon d'aspersion de la bombe pendant 1 round par niveau. **L'Alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 16 et doit avoir déjà fait la découverte de Bombe fumigène pour pouvoir choisir cette découverte.**

Bombe fumigène. Lorsque l'alchimiste fabrique une bombe, il peut choisir de lui faire créer un épais nuage de fumée lorsqu'elle explose. Ce nuage fonctionne comme une *nappe de brouillard* et remplit une zone égale au double du rayon d'aspersion de la bombe pendant 1 round par niveau.

Bombe puante (~~L'alchimiste doit avoir fait la découverte Bombe fumigène~~). Les effets de la fumée créée par les bombes de l'alchimiste copient les effets de *nuage nauséabond* plutôt que *nappe de brouillard* et remplissent une zone égale au double du rayon d'aspersion de la bombe pendant 1 round par niveau. **L'Alchimiste doit avoir déjà fait la découverte de Bombe fumigène pour pouvoir choisir cette découverte.**

Bombes précises. Lorsque l'alchimiste lance une bombe, il peut choisir un certain nombre de cases égal à son modificateur d'Intelligence. Ces cases ne sont pas affectées par les dégâts d'aspersion de ses bombes.

Bombes puissantes. Les dégâts infligés par les bombes de l'alchimiste augmentent de 1d6. L'alchimiste peut choisir cette découverte plusieurs fois : les effets se cumulent.

Bombes rapides. Cette découverte permet à l'alchimiste de créer suffisamment de bombes pour en lancer plus d'une par

round. Il peut préparer et lancer des bombes supplémentaires en une action complexe si son BBA est suffisamment élevé pour lui donner des attaques additionnelles. Cela fonctionne comme une attaque à outrance avec une arme de lancer. L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 8 pour pouvoir utiliser cette découverte.

Combinaison d'extraits. Lorsque l'alchimiste crée un extrait, il peut y placer deux formules au lieu d'une seule. Lorsque l'extrait est consommé, les deux formules prennent effet. L'extrait a deux niveaux de plus que le plus élevé des niveaux des deux formules. L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 8 pour pouvoir choisir cette découverte.

Dilution (~~L'alchimiste doit avoir fait au moins deux autres découvertes~~). Une fois par jour, l'alchimiste peut diluer une potion ou un élixir et créer deux doses à partir d'un seul objet. Cela coûte un nombre de pièces d'or égal au quart du prix de la potion. Une potion diluée ne peut pas être diluée à nouveau. Cette découverte ne permet pas de diluer des extraits ou des mutagènes. **L'Alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 12 pour pouvoir choisir cette découverte.**

Élixir de vie (~~L'alchimiste doit avoir fait au moins trois autres découvertes~~). Une fois par jour, l'alchimiste peut créer un élixir de vie. Il s'agit d'une concoction spéciale dont la fabrication nécessite 25 000 po et 1 heure de travail. Lorsque l'alchimiste qui a créé l'élixir l'administre à un individu mort, celui-ci revient à la vie comme s'il avait reçu un sort de *résurrection suprême*. L'alchimiste peut également choisir de boire l'élixir lui-même. Il sera alors automatiquement ciblé par un sort de *résurrection* la prochaine fois qu'il mourra. Lorsque l'élixir est utilisé de cette manière, ses effets ne durent que pendant un nombre de jours égal au modificateur d'Intelligence de l'alchimiste. S'il ne meurt pas avant que ce délai ne soit écoulé, les effets de l'élixir de vie cessent. **L'Alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 16 pour pouvoir choisir cette découverte.**

Infusion. Lorsque l'alchimiste crée un extrait, il peut y ajouter un peu plus de son pouvoir magique. L'extrait ainsi créé perdure même après que l'alchimiste l'abandonne. Tant que l'extrait existe, il continue à occuper un des emplacements d'extraits de l'alchimiste. Un extrait infusé peut être imbibé par un non alchimiste, qui en gagne alors les effets.

Infusion des mutagènes. Lorsque l'alchimiste crée un mutagène, il peut y infuser un peu plus de son pouvoir magique. Cela lui inflige un affaiblissement temporaire de 2 points d'Intelligence et coûte 1 000 po en réactifs rares, mais le mutagène créé reste actif et ne devient pas inerte lorsque l'alchimiste en crée un autre. Ceci permet à l'alchimiste de créer différents types de mutagènes et de les garder à portée de mains en cas d'urgence. Cela ne lui permet pas de gagner les effets de plus d'un mutagène : seul le dernier mutagène bu fait effet.

Mutagène suprême (~~L'alchimiste doit avoir fait au moins trois autres découvertes, dont Mutagène supérieur~~). Les mutagènes de l'alchimiste donnent désormais un bonus d'armure naturelle de +6, un bonus **alchimique d'altération** de +8 +6 à une caractéristique physique, un bonus **alchimique d'altération** de +6 +4 à une autre caractéristique physique et un bonus **alchimique d'altération** de +4 +2 à la troisième

caractéristique physique. L'alchimiste subit une pénalité de -2 à son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme tant que l'effet du mutagène persiste. L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 16 et il doit avoir fait la découverte de Mutagène supérieur pour pouvoir choisir cette découverte.

Mutagène sauvage. Chaque fois que l'alchimiste boit un mutagène, il gagne deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Ce sont des attaques primaires qui sont effectuées avec le bonus d'attaque entier de l'alchimiste. Les griffes infligent 1d6 points de dégâts (1d4 pour les Petits alchimistes) et la morsure inflige 1d8 points de dégâts (1d6 pour les Petits alchimistes). Tant que le mutagène fait effet, l'alchimiste gagne un bonus de compétence de +2 aux tests d'Intimidation.

Mutagène supérieur (~~L'alchimiste doit avoir fait au moins deux autres découvertes~~). Les mutagènes de l'alchimiste donnent désormais un bonus d'armure naturelle de +4, un bonus alchimique d'altération de +6 ~~+4~~ à une caractéristique physique et un bonus alchimique d'altération de +4 à une autre caractéristique physique. L'alchimiste subit une pénalité de -2 aux deux caractéristiques mentales associées tant que l'effet du mutagène persiste. L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 12 pour pouvoir choisir cette découverte.

Potion à effet étendu. L'alchimiste peut modifier une potion dont l'effet n'est pas instantané et faire en sorte que son effet persiste deux fois plus longtemps que la normale. Il peut le faire un nombre de fois par jour égal à son modificateur d'Intelligence.

Poison collant (~~L'alchimiste doit avoir fait au moins une autre découverte~~). Tous les poisons créés par l'alchimiste sont collants. Lorsqu'il les applique à une arme, celle-ci reste empoisonnée pour un nombre de coups égal à son modificateur d'Intelligence. L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 6 pour choisir cette découverte.

Potion éternelle (~~L'alchimiste doit avoir fait au moins trois autres découvertes, dont Amélioration des potions~~). Si l'alchimiste boit une potion dont il améliore les effets, ceux-ci deviennent permanents jusqu'à ce qu'il choisisse de rendre une autre potion permanente. L'alchimiste doit être de niveau supérieur ou égal à 16 et avoir déjà fait la découverte **Potion à effets étendus** pour pouvoir choisir cette découverte.

Résistance au poison (Ext). Au niveau 2, l'alchimiste gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. Ce bonus passe à +4 au niveau 5 puis à +6 au niveau 8. Au niveau 10, il devient complètement immunisé contre les poisons.

Utilisation des poisons (Ext). Les alchimistes savent comment utiliser les poisons et, dès le niveau 2, ils ne peuvent plus s'empoisonner accidentellement lorsqu'ils appliquent du poison à une arme.

Alchimie rapide (Ext). Au niveau 3, l'alchimiste peut créer des objets alchimiques à une vitesse incroyable. Il ne faut que

la moitié du temps normal pour créer un objet alchimique et il peut appliquer du poison sur une arme en une action de mouvement.

Empoisonnement rapide. Au niveau 6, un alchimiste peut appliquer une dose de poison à une arme en une action rapide.

Mutagène persistant (Sur). Au niveau 14, les effets des mutagènes persistent pendant 1 heure par niveau.

Alchimie instantanée (Ext). Au niveau 18, l'alchimiste peut créer des objets alchimiques avec une vitesse quasi surnaturelles. Il peut créer n'importe quel objet alchimique en une action complexe s'il réussit un test d'Artisanat (alchimie) et possède les ressources nécessaire pour la création. Il peut appliquer du poison à une arme en une action immédiate.

Grande découverte (Sur). Au niveau 20, l'alchimiste fait une grande découverte. Il apprend deux découvertes normales sur le champ et met à jour une troisième découverte choisie parmi la liste suivante.

Éveil de l'intellect. L'Intelligence de l'alchimiste augmente de 2 points de manière permanente.

Guérison accélérée. L'alchimiste gagne une guérison accélérée de 5 points.

Jeunesse éternelle. L'alchimiste a vaincu le vieillissement. Désormais, il ne subit aucun malus aux caractéristiques physiques à cause de l'âge et, si ces malus sont déjà en place, ils sont supprimés.

Pierre philosophale. L'alchimiste apprend comment créer des pierres philosophales et peut le faire une fois par mois sans que cela ne lui coûte quoi que ce soit. Il faut un jour de travail pour créer une pierre philosophale.

Toucher empoisonné. L'alchimiste gagne un toucher empoisonné comme s'il était sous l'effet d'un sort d'empoisonnement. Il peut activer ou annuler cette capacité en une action libre.

Vrai mutagène. Le mutagène de l'alchimiste donne désormais un bonus de +8 à son armure naturelle et un bonus d'altération de +6 à sa Force, sa Dextérité et à sa Constitution.



LES FORMULES DES ALCHIMISTES

Les alchimistes peuvent créer des extraits en utilisant les sorts suivants.

Formules d'alchimistes de niveau 1

agrandissement
bouclier
compréhension des langages
coup au but
déguisement
détection des mortsvivants
détection des passages secrets
endurance aux énergies destructives
identification
rapetissement
repli expéditif
saut
soins légers

Formules d'alchimistes de niveau 2

aide
alignement indétectable
détection de l'invisibilité
détection de pensées
endurance de l'ours
flou
force de taureau
grâce féline
invisibilité
lévitation
modification d'apparence
pattes d'araignée
peau d'écorce
protection contre les projectiles
ralentissement du poison
résistance aux énergies destructives
restauration partielle
ruse du renard
sagesse du hibou
simulacre de vie
soins modérés
splendeur de l'aigle
vision dans le noir

Formules d'alchimistes de niveau 3

antidétection
délivrance des malédictions
déplacement
don des langues
état gazeux
forme bestiale I
guérison de la cécité/surdité
guérison des maladies
héroïsme
protection contre les énergies destructives

rage
rapidité
respiration aquatique
soins importants
vision magique
vol

Formules d'alchimistes de niveau 4

bouclier de feu
corps élémentaire I
détection du mensonge
forme bestiale II
immunité contre les sorts
invisibilité suprême
liberté de mouvement
marche dans les airs
neutralisation du poison
oeil du mage
peau de pierre
protection contre la mort
restauration
soins intensifs

Formules d'alchimistes de niveau 5

cauchemar
communication à distance
contact avec les plans
corps élémentaire II
forme bestiale III
forme végétale I
métamorphose
possession
résistance à la magie
songe
vol supérieur

Formules d'alchimistes de niveau 6

analyse d'enchantement
corps élémentaire III
double illusoire
forme bestiale IV
forme du dragon I
forme géante I
forme végétale II
guérison suprême
mauvais oeil
statue
transformation
traversée des ombres
vent divin
vision lucide

LE CHEVALIER

Un noble combattant qui se fraie un chemin au sein de la haute société aussi facilement que sur les champs de bataille.

De nombreux combattants s'efforcent de perfectionner leur art et passent tout leur temps à exercer leurs talents martiaux, mais d'autres s'efforcent plutôt de se dévouer à une cause. Ces combattants qu'on appelle chevaliers se mettent au service d'un objectif et le considèrent comme plus important que tout le reste. Les chevaliers sont des experts du combat monté ; on les voit souvent charger à travers le champ de bataille, le symbole de leur ordre flottant sur une haute bannière agitée par le vent. Le chevalier tire sa puissance de la force de sa conviction dans ses idéaux, des serments qu'il a jurés et des défis qu'il lance.

Rôle. Les chevaliers mènent généralement les forces en présence sur le champ de bataille et tirent parti de leur talent d'équitation et de leurs défis pour contrôler le déroulement du combat. En dehors des batailles, les chevaliers oeuvrent souvent à faire progresser leur cause en usant de diplomatie et, si nécessaire, de ruse. Les intrigues de la cour ne sont pas inconnues des chevaliers et ces derniers peuvent tirer leur épingle du jeu même dans les situations sociales les plus délicates.

Alignement. N'importe lequel.

Dés de vie. d10

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du chevalier sont Artisanat (Int), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

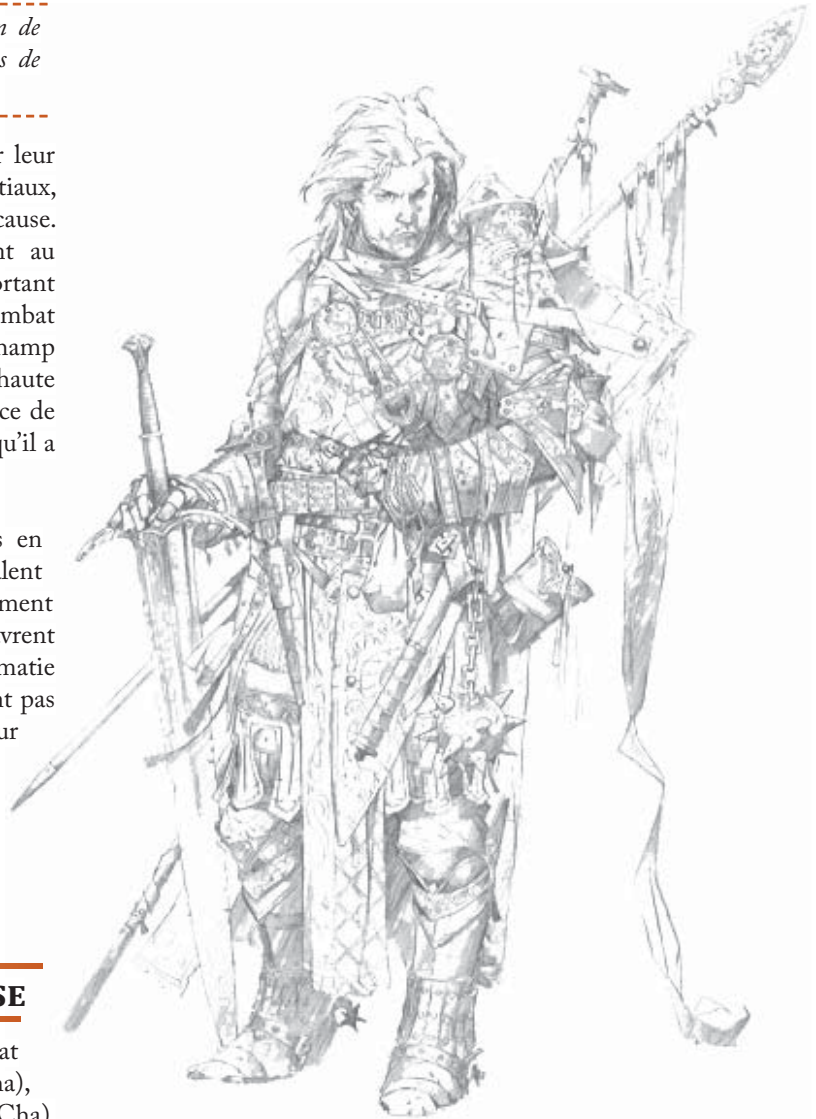
Rangs de compétence par niveau. 4 + modificateur d'Int

APTITUDES DE CLASSE

Les aptitudes de classe des chevaliers sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Les chevaliers sont formés au maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armes de guerre ainsi qu'au port de tous les types d'armure et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pavois).

Défi (Ext). Une fois par jour, un chevalier peut lancer un défi martial. ~~Une fois par combat, un chevalier peut lancer un défi à un adversaire.~~ En une action rapide, le chevalier choisit une cible dans sa ligne de vue. Chaque fois que le chevalier attaque la cible de son défi, ses attaques au corps à corps du chevalier inflige des dégâts supplémentaires égaux à son **niveau de chevalier** à concurrence de 1d6 au niveau 1 (cette quantité augmente de 1d6 tous les trois niveaux de chevalier par la suite). ~~Ces dégâts supplémentaires sont des dégâts de précision et ne sont pas multipliés en cas de coup critique ; ils ne s'appliquent pas non plus en cas d'attaques infligeant des dégâts non létaux.~~ **Le chevalier peut utiliser cette capacité**



une fois par jour au niveau 1 et une fois de plus par jour tous les trois niveaux par la suite, jusqu'à un maximum de 7 utilisations quotidiennes au niveau 19.

Lancer un défi demande une certaine concentration. **Le chevalier subit une pénalité de -2 à sa CA sauf contre les attaques portées par la cible du défi.** ~~Les attaques au corps à corps portées à l'encontre du chevalier par des ennemis autres que celui à qui le défi a été lancé se déroulent comme si le chevalier était pris en tenaille. Ces attaques reçoivent un bonus de +2. Les capacités comme l'esquive instinctive ne protègent pas le chevalier contre le fait que ces attaques le considèrent comme pris en tenaille suite au défi lancé.~~

Le défi reste effectif jusqu'à ce que la cible soit morte, inconsciente ou que le combat se termine. Le défi d'un chevalier s'accompagne d'un autre effet dépendant de l'ordre auquel le chevalier appartient.

Monture (Ext). Un chevalier gagne les services d'une monture loyale et fidèle qui peut le porter au combat. Cette monture fonctionne comme un compagnon animal de druide utilisant le niveau du chevalier en tant que niveau de druide effectif. Il doit s'agir d'une créature que le chevalier est

LE CHEVALIER

NIV	BBA	RÉF	VIG	VOL	SPÉCIAL
1	+1	+0	+2	+0	défi 1/jour, monture, ordre, serment, tacticien
2	+2	+0	+3	+0	capacité d'ordre, don en bonus
3	+3	+1	+3	+1	charge du chevalier
4	+4	+1	+4	+1	défi 2/jour, entraîneur expérimenté
5	+5	+1	+4	+1	bannière, serment
6	+6/+1	+2	+5	+2	don en bonus
7	+7/+2	+2	+5	+2	défi 3/jour
8	+8/+3	+2	+6	+2	capacité d'ordre
9	+9/+4	+3	+6	+3	serment, tacticien supérieur
10	+10/+5	+3	+7	+3	défi 4/jour, don en bonus
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	charge puissante
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	défi imparable, don en bonus
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	défi 5/jour, serment
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	bannière supérieure, don en bonus
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	capacité d'ordre
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	défi 6/jour
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	maître tacticien, serment
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	don en bonus
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	défi 7/jour
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	charge suprême

capable de monter et qui peut faire office de monture, comme un sanglier, un chameau, un chien, un cheval, un poney ou un loup (selon la taille et le niveau, ainsi les sangliers et les chiens ne sont pas disponibles avant le niveau 4). Un chevalier de taille M peut choisir un chameau ou un cheval. Un chevalier de taille P peut choisir un poney ou un loup, ou encore un sanglier ou un chien s'il est de niveau supérieur ou égal à 4. Le MD peut autoriser d'autres montures animales.

Le chevalier ne subit aucune pénalité d'armure aux tests d'Équitation lorsqu'il est sur sa monture. La monture fonctionne comme si elle avait été entraînée au combat et elle entre en jeu avec le don de Port d'armures légères comme don en bonus. La monture du chevalier ne gagne pas la capacité de partage de sorts.

Le lien qui unit un chevalier et sa monture est puissant et chacun d'eux apprend à anticiper les réactions et les mouvements de l'autre. Si la monture d'un chevalier meurt, celui-ci peut chercher une nouvelle monture après une semaine de deuil. Cette nouvelle monture n'obtient toutefois pas les capacités de lien, d'esquive totale, de dévotion ou d'esquive surnaturelle avant que le chevalier n'ait gagné un niveau.

Serment (Ext). Dès le niveau 1, un chevalier doit prêter serment d'accomplir une tâche spécifique. Chaque fois qu'il l'accomplit, il gagne un petit bonus. Le chevalier ne doit pas forcément réaliser cette tâche seul mais il doit contribuer à sa réussite pour bénéficier du bonus.

Chaque fois que le chevalier accomplit la tâche promise, il peut réaliser un nouveau serment ou conserver son précédent si celui-ci a encore un sens. Un chevalier peut abandonner

un serment mais il ne peut pas en formuler un nouveau en remplacement avant que 24 heures ne se soient écoulées. Au niveau 1, un chevalier ne peut maintenir qu'un seul serment. Au niveau 5 et tous les quatre niveaux par la suite, il peut prêter un serment de plus.

Serment d'avidité. Le chevalier jure de rassembler autant de richesse que possible. Chaque fois que le chevalier entre en possession d'un objet valant au moins 1 000 po par niveau de chevalier, il reçoit un bonus de moral de +1 aux tests de Bluff, d'Estimation et de Psychologie pendant 24 heures. Il perd ce bonus s'il cède volontairement de sa richesse ou un objet de valeur sans recevoir de compensation adéquate. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 niveaux de chevalier.

Serment de chasteté. Le chevalier jure de résister aux tentations. Il doit éviter tout contact physique avec les membres du sexe qui l'attire pendant 24 heures pour respecter son serment. En cas de réussite, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets d'enchantement (charme) tant qu'il tient sa promesse et continue d'éviter tout contact. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 niveaux de chevalier.

Serment de fidélité. Le chevalier jure fidélité à ses alliés et à ses amis. Lorsque le chevalier prête ce serment, il choisit un certain nombre d'alliés qui se trouvent dans son champ de vision. Chaque fois qu'un de ces alliés appelle à l'aide et que le chevalier répond en utilisant une action du type « aider quelqu'un », il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets d'enchantement (coercition) pendant 1 jour et ce bonus persiste tant qu'il conserve ce serment et reste fidèle à ses alliés. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 niveaux de chevalier.

~~*Serment de justice.* Le chevalier jure de rendre la justice à l'ennemi d'une personne ou d'une créature spécifique, que ce soit en la capturant ou en la tuant. Lorsque sa tâche est accomplie, le chevalier reçoit un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde pendant 1 jour. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 DV chez la créature en question.~~

~~*Serment de protection.* Le chevalier jure de protéger un individu et d'empêcher qu'on lui fasse du mal. Lorsque le chevalier prête ce serment, il cite une créature. Si cette créature ne subit aucun dégât, ni létal ni non létal, d'attaques au corps à corps ou à distance pendant 24 heures, le chevalier reçoit un bonus de moral de +1 à sa CA chaque fois qu'il se trouve à côté de la cible de ce serment. Ce bonus persiste tant que le chevalier maintient son serment et qu'aucun mal n'est fait à la cible. Le bonus augmente de +1 par tranche de 5 niveaux de chevalier.~~

~~*Serment de pureté.* Le chevalier jure de rester pur de corps et d'esprit. Il doit éviter tout alcool, toute malédiction, toute drogue et tout poison pendant 24 heures pour mener à bien sa promesse (s'il rate un jet de sauvegarde contre l'un de ces effets, le temps écoulé avant cela ne compte pas et il doit repartir de zéro). Lorsqu'il termine cette tâche, le chevalier reçoit un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les malédictions, les maladies et les poisons tant qu'il maintient ce serment et qu'il ne succombe à aucune des impuretés citées. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 niveaux de chevalier.~~

~~*Serment de vengeance.* Le chevalier jure de tuer toutes les créatures d'un type spécifique (comme les gobelins, les momies ou les diables osseux). Chaque fois que le chevalier tue une créature du type choisi, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque contre le type d'ennemis choisi pendant 1 heure. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 DV chez la créature tuée. Un chevalier ne peut maintenir qu'un seul serment de ce type à la fois.~~

Ordre (Ext). Au niveau 1, un chevalier jure fidélité à un ordre en particulier, ce qui lui donne un certain nombre de bonus, de compétences de classe et de capacités spéciales. En plus de cela, chaque ordre comporte une liste d'édits que le chevalier doit respecter. S'il viole l'un de ces édits, il perd tous les avantages associés à son ordre pendant 24 heures. C'est au MJ qu'il revient de déterminer si un édit a été violé ou non.

Un chevalier ne peut pas changer d'ordre sans passer par un long procédé lui permettant de se dévouer à une nouvelle cause. Lorsqu'il choisit d'agir ainsi, le chevalier perd immédiatement tous les avantages de son ancien ordre. Il doit alors suivre les édits de son nouvel ordre pendant un niveau entier sans en gagner les avantages. Une fois ceci fait, il acquiert les avantages du nouvel ordre. Notez que les noms exacts des ordres peuvent varier selon les mondes de campagne.

Tacticien (Ext). Au niveau 1, le chevalier reçoit un don d'équipe en tant que don en bonus. Il doit en remplir les conditions. En une action simple, le chevalier peut donner ce don à tous ses alliés dans un rayon de 6 cases (du moins à ceux qui peuvent le voir et l'entendre). Les alliés peuvent utiliser ce don pendant 3 rounds plus 1 round par deux niveaux du chevalier. Le chevalier peut utiliser cette capacité

une fois par jour au niveau 1 et une fois de plus par jour au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite.

~~**Don en bonus.** Au niveau 2 et tous les quatre niveaux par la suite, un chevalier gagne un don en bonus en plus de ceux qu'il acquiert au même rythme que les autres personnages. Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste des dons de guerrier.~~

Charge du chevalier (Ext). Au niveau 3, un chevalier apprend à rester précis lorsqu'il charge depuis le dos de sa monture. Le chevalier reçoit un bonus de +4 aux jets d'attaque en cas de charge lorsqu'il est monté (au lieu du +2 habituel). En plus de cela, le chevalier ne subit aucune pénalité à la CA après avoir effectué une charge montée.

Entraîneur expérimenté (Ext). Au niveau 4, le chevalier apprend à entraîner les montures rapidement et de manière experte. Il reçoit un bonus égal à la moitié de son niveau de chevalier lorsqu'il utilise la compétence de Dressage sur un animal qui fait office de monture. De plus, il peut réduire le temps nécessaire pour apprendre un nouveau tour à un monture ou pour donner à une monture un entraînement spécifique de une semaine vers un jour en augmentant le DD de +5. Il peut également entraîner plus d'une monture à la fois, mais chaque monture en plus de la première ajoute +2 au DD du test.

Bannière (Ext). Au niveau 5, la bannière du chevalier devient un symbole d'inspiration pour ses alliés et ses compagnons. Tant que la bannière du chevalier est facilement visible, tous les alliés situés à 12 cases ou moins reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur et un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque effectués lors d'une charge. Au niveau 10 et tous les cinq niveaux par la suite, ces bonus augmentent de +1. La bannière doit être au moins de taille P et elle doit être placée sur une hampe ou pendre à une lance pour que cette capacité fonctionne.

~~**Don en bonus.** Au niveau 6 et tous les six niveaux par la suite, un chevalier gagne un don en bonus en plus de ceux qu'il acquiert au même rythme que les autres personnages. Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste des dons de guerrier.~~

Grand tacticien (Ext). Au niveau 9, le chevalier reçoit un nouveau don d'équipe en tant que don en bonus. Il doit en remplir les conditions. Il peut donner ce don à ses alliés comme indiqué dans la capacité de Tacticien. Utiliser cette capacité ne nécessite plus qu'une action rapide.

Charge puissante (Ext). Au niveau 11, un chevalier apprend à réaliser des charges dévastatrices depuis le dos de sa monture. Il double la plage de critique de toute arme utilisée lors d'une charge montée. Cet avantage ne se cumule pas avec les autres effets qui augmentent la plage de critique des armes. En plus de cela, le chevalier peut réaliser une manœuvre de bousculade, de désarmement, de destruction ou de mise à terre si son attaque de charge réussit. Cette manœuvre de combat gratuite ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Défi imparable (Ext). Au niveau 12, chaque fois que le chevalier lance un défi, sa cible doit se préoccuper de la menace qu'il représente. Tant que la cible se trouve dans la

zone contrôlée par le chevalier, ~~Tant que la cible peut voir le chevalier~~, elle subit un malus de -2 à sa CA contre les attaques portées par tous ses ennemis sauf le chevalier. ~~Ce malus ne s'applique pas si le chevalier se trouve dans la zone contrôlée par la cible.~~

Bannière supérieure (Ext). Au niveau 14, la bannière du chevalier devient un point de ralliement pour ses alliés. Tous les alliés dans un rayon de 12 cases reçoivent un bonus de morale de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de charme et de coercition. Le bonus de morale aux jets des attaques effectuées au cours d'une charge passe à +2. De plus, lorsque la bannière est brandie, le chevalier peut utiliser une action simple pour l'agiter dans les airs et donner à tous ses alliés dans un rayon de 12 cases un nouveau jet de sauvegarde contre un sort ou un effet qui les cible. Ce jet de sauvegarde s'effectue contre le même DD que le premier. Un allié ne peut pas bénéficier de cette capacité plus d'une fois par jour.

Maître tacticien (Ext). Au niveau 17, le chevalier reçoit un nouveau don d'équipe en tant que don en bonus. Il doit en remplir les conditions. Le chevalier peut donner ce don à ses alliés en utilisant la capacité de Tacticien. Chaque fois que le chevalier utilise cette capacité, il peut partager deux dons d'équipe parmi ceux qu'il connaît (pas seulement parmi les dons qu'il a reçu en bonus).

Charge suprême (Ext). Au niveau 20, chaque fois que le chevalier charge depuis le dos de sa monture, il inflige le double des dégâts normaux (le triple s'il utilise une lance). En plus de cela, si le chevalier confirme une menace de critique sur l'attaque effectuée lors de la charge montée, la cible est étourdie pendant 1d4 rounds. Si elle réussit un jet de Volonté (de DD égal à 10 + le BBA du chevalier), elle n'est que chancelante pendant 1d4 rounds.

LES ORDRES DE CHEVALERIE

Les ordres qui suivent correspondent à ceux que les chevaliers choisissent le plus souvent. Les membres de ces ordres ne sont pas nécessairement liés ensemble mais certaines organisations sont composées de chevaliers qui appartiennent tous à un ordre spécifique.

L'ORDRE DU BOUCLIER

Les chevaliers qui rejoignent l'ordre du Bouclier vouent leur vie à protéger les petites gens, du simple fermier à l'honnête artisan. Ces chevaliers se tiennent en première ligne pour protéger les innocents contre les bandes de pillards et les monstres affamés.

Édits. Le chevalier doit protéger les petites gens ainsi que ce qui assure leur prospérité contre les dépravations de ceux qui voudraient leur causer du tort ou les exploiter. Il doit se montrer charitable lorsque la situation le demande et apporter son aide lorsque c'est nécessaire. Il ne peut rien faire qui puisse nuire ou blesser ceux qui ne savent pas se défendre par eux-mêmes.

Défi. Chaque fois qu'un chevalier de l'ordre du Bouclier lance un défi, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets

d'attaque contre la cible du défi si celle-ci porte une attaque contre une autre créature que le chevalier. Ce bonus persiste pendant 1 minute et augmente de +1 par tranche de quatre niveaux du chevalier.

Compétences. Les chevaliers de l'ordre du Bouclier ajoutent Connaissances (folklore local) (Int) et Premiers secours (Sag) à la liste de ses compétences de classe. Chaque fois qu'ils utilisent la compétence de Premier secours sur une autre créature qu'eux-mêmes, ils bénéficient d'un bonus au test égal à la moitié de leur niveau de chevalier (minimum +1).

Capacités d'ordre. Un chevalier appartenant à l'ordre du Bouclier acquiert les capacités suivantes lorsqu'il gagne des niveaux.

Déterminé (Ext). Au niveau 2, chaque fois que le chevalier subit des dégâts suite à une attaque au corps à corps ou à distance alors qu'il porte une armure lourde, il peut convertir 1 point de dégât létal en 1 point de dégât non-létal. Il peut utiliser cette capacité une seule fois chaque fois qu'il subit des dégâts. Cette capacité ne s'applique pas aux affaiblissements ou diminutions de caractéristiques ni à l'absorption d'énergie. Au niveau 6 et tous les quatre niveaux par la suite, la quantité de dégâts que le chevalier peut convertir augmente de 1.

Bloquer l'assaut (Ext). Au niveau 8, le chevalier reçoit Immobiliser en tant que don en bonus, même s'il n'en remplit pas les conditions. Au lieu de réaliser un test de manoeuvre de combat pour empêcher la créature de se déplacer, le chevalier peut choisir de faire une attaque normale. Si celle-ci touche et inflige des dégâts, la cible doit interrompre son mouvement, comme si le chevalier avait réussi le test de manoeuvre de combat.

Protéger les faibles (Ext). Au niveau 15, le chevalier peut se déplacer pour intercepter les ennemis. En une action immédiate, il peut se déplacer de sa vitesse de déplacement (ou de celle de sa monture s'il en a une) et porter une attaque au corps à corps. Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité normalement. Le chevalier doit terminer son mouvement à côté d'un ennemi. Lors de son prochain tour, le chevalier est chancelant et doit utiliser au moins un round avant de pouvoir utiliser à nouveau cette capacité.

L'ORDRE DE LA COCKATRICE

(Ce texte correspondait à l'ordre du Dragon dans la version précédente.)

Les chevaliers de cet ordre n'ont qu'un seul maître, eux-mêmes. Ils s'efforcent de suivre leurs propres buts et cherchent à accroître leur prestige. Ils sont généralement égoïstes et ne se préoccupent que de leurs objectifs personnels.

Édits. Le chevalier doit constamment mettre son propre intérêt et ses propres objectifs au-dessus de tout le reste. Il doit toujours accepter d'être payé lorsque c'est justifié, d'être récompensé lorsque c'est mérité et de recevoir un juste part du butin. Le chevalier doit saisir toutes les opportunités qui lui permettent d'améliorer sa position, son prestige et sa puissance.

Défi. Chaque fois qu'un chevalier de l'ordre de la Cockatrice

lance un défi, il reçoit un bonus de moral de +1 à tous les jets de dégâts au corps à corps contre la cible du défi tant qu'il est le seul à contrôler l'espace où se trouve cette cible. Ce bonus disparaît si la cible du défi parvient à porter une attaque de corps à corps contre le chevalier (et il ne revient pas avant que le chevalier ne lance un nouveau défi). Ce bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux du chevalier.

Compétences. Les chevaliers de l'ordre de la Cockatrice ajoutent Estimation (Int) et Représentation (Cha) à la liste de leurs compétences de classe. En plus de cela, ils ajoutent leur modificateur de Charisme aux DD des tentatives de démoralisations à leur rencontre (en plus de leur modificateur de Sagesse).

Capacités d'ordre. Un chevalier appartenant à l'ordre de la Cockatrice acquiert les capacités suivantes lorsqu'il gagne des niveaux.

Grande gueule (Ext). Au niveau 2, le chevalier peut utiliser une action simple pour vanter ses exploits et ses prouesses au combat. **Il reçoit Démonstration [Dazzling Display] comme don en bonus.** ~~Il peut ensuite faire un test d'Intimidation pour démoraliser chacun des ennemis situés à 6 cases ou moins de lui.~~ Le chevalier reçoit un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque au corps à corps contre les cibles ainsi démoralisées. ~~Une fois qu'une créature a été la victime de cette capacité, elle y est immunisée pendant 24 heures.~~

Ravir la gloire (Ext). Au niveau 8, le chevalier peut ravir la gloire d'une autre créature qui est parvenue à porter une attaque. Chaque fois qu'une créature autre que le chevalier réalise un coup critique contre une cible située dans la zone contrôlée par le chevalier, ce dernier peut porter une attaque d'opportunité contre cette même cible.

Moment de triomphe (Ext). Au niveau 15, le chevalier peut déclarer un moment de triomphe en une action libre. Pendant 1 round, le chevalier reçoit un bonus de compétence égal à son modificateur de Charisme sur tous ses tests de caractéristiques, ses jets d'attaque, ses jets de dégâts, ses jets de sauvegarde et ses tests de compétences. Ce bonus s'ajoute également à sa CA. En plus de cela, toutes les menaces de critique sont automatiquement confirmées. Le chevalier peut utiliser cette capacité une fois par jour.

L'ORDRE DU DRAGON

(Ce texte correspondait à l'ordre de la Cockatrice dans la version précédente.)

Les chevaliers de l'ordre du Dragon dévouent leur vie à des groupes formés d'individus partageant un même état d'esprit. Il peut s'agir d'une compagnie de mercenaires ou d'un petit groupe d'aventuriers. Ces chevaliers croient en la loyauté et en l'amitié et se tiennent prêts à protéger leurs alliés au prix de leur propre vie.

Édits. Le chevalier doit rester fidèle à ses alliés et doit toujours oeuvrer pour accomplir les objectifs du groupe. Il

doit protéger ses alliés et défendre leur honneur lorsqu'on la met en doute.

Défi. Chaque fois qu'un chevalier de l'ordre du Dragon lance un défi, ses alliés reçoivent un bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque au corps à corps contre la cible du défi chaque fois que celle-ci se trouve dans la zone contrôlée par le chevalier. Ce bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux du chevalier.

Compétences. Les chevaliers de l'ordre du Dragon ajoutent Perception (Sag) et Survie (Sag) à la liste de leurs compétences de classe. En plus de cela, chaque fois qu'un chevalier de l'ordre de la Cockatrice utilise Survie pour procurer de la nourriture et de l'eau à ses alliés ou pour protéger ses alliés des effets néfastes du climat, il gagne un bonus au test égal à la moitié de son niveau de chevalier (au minimum +1).

Capacités d'ordre. Un chevalier appartenant à l'ordre du Dragon acquiert les capacités suivantes lorsqu'il gagne des niveaux.

Aide aux alliés (Ext). Au niveau 2, chaque fois que le chevalier utilise l'action « aider quelqu'un » pour venir en aide à un de ses alliés, l'allié reçoit un bonus de +3 à sa classe d'armure, son jet d'attaque ou son test de compétence. Au niveau 8 et tous les six niveaux par la suite, ce bonus augmente de +1.

Sens tactique (Ext). Au niveau 8, le chevalier peut utiliser une action simple pour accorder un bonus à tous ses alliés situés à moins de 6 cases de lui (lui y compris) pendant 1 round. Les alliés doivent être capables de voir ou d'entendre le chevalier pour bénéficier de ce bonus. Le chevalier peut donner un bonus d'esquive de +2 à la CA pendant 1 round, un bonus de moral de +2 à tous les jets d'attaque pendant 1 round ou une action de mouvement immédiate qui doit être utilisée pour se déplacer. Le chevalier peut accorder un bonus différent à chaque allié situé dans la portée mais les alliés ne peuvent bénéficier de cette capacité qu'une seule fois par combat.

Agir comme un seul (Ext). Au niveau 15, le chevalier peut utiliser une action simple pour se déplacer de sa vitesse de déplacement et porter une attaque au corps à corps. Tous les alliés situés à 6 cases peuvent également se déplacer de leur vitesse de déplacement et porter une attaque de corps à corps en une action immédiate. Ce mouvement et cette attaque peuvent prendre la forme d'une charge. Toutes les attaques bénéficient d'un bonus de +2 (qui s'ajoute au bonus octroyé par la charge) et tous les participants reçoivent un bonus d'esquive de +2 à la CA pendant 1 round. Un chevalier ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois par combat.

L'ORDRE DE L'ÉPÉE

Les chevaliers qui rejoignent l'ordre de l'Épée dévouent leur vie au code de la chevalerie : honneur, valeur et justice. Les membres de cet ordre jurent souvent de servir une dame,



mais certaines femmes chevaliers se mettent parfois au service d'un seigneur. De tous les ordres, c'est sans doute celui où le thème et les idéaux sont les plus vagues.

Édits. Le chevalier doit faire preuve de courage face au danger, de miséricorde face à ceux qui lui ont causé du tort et de charité envers les pauvres et les faibles. Il se doit d'être juste et honorable à tout moment et dans toute chose. Il doit défendre son honneur et, avant toute autre chose, l'honneur de ceux qu'il sert.

Défi. Chaque fois qu'un chevalier de l'ordre de l'épée lance un défi, il reçoit un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque contre la cible de son défi tant qu'il reste sur sa monture. Le bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux du chevalier.

Compétences. Les chevaliers de l'ordre de l'Épée ajoutent Connaissances (noblesse) (Int) et Connaissances (religion) (Int) à la liste de leurs compétences de classe. Chaque fois qu'ils réalisent un test de Psychologie en opposition à un test de Bluff, ils reçoivent un bonus de compétence au test égal à la moitié de leur niveau de chevalier (minimum +1).

Capacités d'ordre. Un chevalier appartenant à l'ordre de l'Épée acquiert les capacités suivantes lorsqu'il gagne des niveaux.

Sur mon honneur (Ext). Au niveau 2, le chevalier doit choisir un alignement. Tant qu'il garde l'alignement choisi, il reçoit un bonus de moral de +2 à un type de jets de sauvegarde de son choix ~~peut prêter un serment supplémentaire et tous les bonus octroyés par ses serments sont augmentés de +1.~~

Maîtrise de l'équitation (Ext). Au niveau 8, la pénalité d'armure que le chevalier applique à ses tests d'Équitation est réduite de moitié. Chaque fois qu'il effectue une charge montée, il reçoit un bonus d'évasion de +4 à sa CA pour éviter les attaques que les ennemis ont préparées contre sa charge. Lorsque qu'il effectue une attaque de charge, il peut ajouter le modificateur de Force de sa monture aux jets de dégâts, en plus du sien. Il reçoit également un don supplémentaire à choisir parmi la liste suivante : Attaque au galop, Combat monté, Charge inspirée, Désarçonnage, Piétinement, Talent (Équitation). Il doit remplir les conditions du don qu'il choisit.

Défi du chevalier (Ext). Au niveau 15, le chevalier peut lancer un défi du chevalier une fois par jour. Celui-ci fonctionne comme un défi normal mais le chevalier ajoute son bonus de Charisme à tous les jets d'attaque ~~et de dégâts effectués contre la cible de son défi et les dés de dégâts supplémentaires deviennent des d8 (au lieu de d6).~~ En plus de cela, il reçoit un bonus de circonstances de +4 sur les jets d'attaque visant à confirmer les coups critiques contre la cible de son défi.

L'ORDRE DE L'ÉTOILE

Les chevaliers qui rejoignent l'ordre de l'Étoile se consacrent

à la protection et au service d'une foi et de ses fidèles. Ils respectent généralement la plupart des édits et des coutumes de la religion qu'ils servent. Lorsqu'un chevalier rejoint cet ordre, il choisit quelle religion il désire servir.

Édits. Le chevalier doit s'efforcer de protéger la foi et tous ceux qui suivent ses enseignements, les prêtres comme les simples fidèles. Il doit adhérer aux restrictions imposées par la foi, promouvoir sa cause chaque fois que c'est possible et se mettre au service des agents du divin.

Défi. Chaque fois qu'un chevalier de l'ordre de l'Étoile lance un défi, il reçoit un bonus de moral de +1 à tous ses jets de sauvegarde tant que la cible de son défi se trouve dans la zone qu'il contrôle. Ce bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux du chevalier.

Compétences. Les chevaliers de l'ordre de l'Étoile ajoutent Connaissances (religion) (Int) et Premier secours (Sag) à la liste de leurs compétences de classe. Ils peuvent réaliser des tests de Connaissances (religion) sans formation. S'ils possèdent des rangs dans cette compétence, ils reçoivent un bonus au test égal à la moitié de leur niveau de chevalier (minimum +1) lorsque le sujet concerne la foi qu'ils ont choisie.

Capacités d'ordre. Un chevalier appartenant à l'ordre de l'Étoile acquiert les capacités suivantes lorsqu'il gagne des niveaux.

Invocation (Ext). Au niveau 2, le chevalier peut réciter une courte prière en une action simple, ce qui le remplit de confiance en ses capacités. À n'importe quel moment au cours de la minute qui suit, il peut recevoir un bonus de compétence sur un test de caractéristique, un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence égal à son modificateur de Charisme; Il doit déclarer vouloir utiliser ce bonus avant d'effectuer le lancer. Il peut utiliser cette capacité jusqu'à quatre fois par jour, une fois pour chacun des types de jets affectés. En plus de cela, le chevalier ajoute la moitié de son niveau de chevalier aux niveaux de paladins ou de prêtres qu'il possède éventuellement pour déterminer les effets de la canalisation d'énergie et de l'imposition des mains.

Pour la foi (Ext). Au niveau 8, le chevalier peut puiser dans sa foi pour renforcer son courage au combat. En une action libre, le chevalier crie le nom de son dieu, ce qui lui donne un bonus de moral aux jets d'attaques égal à son modificateur de Charisme pendant 1 round. En plus de cela, tous les alliés situés à 6 cases ou moins et partageant sa foi reçoivent également la moitié de ce bonus (au minimum +1). Le chevalier peut utiliser cette capacité une fois par jour. Au niveau 12 et tous les quatre niveaux par la suite, il gagne une nouvelle utilisation quotidienne.

Rétribution (Ext). Au niveau 15, le chevalier peut châtier ceux qui osent s'en prendre à un représentant de sa foi. Chaque fois qu'un ennemi réussit à porter une attaque au corps à corps contre le chevalier ou un allié adjacent et partageant sa foi, il

provoque une attaque d'opportunité de la part du chevalier. Ce dernier reçoit un bonus de moral de +2 au jet d'attaque. Si l'attaque effectuée par l'ennemi a résulté en un coup critique, le chevalier peut effectuer l'attaque d'opportunité comme si l'ennemi en question était la cible de son défi. Le chevalier peut utiliser cette capacité une fois par round.

L'ORDRE DU LION

Les chevaliers de cet ordre ont juré fidélité à un souverain (un roi, une reine ou même simplement un seigneur local). Ce sont des chevaliers vaillants et dévoués à leur cause, prêts à faire tout ce qu'il faut pour protéger leur seigneur et son domaine.

Édits. Le chevalier doit garder son souverain en vie et protéger ses terres à tout prix. Il doit obéir aux ordres de son souverain sans hésitation. Il doit s'efforcer d'accroître le pouvoir et le prestige de sa contrée.

Challenge. Chaque fois qu'un chevalier de l'ordre du Lion lance un défi, il reçoit un bonus d'esquive de +1 à sa CA contre les attaques portées par la cible de son défi. Ce bonus augmente de +1 par quatre niveaux du chevalier.

Compétences. Les chevaliers de l'ordre du Lion ajoutent Connaissances (folklore local) (Int) et Connaissances (noblesse) (Int) à la liste de leurs compétences de classe. Ils peuvent également utiliser la compétence de Connaissances (noblesse) sans formation. S'ils possèdent des rangs dans cette compétence, ils reçoivent un bonus égal à la moitié de leur niveau de chevalier (minimum +1) lorsque le test concerne leur souverain.

Capacités d'ordre. Un chevalier appartenant à l'ordre du Lion acquiert les capacités suivantes lorsqu'il gagne des niveaux.

Appel du lion (Ext). Au niveau 2, un chevalier de l'ordre du Lion acquiert la capacité d'enflammer l'esprit de ses alliés. En une action simple, il peut prononcer quelques paroles encourageantes qui octroient à tous les alliés situés à 12 cases un bonus de compétence aux jets de sauvegarde contre la terreur égal à son modificateur de Charisme ainsi qu'un bonus de compétence de +1 aux jets d'attaque pendant



un nombre de rounds égal à son niveau de chevalier. Si un des alliés situés dans la portée est sous l'effet d'un sort ou d'une capacité qui le rend effrayé ou paniqué, il peut immédiatement tenter un nouveau jet de sauvegarde pour résister à cet effet (si celui-ci autorise un jet de sauvegarde).

Pour le roi (Ext). Au niveau 8, le chevalier de l'ordre du Lion peut s'adresser à ses alliés et les inciter à de grands exploits. En une action rapide, le chevalier peut octroyer à tous ses alliés situés à 6 cases ou moins un bonus de compétence égal à son modificateur de Charisme à tous les jets d'attaque et de dégâts. Ce bonus persiste pendant un round. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par combat.

Bouclier du souverain (Ext). Au niveau 15, un chevalier de l'ordre du Lion peut protéger ceux qui l'entourent. Les alliés qui se tiennent dans un emplacement adjacent au chevalier reçoivent un bonus de bouclier de +2 à la CA. En plus de cela, en une action immédiate, le chevalier peut dévier une attaque portée contre une créature adjacente, pour autant que l'ennemi qui porte l'attaque se trouve à portée de l'arme du chevalier. Il doit préciser qu'il utilise cette capacité avant que le jet d'attaque ne soit effectué. L'attaque s'effectue alors en tenant compte de la CA et des protections du chevalier. Le chevalier perd tous ses bonus d'abri et de camouflage contre l'attaque qu'il a déviée.

LE CONJURATEUR

Un lanceur de sorts profanes qui invoque de puissants serviteurs venant de plus loin que le voile de la réalité afin qu'ils servent ses moindres désirs.

De nombreux lanceurs de sorts profanes deviennent des experts en matière de conjuration de monstres provenant des plans les plus éloignés, mais aucun d'entre eux n'est aussi doué que le conjurateur. Ce mage tisse des liens étroits avec un Extérieur en particulier qu'on appelle eidolon et qui croit en puissance au fur et à mesure que le conjurateur maîtrise de mieux en mieux ses conjurations. Avec le temps, ils deviennent si liés qu'ils finissent par partager une partie de leur âme. Mais cette puissance a un prix : les sorts et les pouvoirs du conjurateur sont limités, car il passe beaucoup de temps à renforcer et à étudier la nature de son eidolon.

Rôle. Les conjurateurs passent la plupart de leur temps à étudier les arts magiques, que ce soit en parcourant le monde ou en consacrant des mois entiers à l'étude de la nature de leur eidolons. Ils tirent leur pouvoirs du plus profond d'eux-mêmes mais ils comptent surtout sur leurs compagnons eidolons chaque fois qu'ils se retrouvent dans une fâcheuse situation. Un conjurateur et son eidolon sont deux entités qui peuvent agir séparément mais ils révèlent leur véritable puissance lorsqu'ils travaillent ensemble;

Alignement. N'importe lequel.

Dés de vie. d8

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du conjurateur sont Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (tous les domaines) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Linguistique (Int), Profession (Sag), Utilisation des objets magiques (Cha) et Vol (Dex).

Rangs de compétence par niveau. 2 + modificateur d'Int

APTITUDES DE CLASSE

Les aptitudes de classe des conjurateurs sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Les conjurateurs sont formés au maniement de toutes les armes courantes ainsi qu'au port des armures légères. Un conjurateur peut lancer des sorts de conjurateurs en armure légère sans encourir de pourcentage d'échec de sorts. Comme les autres lanceurs de sorts profanes, s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde ou encore un bouclier, tous les sorts qu'ils lancent ont une chance d'échouer s'ils comportent une composante somatique. Un conjurateur multiclassé encourt ce risque également et normalement pour les sorts qu'ils reçoit d'autres classes de magie profane.

Sorts. Un conjurateur lance des sorts profanes tirés de la liste des sorts de conjurateur (voir plus loin). Il peut lancer n'importe quel sort qu'il connaît sans devoir le préparer à

l'avance, pour autant qu'il n'ait pas encore épuisé son quota de sorts quotidien.

Pour apprendre ou lancer un sort, un conjurateur doit posséder une valeur de Charisme égale ou supérieure à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde des sorts d'un conjurateur vaut 10 + le niveau du sort + son modificateur de Charisme.

Un conjurateur est limité à un certain nombre de sorts de chaque niveau chaque jour. Son quota quotidien est décrit sur la table plus loin. En plus de ces sorts, il reçoit un certain nombre de sorts en bonus chaque jour s'il possède un Charisme suffisamment élevé.



LE CONJURATEUR

Niv	BBA	RÉF	VIG	VOL	SPÉCIAL	SORTS PAR JOUR					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+0	+2	<i>convocation de monstres I</i> , eidolons, lien vital, tours de magie	1	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3	partage des sens	2	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+1	+3	<i>convocation de monstres II</i>	3	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+1	+4	protection de l'allié	3	1	-	-	-	-
5	+3	+1	+1	+4	<i>convocation de monstres III</i>	4	2	-	-	-	-
6	+4	+2	+2	+5	appel du créateur	4	3	-	-	-	-
7	+5	+2	+2	+5	<i>convocation de monstres IV</i>	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+2	+2	+6	transposition	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+3	+3	+6	<i>convocation de monstres V</i>	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+3	+3	+7	aspect	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+3	+3	+7	<i>convocation de monstres VI</i>	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+4	+4	+8	protection des alliés	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+4	+4	+8	<i>convocation de monstres VII</i>	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+4	+4	+9	pacte vital	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	<i>convocation de monstres VIII</i>	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	fusion des formes	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	<i>convocation de monstres IX</i>	5	5	5	4	4	2
18	+13/+18/+3	+6	+6	+11	aspect supérieur	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	<i>portail</i>	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	jumeau de l'eidolon	5	5	5	5	5	5

Le répertoire de sorts d'un conjurateur est extrêmement limité. Un conjurateur entre en jeu en connaissant quatre sorts de niveau 0 et deux sorts de 1er niveau de son choix. Chaque fois qu'il gagne un niveau de conjurateur, il obtient un ou plusieurs sorts, comme indiqué sur la table plus loin. (Contrairement aux sorts par jour, le nombre de sorts qu'un conjurateur connaît n'est pas modifié par son Charisme ; les nombres indiqués sur la table sont donc fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 5 et toutes les tranches de trois niveaux par la suite (aux niveaux 8, 11 et ainsi de suite), un conjurateur peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place d'un sort connu. Concrètement, le conjurateur perd l'ancien sort et le remplace par le nouveau, qui doit être du même niveau que l'ancien et ce niveau doit être inférieur d'au moins une unité au plus haut niveau de sort auquel le conjurateur a accès. Un conjurateur ne peut échanger qu'un seul sort de cette manière à chaque de ces niveaux et il doit choisir de le faire (ou pas) au moment où il gagne de nouveaux sorts pour ce niveau.

Tours de magie. Un conjurateur apprend un certain nombre de tours de magie ou sorts de niveau 0, comme indiqué sur la table des sorts connus. Il lance ces sorts comme les autres mais il peut les utiliser autant de fois qu'il veut par jour. Les tours de magie qui utilisent d'autres emplacements de sorts (à cause de dons de métamagie) consomment des emplacements de sorts normalement.

Eidolon. Dès son entrée en jeu, un conjurateur possède la capacité d'appeler à ses côtés un puissant Extérieur appelé eidolon. L'eidolon est lié avec le conjurateur qui, à partir

de ce moment-là, ne conjurera plus que des aspects de la même créature. **L'eidolon possède le même alignement que son conjurateur.** Les eidolons suivent les mêmes règles que les créatures conjurées, si ce n'est qu'ils ne sont pas renvoyés vers leur plan d'origine à moins d'être amenés à un nombre de points de vie négatif supérieur ou égal à leur valeur de Constitution. En plus de cela, grâce à son lien avec le conjurateur, l'eidolon peut toucher et attaquer les créatures qui sont protégées par une *protection contre le Mal* ou tout autre effet similaire qui empêche normalement le contact avec les créatures conjurées.

Un conjurateur peut appeler son eidolon une fois par jour, en réalisant un rituel qui prend 1 minute. Lorsque l'eidolon est ainsi appelé, **ses points de vie sont au même niveau que la dernière fois où il a été conjuré. ~~il est toujours à son maximum de points de vie.~~ La seule exception à cette règle, c'est lorsque l'eidolon est tué : lorsqu'il est de nouveau conjuré, son nombre de points de vie est alors de la moitié de ses points de vie habituels.** L'eidolon reste aux côtés du conjurateur jusqu'à ce qu'il soit renvoyé par le conjurateur (ce qui lui prend une action simple). Si l'eidolon est renvoyé vers son plan d'origine suite à des dégâts trop importants, il ne peut plus être appelé avant le jour suivant. L'eidolon ne peut pas être renvoyé vers son plan d'origine par une *dissipation de la magie*, mais des sorts tels que *renvoi* ou *bannissement* fonctionnent normalement.

L'eidolon prend la forme choisie par le conjurateur. Son nombre de DV, ses jets de sauvegarde, ses compétences, ses dons et ses capacités sont liés au niveau de classe du conjurateur et s'améliorent lorsque ce dernier gagne des

SORTS CONNUS

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

niveaux. En plus de cela, chaque eidolon reçoit un quota de points d'évolution qui dépend du niveau de classe du conjurateur et qui peuvent être utilisés pour acquérir diverses capacités. Chaque fois que le conjurateur gagne un niveau, il doit décider comment dépenser ces points et ses choix sont immuables jusqu'à ce qu'il gagne un nouveau niveau.

L'apparence physique de l'eidolon est déterminée par le conjurateur mais il s'agit toujours d'une créature fantastique. Le contrôle n'est pas suffisant pour donner à l'eidolon l'apparence d'une créature spécifique. L'eidolon porte également une rune brillante qui est identique à celle qui apparaît sur le front du conjurateur et qui y reste tant qu'il est invoqué. Il est possible de dissimuler cette rune par des moyens ordinaires mais les sorts qui permettent de changer d'apparence comme *modification d'apparence* ou *métamorphose* ne permettent pas de la cacher (un sort d'*invisibilité* permet de la camoufler tant que son effet persiste).

Lien vital (Sur). Dès le niveau 1, le lien qui unit le conjurateur et son eidolon est puissant. Chaque fois que l'eidolon subit suffisamment de dégâts pour le renvoyer vers son plan d'origine, le conjurateur peut, en une action libre, sacrifier un certain nombre de points de vie de son choix. Chaque point de vie ainsi sacrifié bloque un point de dégât infligé à l'eidolon. Grâce à cela, il se peut que l'eidolon ne soit plus renvoyé vers son plan d'origine.

En plus de cela, l'eidolon et le conjurateur doivent rester à 20 cases l'un de l'autre pour que l'eidolon reste en pleine forme. Si l'eidolon sort de ce rayon de 30 mètres mais ne s'éloigne pas de plus de 300 mètres, son nombre actuel de points de vie et son nombre maximal de points de vie sont réduits de 50%. S'il va entre 300 m et 3 km, la réduction passe

à 75%. Et s'il s'éloigne de plus de 3 km, il est immédiatement renvoyé vers son plan d'origine. Les points de vie ainsi perdus ne réapparaissent pas lorsque l'eidolon se rapproche de son conjurateur, mais le nombre maximal de points de vie de l'eidolon revient à la normale.

Convocation de monstres I (Mag). Dès le niveau 1, le conjurateur peut lancer *convocation de monstres I* en tant que pouvoir magique utilisable un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il peut lancer ce pouvoir en une action simple et les créatures invoquées restent pendant 1 minute par niveau (au lieu d'un round par niveau). Au niveau 3 et tous les deux niveaux par la suite, la puissance de cette capacité augmente d'un cran, ce qui lui permet de convoquer des créatures plus puissantes (jusqu'à un maximum de *convocation de monstres IX* au niveau 17). Au niveau 19, cette capacité peut être utilisée pour imiter *portail* ou *convocation de monstres IX*. Si elle copie le sort de *portail*, le conjurateur doit fournir les composantes matérielles nécessaires. Le conjurateur ne peut avoir qu'une seule convocation de monstres (ou portail) active à tout moment ; s'il en lance une seconde, la première prend fin immédiatement.

Partage des sens (Sur). Dès le niveau 2, le conjurateur peut, en une action simple, partager les sens de son eidolon et entendre, voir, sentir, goûter et toucher tout ce que l'eidolon entend, voit, sent, goûte et touche. Il peut utiliser cette capacité un nombre de rounds par jour égal à son niveau de conjurateur. Il n'y a pas de portée maximale pour cet effet, mais l'eidolon et le conjurateur doivent être sur le même plan. Le conjurateur peut mettre un terme à cet effet en une action libre.

Protection de l'allié (Ext). Au niveau 4, chaque fois que l'invocateur se trouve dans la zone contrôlée par son eidolon, il reçoit un bonus de bouclier de +2 à sa CA et un bonus de circonstance de +2 à ses jets de sauvegarde. Ce bonus ne s'applique pas si l'eidolon est en lutte, sans défense, paralysé, étourdi ou inconscient.

Appel du créateur (Sur). Au niveau 6, en une action simple, un conjurateur peut appeler son eidolon à ses côtés. Cela fonctionne comme un sort de *porte dimensionnelle* lancé au NLS du conjurateur. L'eidolon apparaît alors sur un espace adjacent au conjurateur (ou aussi près de lui que possible si tous les espaces adjacents sont déjà occupés). Si l'eidolon est hors de portée, la capacité est utilisée pour rien. Le conjurateur peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 6, et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux au-delà du niveau 6.

Transposition (Sur). Au niveau 8, le conjurateur peut utiliser sa capacité d'appel du créateur pour changer de place avec son eidolon. Si ce dernier est plus grand que lui, le conjurateur apparaît dans n'importe quelle case de l'espace que l'eidolon occupait. L'eidolon doit occuper la case où le conjurateur se trouvait si cela est possible ou, à défaut, se trouver aussi près de cet emplacement que possible.

Aspect (Sur). Au niveau 10, un conjurateur peut détourner jusqu'à 2 points d'évolution du quota de son eidolon pour appliquer les évolutions sur lui-même. Il ne peut pas choisir d'évolution que l'eidolon ne pourrait pas posséder et il doit

être capable lui aussi d'en remplir les conditions. Il ne peut pas choisir l'évolution « accroissement de caractéristique ». Les points ainsi dépensés sont retirés du quota d'évolution de l'eidolon (ce qui réduit donc le nombre de points dont il dispose). Le conjurateur peut changer les évolutions qu'il reçoit grâce à ces points chaque fois qu'il peut changer les évolutions de son eidolon.

Protection des alliés (Sur). Au niveau 12, chaque fois qu'un allié se trouve dans la zone contrôlée par l'eidolon, cet allié reçoit un bonus de bouclier de +2 à la CA et un bonus de circonstance de +2 aux jets de sauvegarde. Si cet allié est le conjurateur, ces bonus passent à +4. Ces bonus ne s'appliquent pas si l'eidolon est agrippé, sans défense, paralysé, étourdi ou inconscient.

Pacte vital (Sur). Au niveau 14, la vie du conjurateur et celle de l'eidolon sont liées. Tanat que l'eidolon possède au moins 1 point de vie, le conjurateur ne peut pas être tué. Les dégâts en excès de ceux qui tueraient normalement le conjurateur ne sont pas appliqués mais transférés vers l'eidolon. Ce transfert s'effectue point de vie par point de vie, ce qui signifie que dès que l'eidolon est amené à un nombre de points de vie négatif égal à sa valeur de Constitution, les dégâts supplémentaires s'appliquent au conjurateur et le tuent. Les effets qui causent la mort directement plutôt que des dégâts ne sont pas affectés par cette capacité. Elle ne s'applique pas non plus aux sorts tels que *métamorphose funeste*, *pétrification* ou *emprisonnement* ni à ceux qui n'infligent pas des dégâts.

Fusion des formes (Sur). Au niveau 16, en une action complexe, le conjurateur peut toucher son eidolon et fusionner leurs corps. Cette transformation inclut tout l'équipement du conjurateur. Tant que cette fusion persiste, le conjurateur est protégé de tout mal et ne peut être ciblé directement par des sorts ou des effets. Tous les effets et sorts qui l'affectent actuellement sont suspendus jusqu'à ce qu'il sorte de l'eidolon (mais leur durée continue de s'écouler).

Le conjurateur peut lancer des sorts depuis l'intérieur de l'eidolon en prenant le contrôle de ce dernier pendant la durée de l'incantation. Tous les composants matérielles nécessaires à ces sorts sont prises directement l'équipement du conjurateur, même s'il n'est pas possible d'y accéder par des moyens normaux. Le conjurateur peut contrôler toutes les actions de son eidolon pendant la fusion et peut percevoir le monde à travers ses sens et parler par sa bouche.

Le conjurateur peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de conjurateur. Il peut mettre un terme à cet effet par une action rapide. Il émerge alors dans une case adjacente à l'eidolon si c'est possible. Si l'eidolon est renvoyé vers son plan d'origine alors qu'il est fusionné avec le conjurateur, ce dernier est immédiatement éjecté et il subit 4d6 points de dégâts et est étourdi pendant 1 round.

Aspect supérieur (Sur). Au niveau 18, le conjurateur peut détourner un plus grand nombre de points d'évolution vers lui. Cette capacité fonctionne comme celle d'aspect mais il peut prendre jusqu'à 6 points d'évolution. Contrairement à la capacité d'aspect, l'eidolon ne perd désormais que la moitié des points que le conjurateur détourne (arrondi vers le haut).

Jumeau de l'eidolon (Sur). Au niveau 20, le conjurateur et son eidolon possèdent une véritable connexion. En une action simple, le conjurateur peut prendre la forme de son eidolon, copiant toutes ses évolutions, sa forme et ses capacités. Ses valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution changent et deviennent égales aux valeurs de base de l'eidolon. Il peut choisir d'intégrer tout l'équipement qu'il porte dans sa nouvelle forme (comme cela se passe pour les sorts de la sous-école de métamorphose). Les objets à effet continu continuent de fonctionner même lorsqu'ils ont été absorbés dans la forme. Le conjurateur perd ses attaques naturelles et tous ses traits raciaux (à l'exception des dons en bonus, des compétences et des langages) et gagnent les capacités correspondant aux évolutions de son eidolon. Le conjurateur conserve toutes ses capacités de classe. Il peut conserver cette forme pendant un nombre de minutes par jour égal à son niveau de conjurateur. Cette durée ne doit pas forcément être consécutive mais chaque utilisation doit correspondre à un nombre entier de minutes. Le conjurateur peut mettre un terme à cet effet en une action libre.

LES EIDOLONS

Les capacités de l'eidolon dépendent du niveau du conjurateur et des choix qu'il a faits en utilisant son quota de points d'évolution. La table ci-dessous indique les caractéristiques de base de l'eidolon. Chaque eidolon possède une forme de base qui modifie ces valeurs. Les eidolons sont considérés comme des Extérieurs lorsqu'il s'agit de déterminer si un sort les affecte.

Niveau. C'est le niveau de classe du conjurateur.

DV. C'est le nombre total de dés de vie (d10) que l'eidolon possède, chacun de ces dés étant augmenté de son modificateur de Constitution.

BBA. C'est le BBA de l'eidolon ; il est égal à son nombre de dés de vie. Les eidolons ne gagnent pas d'attaques supplémentaires lorsque leur BBA augmente comme ils utilisent des attaques naturelles.

Jets de sauvegarde forts/faibles. Ce sont les bonus de base des jets de sauvegarde de l'eidolon. Un eidolon possède deux bons jets de sauvegarde et un mauvais, qui sont déterminés par la forme de base de la créature.

Compétences. Il s'agit du nombre total de rangs de compétence de l'eidolon. Un eidolon peut distribuer ses points de compétences dans toutes les compétences mais il doit posséder les membres adéquats pour pouvoir utiliser certains d'entre eux. Les eidolons possédant une valeur d'Intelligence au-dessus de la valeur de base modifient ce total en conséquence (un eidolon reçoit un nombre de rangs de compétence égal à 6 + son modificateur d'Intelligence par DV). Chaque compétence peut recevoir au plus un nombre de rangs égal au nombre de DV de l'eidolon. Les rangs de compétence de l'eidolon sont distribués une fois pour toutes et ne changent plus, même si la créature se transforme lorsque le conjurateur gagne un nouveau niveau.

Dons. Il s'agit du nombre total de dons que l'eidolon possède.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE DES EIDOLONS

NIV	DV	BBA	JdS FORTS	JdS FAIBLE	CPT	DONS	ARM NAT	FOR DEX	ÉVOL	MAX ATTQ	SPÉCIAL
1	1	+1	+2	+0	4	1	+0	+0	3	3	lien, partage de sorts, vision dans le noir
2	2	+2	+3	+0	8	1	+2	+1	4	3	esquive totale
3	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	5	3	—
4	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	7	4	—
5	4	+4	+4	+1	16	2	+4	+2	8	4	augmentation de caractéristique
6	5	+5	+4	+1	20	3	+4	+2	9	4	dévotion
7	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	10	4	—
8	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	11	5	—
9	7	+7	+5	+2	28	4	+6	+3	13	5	attaques multiples
10	8	+8	+6	+2	32	4	+8	+4	14	5	augmentation de caractéristique
11	9	+9	+6	+3	36	5	+8	+4	15	5	—
12	9	+9	+6	+3	36	5	+10	+5	16	6	—
13	10	+10	+7	+3	40	5	+10	+5	17	6	—
14	11	+11	+7	+3	44	6	+10	+5	19	6	esquive surnaturelle
15	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	20	6	augmentation de caractéristique
16	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	21	7	—
17	13	+13	+8	+4	52	7	+14	+7	22	7	—
18	14	+14	+9	+4	56	7	+14	+7	23	7	—
19	15	+15	+9	+5	60	8	+14	+7	25	7	—
20	15	+15	+9	+5	60	8	+16	+8	26	8	—

Les eidolons peuvent choisir n'importe quel don pour autant qu'ils en remplissent les conditions, mais ils doivent posséder les membres adéquats pour pouvoir s'en servir. Les dons des eidolons sont choisis une fois pour toutes. Ils ne sont pas modifiés par la suite, même si la créature se transforme lorsque le conjurateur gagne un nouveau niveau. Si un eidolon ne remplit plus les conditions d'un don lors d'une transformation, ce don n'a plus aucun effet jusqu'à ce que l'eidolon en remplisse à nouveau les conditions.

Bonus d'armure naturelle. Le nombre indiqué ici est le bonus d'armure ~~total naturelle~~ de base de l'eidolon. Ce bonus peut être partagé entre un bonus d'armure et un bonus d'armure naturelle, au choix du conjurateur. Ce nombre est modifié par sa forme de base ainsi que par certaines options d'évolution. Un eidolon ne peut porter la moindre armure car cela créerait des interférences dans le lien qui le relie à son conjurateur.

Bonus de Force et de Dextérité. Ajoutez ces modificateurs aux valeurs de Force et de Dextérité de l'eidolon déterminées par sa forme de base. Certaines options d'évolution peuvent également modifier ces valeurs.

Quota d'évolution. La valeur indique le nombre total de points d'évolution dont dispose l'eidolon. Ces points peuvent être utilisés pour acquérir diverses modifications et améliorations qui ajoutent de nouvelles capacités ou de nouvelles attaques à l'eidolon. Chaque fois qu'un conjurateur gagne un niveau, le nombre de points augmente et il peut les dépenser pour modifier les capacités de l'eidolon. Ces choix ne sont pas immuables. Le conjurateur peut les modifier

chaque fois qu'il gagne un nouveau niveau (et en utilisant le sort de *transfiguration*).

Max attaques. Il s'agit du nombre maximal d'attaques naturelles que l'eidolon peut posséder au niveau indiqué. Si l'eidolon a atteint ce maximum, il ne peut plus choisir d'évolutions qui lui donneraient des attaques naturelles supplémentaires.

Spécial. Cette colonne reprend certaines capacités gagnées par tous les eidolons au fil de leur évolution. Ces avantages sont décrits ci-dessous.

Vision dans le noir (Ext). L'eidolon possède une capacité de vision dans le noir avec une portée de 12 cases.

Lien (Ext). Un conjurateur et son eidolon possèdent un lien mental qui leur permet de communiquer à distance (pour autant qu'ils soient sur le même plan). Une action libre suffit pour communiquer, ce qui permet au conjurateur de donner des ordres à son eidolon à tout moment. Les objets magiques interfèrent dans le lien qui existe entre l'eidolon et son conjurateur. En conséquence, l'eidolon et son créateur se répartissent les emplacements destinés aux objets magiques; Par exemple, si le conjurateur porte un anneau, son eidolon ne pourra en porter qu'un seul. En cas de conflit, les objets portés par le conjurateur restent actifs et ceux portés par l'eidolon deviennent inertes. L'eidolon doit disposer des membres nécessaires à l'utilisation des objets magiques qu'il porte.

Partage des sorts (Ext). Le conjurateur peut lancer sur son

eidolon tous les sorts personnels, comme s'il s'agissait de sorts de contact. Un conjurateur peut lancer des sorts sur son eidolon même si ces sorts n'affectent normalement pas les créatures de son type (Extérieur). Les sorts ainsi lancés doivent provenir de la liste de sorts des conjurateurs. Cette capacité ne permet pas de partager des capacités qui ne sont pas des sorts, même si elles imitent des sorts.

Esquive totale (Ext). Si un eidolon est soumis à une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour diminuer les dégâts par deux, il ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi.

Accroissement de caractéristique (Ext). L'eidolon gagne un bonus de +1 à une de ses valeurs de caractéristiques.

Dévotion (Ext). L'eidolon gagne un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté contre les sorts et les effets d'enchantement.

Attaques multiples. L'eidolon gagne le don Attaques multiples en don bonus s'il possède au moins trois attaques naturelles et ne dispose pas encore de ce don. S'il n'a pas les trois attaques naturelles requises (ou s'il est réduit à moins de trois attaques), alors, au lieu du don, il gagne une seconde attaque avec une de ses armes naturelles, mais avec un malus de -5 au toucher. Si l'eidolon acquiert 3 attaques naturelles par la suite, il perd cette attaque supplémentaire et gagne Attaques multiples.

Esquive surnaturelle (Ext). Lorsque l'eidolon est soumis à une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour diviser les dégâts par deux, il ne subit aucun dégât si ce jet de sauvegarde est réussi et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

LES COMPÉTENCES DES EIDOLONS

Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour les eidolons : Artisanat (Int), Bluff (cha), Connaissances (plans) (Int), Discrétion (Dex), Perception (Sag) et Psychologie (Sag). De plus, au niveau 1, le conjurateur peut choisir quatre compétences de classe supplémentaires pour son eidolon. Notez que les eidolons qui disposent d'une vitesse de vol reçoivent Vol (Dex) comme compétence de classe supplémentaire, même s'ils ne gagnent cette vitesse de vol qu'à un niveau supérieur.

LES FORMES DE BASE

Chaque eidolon possède une forme de base choisie parmi trois options. Celle-ci détermine sa taille de départ, sa vitesse, sa CA, ses attaques et ses caractéristiques. Toutes les attaques naturelles sont faites en utilisant le BBA entier (sauf mention contraire). Les eidolons ajoutent leur modificateur de Force aux jets de dégâts, sauf s'ils n'ont qu'une seule attaque, auquel cas ils ajoutent 1,5 fois leur modificateur de Force. Ces formes de base indiquent également les évolutions que l'eidolon possède sans devoir les payer. Les bonus de ces évolutions gratuites sont déjà inclus dans les caractéristiques de départ.

Chaque des trois formes suivantes peut également être utilisée pour faire une créature de taille P. Si l'eidolon est de Petite taille, il gagne un bonus de +2 à sa valeur de Dextérité. Il subit également un malus de -4 à la Force et une pénalité

de -2 à la Constitution. Il gagne un bonus de taille de +1 à la CA et aux jets d'attaque, un malus de -1 au BMO et au DMD, un bonus de +2 aux tests de Vol et un bonus de +4 aux tests de Discrétion. Réduisez également les dégâts de toutes les attaques d'une catégorie (1d6 devient 1d4, 1d4 devient 1d3). Si le conjurateur fait ce choix, il peut ensuite décider de faire évoluer son eidolon vers la taille Moyenne chaque fois qu'il utilise son quota d'évolution (et, dans ce cas, l'eidolon perd les modificateurs cités ci-dessus).

Quadrupède

Caractéristiques de départ. Taille M ; Vitesse 8 cases ; CA armure naturelle +2 ; JdS Réf (fort), Vig (fort), Vol (faible) ; **Attaques** morsure (1d6) ; **Caractéristiques** For 14, Dex 14, Con 13, Int 7, Sag 10, Cha 11 ; **Évolutions gratuites** morsure, membres (jambes) (2).

Bipède

Caractéristiques de départ. Taille M ; Vitesse 6 cases ; CA armure naturelle +2 ; JdS Réf (faible), Vig (fort), Vol (fort) ; **Attaques** 2 griffes (1d4) ; **Caractéristiques** For 16, Dex 12, Con 13, Int 7, Sag 10, Cha 11 ; **Évolutions gratuites** griffes, membres (bras), membres (jambes).

Serpentin

Caractéristiques de départ. Taille M ; Vitesse 4 cases, escalade 4 cases ; CA armure naturelle +2 ; JdS Réf (fort), Vig (faible), Vol (fort) ; **Attaques** morsure (1d6), coup de queue (1d6) ; **Caractéristiques** For 12, Dex 16, Con 13, Int 7, Sag 10, Cha 11 ; **Évolutions gratuites** morsure, escalade, queue, coup de queue.

L'ÉQUIPEMENT DES EIDOLONS

Il existe certaines limites sur l'équipement que les eidolons peuvent utiliser. Leur forme a tendance à changer au fil du temps, ce qui les rend incapables d'utiliser efficacement certains objets. Ceux qui possèdent l'entraînement adéquat ainsi que des bras peuvent manier des armes. Ils subissent les pénalités usuelles s'ils en utilisent plus d'une à la fois, et ce quel que soit le nombre de bras qu'ils possèdent. Les eidolons ne peuvent pas porter d'armure (à cause de leur forme changeante) mais ceux qui possèdent le don adéquat peuvent utiliser un bouclier. Les eidolons peuvent utiliser certains objets magiques. Ils peuvent porter jusqu'à deux anneaux s'ils possèdent des bras. Chaque eidolon peut porter un objet magique unique dans chacun des emplacements suivants : yeux, tête, cou et épaules. Un eidolon possédant des bras ou des tentacules peut boire une potion.

Tous les objets magiques qu'un eidolon possède tombent au sol lorsqu'il est renvoyé vers son plan d'origine, quelle que soit la raison de son départ. Si certains de ces objets sont maudits, ils reviennent automatiquement à l'eidolon dès qu'il réapparaît.

ÉVOLUTIONS

Chaque eidolon reçoit un certain nombre de points d'évolution qui peuvent être utilisés pour donner à l'eidolon de nouvelles capacités, de nouveaux pouvoirs et d'autres améliorations. Ces évolutions peuvent être modifiées chaque fois que le conjurateur gagne un nouveau niveau mais,

en-dehors de cela, elles sont fixées. Certaines évolutions nécessitent une forme de base spécifique ou un niveau minimal de conjurateur avant de pouvoir être appliquées. Certaines évolutions donnent à l'eidolon de nouvelles attaques naturelles. Les attaques naturelles primaires sont faites au BBA entier de l'eidolon et les dégâts correspondants sont modifiés par le modificateur de Force entier. Les attaques naturelles secondaires sont faites au BBA - 5 et n'ajoutent que la moitié du modificateur de Force aux dégâts (si celui-ci est positif). Si l'eidolon ne possède qu'une unique attaque naturelle, elle se fait au BBA entier et ajoute 1,5 fois le modificateur de Force aux dégâts, quel que soit son type.

Les évolutions sont groupées par coût en points d'évolution. Il n'est pas possible de garder des points d'évolution pour les dépenser plus tard. Tous les points doivent être utilisés chaque fois que le conjurateur gagne un niveau. Sauf mention contraire, chaque évolution ne peut être choisie qu'une seule fois.

ÉVOLUTIONS À 1 POINT

Les évolutions suivantes coûtent un point d'évolution.

Allonge/Reach (Ext). L'une des attaques de l'eidolon est capable de frapper ses ennemis à distance. Prenez une attaque. L'allonge de l'eidolon avec cette attaque augmente d'une case.

Armure naturelle améliorée/Improved Natural Armor (Ext). Sur la peau de l'eidolon pousse une épaisse fourrure, des écailles rigides ou des plaques osseuses qui lui confèrent un bonus d'armure naturelle de +2. Cette évolution peut être prise une fois par tranche de cinq niveaux que le conjurateur possède.

Attaques magiques/Magic Attacks (Sur). L'eidolon est imprégné de magie, lui permettant de traiter toutes ses attaques naturelles comme si elles étaient magiques pour ce qui est de franchir la Réduction aux Dégâts. À partir du 10ème niveau de son conjurateur, toutes les armes de l'eidolon sont alignées sur l'alignement de l'eidolon pour ce qui est de franchir la Réduction aux Dégâts.

Attirer/Pull (Ext). L'eidolon obtient la faculté d'attirer les créatures à lui en cas d'attaque réussie. Choisissez un type d'attaque naturelle. Chaque fois que l'eidolon parvient à faire une attaque réussie de ce type choisi, il peut essayer un jet de manœuvre offensive. S'il est réussi, la cible de l'attaque est attirée d'une case (1,5 m) vers l'eidolon. Cette faculté fonctionne seulement sur les créatures dont la taille est égale ou plus petite à celle de l'eidolon. Les créatures attirées de cette manière ne provoquent pas d'attaques d'opportunité. L'eidolon doit posséder une allonge d'au moins 2 cases (3 m) pour choisir cette évolution. Elle peut être sélectionnée plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas. Chaque fois que l'eidolon bénéficie de cette évolution, elle s'applique à une forme d'attaque naturelle différente.

Bond/Pounce (Ext). L'eidolon possède des réflexes vifs, lui permettant de faire une attaque à outrance après une charge. Cette évolution n'est disponible que pour les eidolons dont la forme de base est celle d'un quadrupède.

Branchies/Gills (Ext). L'eidolon possède des branchies et peut respirer sous l'eau indéfiniment.

Compétent/Skilled (Ext). L'eidolon devient particulièrement adepte d'une compétence, obtenant un bonus racial de +8 avec cette compétence. Cette évolution peut être sélectionnée plus d'une fois. Ses effets ne se cumulent pas. Chaque fois que l'eidolon bénéficie de cette évolution, elle s'applique à une compétence différente.

Coup/Slam (Ext). L'eidolon peut délivrer un coup dévastateur. Cette attaque est une attaque primaire. Le coup inflige 1d8 points de dégâts (2d6 si de taille Grande, 2d8 si de taille Très Grande). L'eidolon doit posséder l'évolution Membres (bras) pour prendre cette évolution. De manière alternative, l'eidolon peut remplacer les griffes de sa forme de base par l'attaque de coup (Il lui en coûte néanmoins toujours 1 point d'évolution). Cette évolution peut être choisie plus d'une fois, mais l'eidolon doit posséder un nombre égal d'évolutions membres.

Dard/Sting (Ext). L'eidolon possède un dard long et pointu au bout de sa queue, lui permettant de bénéficier d'une attaque de queue. Cette attaque est une attaque primaire. Le dard inflige 1d4 points de dégâts (1d6 si de taille Grande et 1d8 si de taille Très Grande). L'eidolon doit posséder l'évolution Queue pour bénéficier de cette évolution. Cette évolution peut être sélectionnée plus d'une fois, mais l'eidolon doit posséder les évolutions Queue en nombre égal.

Coup d'ailes/Wing Buffet (Ext). L'eidolon apprend à utiliser ses ailes pour cogner ses ennemis, lui accordant deux coups d'ailes. Ces attaques sont des attaques secondaires. Les coups d'ailes infligent 1d4 points de dégâts (1d6 si de Grande taille ou 1d8 si de taille Très Grande). L'eidolon doit posséder l'évolution Vol avec des ailes pour bénéficier de cette évolution.

Coup de queue/Tail Slap (Ext). L'eidolon peut utiliser sa queue pour cogner ses ennemis proches, lui permettant de bénéficier d'une attaque de queue. Cette attaque est une attaque secondaire. Le coup de queue inflige 1d6 points de dégâts (1d8 si de Grande taille et 2d6 si de taille Très Grande). L'eidolon doit posséder l'évolution queue pour prendre cette évolution. Cette évolution peut être choisie plus d'une fois mais l'eidolon doit posséder l'évolution Queue en nombre égal.

Dégâts accrus/Improved Damage (Ext). Une des attaques naturelles de l'eidolon est particulièrement meurtrière. Sélectionnez une des formes d'attaque naturelle de l'eidolon et augmentez son dé de dégâts d'un cran. Cette évolution peut être sélectionnée plus d'une fois. Ces effets ne se cumulent pas. Chaque fois qu'un eidolon bénéficie de cette évolution, elle s'applique à une forme d'attaque naturelle différente.

Escalade/Climb (Ext). L'eidolon devient un grimpeur chevronné, obtenant une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de base. Cette évolution peut être sélectionnée plus d'une fois. Chaque fois qu'elle l'est, cette évolution augmente la vitesse d'escalade de l'eidolon de 4 cases (6 m).

Formation à l'utilisation d'armes/Weapon Training (Ext). L'eidolon apprend à utiliser une arme comme don en bonus. S'il dépense 1 point d'évolution supplémentaire, il obtient également le don formation avec les armes de guerre.

Griffes/Claws (Ext). L'eidolon possède une paire de vicieuses griffes à l'extrémité de ses membres lui permettant de bénéficier de deux attaques de griffe. Ces attaques sont considérées comme des attaques **primaires secondaires**. Les griffes infligent 1d4 points de dégâts (1d6 si de Grande taille et 1d8 si de taille Très Grande). L'eidolon doit posséder l'évolution Membres pour pouvoir bénéficier de cette évolution. Cette évolution peut être prise plus d'une fois, mais l'eidolon doit posséder l'évolution Membres en nombre égal.

Mise à terre/Trip (Ext). L'eidolon devient adepte de faire chuter ses ennemis au sol avec sa morsure, lui permettant de bénéficier d'une attaque de croc en jambe. Lorsque l'eidolon réussit une attaque de morsure du type choisi, il peut faire un jet de manœuvre offensive. S'il est réussi, sa cible tombe à la renverse. S'il échoue, l'eidolon n'est pas sujet à une riposte. Cette faculté ne fonctionne que sur des créatures de taille inférieure ou égale à celle de l'eidolon. L'eidolon doit posséder l'évolution Morsure pour sélectionner cette évolution.

Morsure/Bite (Ext). La mâchoire de l'eidolon est pleine de dents comme des lames de rasoir, lui permettant de bénéficier d'une attaque de morsure. Cette attaque est une attaque primaire. La morsure inflige 1d6 points de dégâts (1d8 si de taille Grande et 2d6 si de taille Très Grande). Si l'eidolon possède déjà une attaque de morsure, cette évolution lui permet d'infliger 1 fois et demi son modificateur de Force sur les jets de dégâts infligés avec sa morsure.

Nage/Swim (Ext). L'eidolon obtient des mains et des pieds palmés ou de puissantes nageoires, lui donnant une vitesse de nage égale à sa vitesse de base. Cette évolution ne lui confère pas la faculté de respirer sous l'eau. Cette évolution peut être choisie plusieurs fois. Chaque fois qu'elle est choisie par la suite, cette évolution permet d'augmenter la vitesse de base de l'eidolon de 4 cases (6 m).

Odorat/Scent (Ext). Le sens de l'odorat de l'eidolon devient assez précis. L'eidolon obtient la faculté Odorat, lui permettant de détecter ses adversaires par l'odeur dans un rayon de 6 cases (9 m). Si son adversaire est sous le vent, la portée passe à 12 cases (18 m) ; En cas contraire, elle passe à 3 cases (4,5 m). Les odeurs fortes peuvent être détectées à deux fois la portée normale. L'Odorat ne permet pas à l'eidolon de localiser précisément la créature, seulement de détecter sa présence. Il peut détecter sa direction par une action de mouvement. L'eidolon peut localiser précisément la créature lorsqu'il est à 1 case (1,5 m). L'eidolon peut utiliser l'odorat pour suivre des créatures (voir dans le Bestiaire pour plus de détails).

Pincers/Pincers (Ext). Au bout de l'une de ses paires de membres, l'eidolon obtient des pinces, lui conférant deux attaques de pinces. Ces attaques sont traitées comme des attaques secondaires. Les pinces infligent 1d6 points de dégâts (1d8 si de Grande taille et 2d6 si de taille Très Grande). L'eidolon possédant l'évolution Etreinte bénéficie

d'un bonus de +2 à son BMO pour agripper. L'eidolon doit avoir l'évolution Membres (bras) pour pouvoir prendre cette évolution. De manière alternative, l'eidolon peut remplacer les griffes de sa forme de base par des pinces (cela lui coûte néanmoins toujours 1 point d'évolution). Cette évolution peut être choisie plusieurs fois mais l'eidolon doit posséder un nombre d'évolutions Membres (bras) en nombre égal.

Pouvoir magique/Spell-Like Ability (Sp). L'eidolon obtient une parcelle de pouvoir arcanique. Choisissez un sort figurant sur la liste des sorts du magicien/ensorceleur. L'eidolon peut utiliser ce sort comme un pouvoir magique qui peut être lancé une fois par jour (ou trois fois par jour si le sort est du niveau 0). Le DD du sort est basé sur le Charisme de l'eidolon. L'eidolon doit posséder un score de Charisme égal à 10 + le niveau du sort pour bénéficier de cette évolution. Le conjurateur doit être d'un niveau égal ou supérieur à deux fois le niveau du sort pour bénéficier de cette évolution. Cette faculté coûte un nombre de points d'évolution égal au niveau du sort (minimum 1). Le sort peut être lancé trois fois en augmentant le coût d'évolution d'1 point (ou à volonté si le sort est de niveau 0).

Queue/Tail (Ext). L'eidolon obtient une queue longue et puissante. Cela lui permet de bénéficier d'un bonus racial de +2 sur les jets d'Acrobaties requis pour lui permettre de conserver son équilibre. Cette évolution peut être choisie plus d'une fois.

Repousser/Push (Ext). L'eidolon obtient la faculté de repousser les créatures grâce à une attaque réussie. Choisissez un type d'attaque naturelle. Chaque fois que l'eidolon parvient à faire une attaque réussie du type choisi, il peut essayer un jet de manœuvre offensive. S'il est réussi, la cible de l'attaque est repoussée d'une case (1,5 m) droit devant l'eidolon. Cette faculté ne fonctionne que sur les créatures dont la taille est égale ou inférieure à celle de l'eidolon. Les créatures repoussées de cette manière ne provoquent pas d'attaques d'opportunité. Cette faculté peut être sélectionnée plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas. Chaque fois que l'eidolon bénéficie de cette évolution, elle s'applique à une forme d'attaque naturelle différente.

Résistance/Resistance (Ext). La forme de l'eidolon lui permet de résister à un certain type d'énergie qui est habituellement retournée par son corps physique (peau de cendre pour le feu, respiration glacée pour le froid, etc.). Prenez un type d'énergie (acide, froid, électricité, feu ou son). L'eidolon obtient une résistance de 5 contre ce type d'énergie. Cette résistance augmente de 5 pour chaque tranche de 5 niveau que le conjurateur possède jusqu'à un maximum de 15 au 10ème niveau. Cette évolution peut être sélectionnée plus d'une fois. Ses effets ne se cumulent pas. Chaque fois que l'eidolon prend cette évolution, elle s'applique à un type d'énergie différent.

Tentacule/Tentacle (Ext). L'eidolon possède un long et sinueux tentacule, le faisant bénéficier d'une attaque de tentacule. Cette attaque est une attaque secondaire. L'attaque de tentacule inflige 1d4 points de dégâts (1d6 si de Grande taille ou 1d8 si de taille Très Grande). Cette évolution peut être sélectionnée plus d'une fois.

ÉVOLUTIONS À 2 POINTS

Les évolutions suivantes coûtent 2 points d'évolution.

Accroissement de caractéristique/Ability Increase (Ext).

Les muscles de l'eidolon deviennent plus forts, ses réactions sont plus rapides, son intelligence s'accroît ou bien il augmente une autre de ses caractéristiques. Augmentez la caractéristique de l'eidolon de +2. Cette évolution peut être sélectionnée plus d'une fois. Il ne peut s'appliquer qu'une fois à chaque caractéristique par tranche de 6 niveaux que possède le conjurateur.

Attaque d'énergie/Energy Attacks (Sur). L'attaque de l'eidolon devient chargée d'énergie. Prenez un type d'énergie : acide, froid, électricité ou feu. Toutes les attaques naturelles de l'eidolon infligent 1d6 points de dégâts d'énergie du type choisi sur un jet d'attaque réussie. Le conjurateur doit au moins être de niveau 5 avant de pouvoir choisir cette évolution.

Constriction/Constrict (Ext). L'eidolon obtient des muscles puissants qui lui permettent d'écraser ceux qu'il a attrapés. Chaque fois que l'eidolon parvient à agripper un ennemi en utilisant l'évolution Etreinte, il inflige des dégâts supplémentaires équivalents au montant de dégâts infligés par l'attaque utilisée par l'évolution Etreinte. Cette évolution est seulement valable pour les eidolons dont la forme de base est serpentine.

Cornes/Gore (Ext). Des cornes poussent sur la tête de l'eidolon, lui permettant de bénéficier d'une attaque de cornes. Cette attaque est une attaque primaire. Les cornes infligent 1d6 points de dégâts (1d8 si de taille Grande, 2d6 si de taille Très Grande).

Étreinte/Grab (Ext). L'eidolon devient particulièrement habile pour attraper ses ennemis, obtenant la faculté Etreinte. Prenez une attaque de morsure, de griffes, de coup, de coup de queue ou de tentacule. Chaque fois que l'eidolon réussit une attaque du type choisi, il peut essayer un jet de manœuvre offensive. Si elle est réussie, l'eidolon agrippe la cible. Cette faculté ne fonctionne que sur les créatures dont la taille est la même ou inférieure à celle de l'eidolon. Les eidolons bénéficiant de cette évolution bénéficient d'un bonus de +4 à leurs BMO pour agripper.

Formation à l'utilisation d'armes/Weapon Training (Ext). L'eidolon apprend à utiliser une arme, obtenant la faculté d'utiliser toutes les armes simples. en dépensant 2 points d'évolution supplémentaires, il obtient également le don Maniement des armes des guerre.

Immunité/Immunity (Sur). Le corps de l'eidolon devient extrêmement résistant à un type d'énergie, lui permettant de bénéficier d'une immunité à ce type d'énergie. Choisissez un type d'énergie : acide, froid, électricité, feu ou son. L'eidolon obtient une immunité à ce type d'énergie. Cette évolution peut être sélectionnée plus d'une fois. Ses effets ne se cumulent pas. Chaque fois qu'elle est prise, elle s'applique à un type d'énergie différent. Le conjurateur doit au moins être de niveau 7 avant de pouvoir bénéficier de cette évolution.

Membres/Limbs (Ext). L'eidolon obtient une paire de

membres supplémentaires. Ces membres ne peuvent prendre que deux formes. Il peut s'agir de jambes terminées par des pieds. Chaque paire de jambes augmente la vitesse de base de l'eidolon de 2 cases (3 m). Autrement, les membres peuvent avoir la forme de bras terminés par des mains. L'eidolon ne bénéficie d'aucune attaque naturelle supplémentaire avec ces bras mais il peut en obtenir en ajoutant des évolutions lui permettant de bénéficier d'attaques supplémentaires (comme griffes ou un coup). Les bras qui possèdent des mains peuvent être utilisés pour porter des armes, si l'eidolon est compétent. Cette évolution peut être choisie plus d'une fois.

Éventration/Rend (Ext). L'eidolon apprend à déchirer et à lacérer la chair de ceux qu'il attaque avec ses griffes, lui conférant la faculté de les éventrer. Chaque fois que l'eidolon réussit deux attaques de griffes contre la même cible, ses griffes s'accrochent à la chair et infligent des dégâts supplémentaires. Ils sont égaux à ceux infligés par une attaque de griffes plus 1,5 fois le modificateur de Force de l'eidolon. L'eidolon doit posséder l'évolution griffes pour pouvoir choisir cette évolution. Le conjurateur doit être au moins de niveau 6 pour choisir cette évolution.

Mise à terre/Trip (Ext). L'eidolon devient capable de faire chuter ses ennemis au sol avec sa morsure, ce qui lui permet de bénéficier d'une attaque de croc-en-jambe. Lorsque l'eidolon réussit une attaque de morsure du type choisi, il peut faire un jet de manœuvre offensive. S'il est réussi, sa cible tombe au sol. S'il échoue, l'eidolon n'est pas sujet à une riposte. Cette faculté ne fonctionne que sur des créatures de taille inférieure ou égale à celle de l'eidolon. L'eidolon doit posséder l'évolution Morsure pour sélectionner cette évolution.

Pattes arrière/Rake (Ext). De dangereuses griffes poussent sur les pieds de l'eidolon qui lui permettent de faire deux attaques avec ses pattes arrières sur ses ennemis lorsqu'il les a agrippés. Ces attaques sont des attaques primaires. L'eidolon bénéficie de ses attaques à chaque fois qu'il réussit un jet pour agripper sa cible. Les pattes arrières infligent chacune 1d4 points de dégâts (1d6 si de Grande taille et 1d8 si de taille Très Grande). Cette évolution n'est accessible qu'aux eidolons dont la forme de base est celle d'un quadrupède. Le conjurateur doit être au moins de niveau 4 avant de choisir cette évolution.

Perception des vibrations/Tremorsense (Ext). L'eidolon devient attentif aux vibrations du sol, lui conférant la faculté de percevoir les vibrations à une portée de 6 cases (9 m). Cela fonctionne comme l'évolution Perception Aveugle, mais seulement si l'eidolon et sa cible sont en contact avec le sol. Le conjurateur doit être au moins de niveau 7 avant de sélectionner cette évolution.

Piétinement/Trample (Ext). L'eidolon obtient la faculté d'écraser ses ennemis sous ses pas, obtenant la faculté de les piétiner. Au prix d'une attaque à outrance, l'eidolon peut renverser toute créature qui est d'au moins une taille inférieure à la sienne. Cela fonctionne comme la manœuvre de combat bousculade, sauf que l'eidolon n'a pas besoin de faire de jet, il a seulement besoin de se déplacer par dessus les adversaires qui se trouvent sur son chemin. Les créatures subissent 1d6 points de dégâts (1d8 si de Grande taille et 2d6 si de taille Très Grande), plus 1,5 fois le modificateur de

Force de l'eidolon. Les cibles du piétinement peuvent faire des attaques d'opportunité avec une pénalité de -4. Si la cible renonce à l'attaque d'opportunité, elle peut tenter un jet de Réflexes pour ne subir que la moitié des dégâts. Le DD de ce jet de sauvegarde est de $10 + 1/2$ des DV de l'eidolon + le modificateur de Force de l'eidolon. Un eidolon qui piétine ne peut causer des dégâts dus au piétinement à une créature qu'une seule fois par round. Cette évolution n'est accessible qu'aux seuls eidolons dont la forme de base est quadrupède ou bipède.

Poison/Poison (Ext). L'eidolon secrète un venin toxique, obtenant une attaque empoisonnée. Choisissez l'attaque morsure ou dard. Chaque fois que l'eidolon réussit une attaque de ce type, la cible est empoisonnée.

Poison de l'Eidolon — *type* poison (blessure) ; *JdS* Vigueur annule ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* 1d4 For ; *guérison* 1 JdS réussi. Le DD du JdS est égal à $10 + 1/2$ des DV de l'eidolon + le modificateur de Constitution de l'eidolon. Pour 2 points d'évolution supplémentaires, ce poison inflige des dégâts de Constitution au lieu de Force.

Le conjurateur doit au moins être de niveau 7 avant de pouvoir choisir cette évolution.

Vol/Flight (Ext ou Sur). L'eidolon obtient des ailes, comme celles d'une chauve souris, d'un oiseau, d'un insecte ou d'un dragon, gagnant ainsi la faculté de voler. L'eidolon obtient une vitesse de vol égale à sa vitesse de base. La manœuvrabilité de l'eidolon dépend de sa taille. Les eidolons de taille Petite ou Moyenne ont une bonne manœuvrabilité. Les eidolons de taille Grande ont une manœuvrabilité moyenne, alors que celle des eidolons de taille Très Grande est médiocre. Pour deux points supplémentaires, le vol est assuré par des moyens magiques. Il perd ses ailes, mais sa manœuvrabilité est alors parfaite. L'évolution qui permet de voler par des moyens magiques est une faculté surnaturelle. La vitesse de vol de l'eidolon peut être augmentée en dépensant des points d'évolution supplémentaires, permettant d'augmenter la vitesse de vol de 4 cases (6 m) pour chaque point supplémentaire dépensé. Le conjurateur doit au moins être de niveau 5 avant de pouvoir choisir cette évolution.

ÉVOLUTIONS À 3 POINTS

Les évolutions suivantes coûtent 3 points d'évolution.

Creusement/Burrow (Ext). Les griffes de l'eidolon deviennent épaisses et calleuses, lui permettant de se déplacer à travers la terre. L'eidolon obtient une vitesse de creusement égale à la moitié de sa vitesse de base. Il peut utiliser ce moyen de déplacement à travers la terre, la glaise, le sable et les éboulis. Il ne laisse pas de trou derrière lui et son parcours sous terre n'est pas visible de la surface. Le conjurateur doit au moins être du 9ème niveau avant de pouvoir choisir cette évolution.

Engloutissement/Swallow Whole (Ext). L'eidolon obtient la faculté d'engloutir, lui permettant d'avaler ses ennemis. Si l'eidolon commence son tour avec une créature agrippée en utilisant son attaque de morsure (voir l'évolution Etreinte), il peut tenter un jet de manœuvre offensive pour avaler la créature. La créature doit être au moins d'une catégorie de

taille inférieure à celle de l'eidolon. Les créatures englouties subissent des dégâts égaux à ceux de l'attaque de morsure de l'eidolon à chaque round plus 1d6 points de dégâts d'acide. Une créature engloutie est considérée comme agrippée, mais elle peut essayer de se libérer en se frayant une voie de sortie avec une arme légère perçante ou tranchante. Le nombre de points de dégâts qu'il est nécessaire d'infliger avant de pouvoir être libéré est de 1/10ème du nombre de PV total de l'eidolon. La CA de l'eidolon contre de telles attaques est égale à $10 + 1/2$ de son bonus d'armure naturelle. Si une créature engloutie parvient à se frayer un chemin de sortie, l'eidolon perd cette faculté jusqu'à ce qu'il soit soigné de ces dégâts. La créature engloutie peut également tenter d'échapper à la condition agrippée de manière habituelle. Une réussite indique qu'elle parvient à revenir dans la bouche de l'eidolon, d'où elle peut essayer de s'échapper à moins qu'elle ne soit de nouveau avalée. L'eidolon doit posséder l'évolution Etreinte liée à son attaque de morsure avant de prendre cette évolution. Le conjurateur doit au moins être de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Grande taille/Large (Ext). La taille de l'eidolon augmente, devenant Grande. L'eidolon obtient un bonus de Force de +8, de +4 à la Constitution et de +2 à sa classe d'Armure naturelle. Il subit une pénalité de -2 à sa Dextérité. Cette taille donne change une pénalité de taille de -1 à sa CA et sur les jets d'attaque, un bonus de +1 à ses DMD et BMO, une pénalité de -2 aux jets de compétence Vol et de -4 aux jets de Discrétion. L'eidolon doit être de taille Moyenne pour prendre cette évolution. Le conjurateur doit au moins être de niveau 6 avant de choisir cette évolution.

Perception aveugle/Blindsight (Ext). Les sens de l'eidolon deviennent incroyablement précis, lui conférant une perception aveugle à une portée de 6 cases (9 m). Cette faculté permet à l'eidolon de localiser précisément les créatures qu'il ne peut pas voir sans avoir à faire de jet de Perception, mais de telles créatures conservent néanmoins leur camouflage vis-à-vis de l'eidolon. La visibilité affecte toujours le déplacement de l'eidolon et il se voit toujours denier son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure contre les attaques portées par les créatures qu'il ne peut pas voir. Le conjurateur doit être au moins de niveau 9 avant de pouvoir sélectionner cette évolution.

Présence terrifiante/Frightful Presence (Ext). L'eidolon devient inquiétant pour ses ennemis, gagnant ainsi la faculté de présence terrifiante. L'eidolon peut activer cette faculté au moment où il entreprend une action offensive, telle qu'une charge ou une attaque. Les adversaires se trouvant à une distance de 6 cases de l'eidolon doivent réussir un jet de Volonté ou être secoués pendant 3d6 rounds. Le DD de ce jet de sauvegarde est de $10 +$ la moitié du nombre de DV de l'eidolon + son modificateur de Charisme. Si l'eidolon possède au moins 4 DV de plus que son adversaire, ce dernier est effrayé. Les ennemis possédant plus de DV que l'eidolon sont immunisés à cet effet. Le conjurateur doit au moins être de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

Réduction de dégâts/Damage Reduction (Sur). Le corps de l'eidolon devient résistant aux coups, conférant une réduction aux dégâts. Choisissez un alignement : chaotique, mauvais, bon ou loyal. L'eidolon obtient une RD 5 qui peut être franchie par des armes qui possèdent l'alignement choisi.

L'alignement doit être opposé à l'un de ceux que possède l'eidolon. Au 12^{ème} niveau, cette protection peut être augmentée pour passer une RD 10 en dépensant 2 points d'évolution supplémentaires. Le conjurateur doit au moins être de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Toile/Web (Ext). L'eidolon obtient une paire de filières, lui conférant la faculté de tisser des toiles. L'eidolon peut utiliser ces toiles pour se supporter lui-même plus une autre créature de la même taille. Il peut lancer les toiles au moyen d'une attaque à distance de contact et ce, jusqu'à 8 fois par jour, pour enchevêtrer une créature mesurant une taille supérieure à la sienne. La toile à une portée de 10 cases (15 m) et un facteur de portée de 2 cases (3 m). Les créatures enchevêtrées par la toile peuvent y échapper au moyen d'un test d'Évasion ou d'un test de Force (avec une pénalité de -4). Le DD de ces jets est égal à $10 + 1/2$ des DV de l'eidolon + le modificateur de Constitution de l'eidolon. L'eidolon peut escalader ses propres toiles et peut localiser toute créature touchant ses toiles. L'eidolon doit posséder l'évolution escalade pour pouvoir bénéficier de cette évolution. Le conjurateur doit au moins être de niveau 7 avant de choisir cette évolution.

ÉVOLUTIONS À 4 POINTS

Les évolutions suivantes coûtent 4 points d'évolution.

Grande taille/Large (Ext). La taille de l'eidolon augmente, devenant Grande. L'eidolon obtient un bonus de Force de +8, de +4 à la Constitution et de +2 à sa classe d'Armure naturelle. Il subit une pénalité de -2 à sa Dextérité. Cette taille donne change une pénalité de taille de -1 à sa CA et sur les jets d'attaque, un bonus de +1 à ses DMD et BMO, une pénalité de -2 aux jets de compétence Vol et de -4 aux jets de Discrétion. Si la forme de base de l'eidolon est bipède, l'eidolon obtient une allonge de 2 cases. L'eidolon doit être de taille Moyenne pour prendre cette évolution. Le conjurateur doit au moins être de niveau 6 avant de choisir cette évolution.

En dépensant 4 points d'évolution supplémentaires, la taille de l'eidolon s'accroît encore, devenant Très Grande. L'eidolon obtient un bonus de +16 à la Force, de +8 à la Constitution et de +5 à son bonus d'armure naturelle. Il subit une pénalité de -4 à sa Dextérité. Ce changement de taille inflige aussi à la créature une pénalité de taille de -2 à sa CA et à ses jets d'attaque, un bonus de +2 à son DMD et son BMO, une allonge de 2 cases une pénalité de -4 sur les jets de Vol et une pénalité de -8 sur ceux de Discrétion. Ces bonus et ces pénalités ne se cumulent pas avec ceux obtenus en obtenant l'évolution de taille Grande. Le conjurateur doit au moins être de niveau 11 avant de choisir cette option.

Guérison accélérée/Fast Healing (Sur). Le corps de l'eidolon possède la faculté de soigner ses blessures très rapidement, lui donnant guérison accélérée 1. L'eidolon soigne 1 point de dégâts à chaque round, comme s'il bénéficiait de soins naturels. La guérison accélérée ne lui permet pas de restaurer les points de vie perdus à cause de la faim, de la soif, de la suffocation, ni à l'eidolon de regagner des parties manquantes de son corps (ou de réattacher les membres coupés). Guérison accélérée fonctionne aussi longtemps que l'eidolon est vivant. Cette faculté peut être augmentée d'1 point par round par tranche de 2 points

d'évolution dépensée dans cette faculté (maximum 5). Le conjurateur doit au moins être de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

Présence terrifiante/Frightful Presence (Ext). L'eidolon devient inquiétant pour ses ennemis, gagnant ainsi la faculté Présence Terrifiante. L'eidolon peut activer cette faculté au moment où il entreprend une action offensive, telle qu'une charge ou une attaque. Les adversaires se trouvant à une distance de 6 cases (9 m) de l'eidolon doivent réussir un jet de Volonté ou être secoués pendant 3d6 rounds. Le DD de ce jet de sauvegarde est de $10 + 1/2$ des DV de l'eidolon + le modificateur de Charisme de l'eidolon. Si l'eidolon possède au moins 4 Dés de Vie de plus que son adversaire, ce dernier est alors effrayé. Les ennemis possédant plus de DV que l'eidolon sont immunisés à cet effet. Le conjurateur doit au moins être de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

Résistance à la magie/SPELL Resistance (Ext). L'eidolon est protégé contre la magie, lui permettant de bénéficier d'une résistance à la magie. La Résistance à la Magie de l'eidolon est égale à 11 + le niveau du conjurateur. Cette résistance à la magie ne s'applique pas aux sorts lancés par le conjurateur. Le conjurateur doit au moins être de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Souffle/Breath Weapon (Sur). L'eidolon apprend à exhaler un cône ou une ligne d'énergie magique, obtenant une arme de souffle. Choisissez soit acide, froid, électricité ou feu. L'eidolon peut souffler un cône de 6 cases (9 m) (ou une ligne de 12 cases (18 m)) qui inflige 1d6 points de dégâts du type choisi par DV que l'eidolon possède. Ceux qui sont pris dans l'attaque de souffle peuvent tenter un jet de Réflexes pour ne subir que la moitié des dégâts. Le DD est égal à $10 + 1/2$ des DV de l'eidolon + le modificateur de Constitution de l'eidolon. L'eidolon peut utiliser cette faculté une fois par jour. L'eidolon peut utiliser cette faculté 1 fois de plus en dépensant 1 point d'évolution (maximum 3/jour). Le conjurateur doit au moins être de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Taille très grande/Huge (Ext). La taille de l'eidolon s'accroît encore, devenant Très Grande. L'eidolon obtient un bonus de +8 à la Force, de +4 à la Constitution et de +3 à son bonus d'armure naturelle. Il subit une pénalité de -2 à sa Dextérité. Cette taille inflige aussi à la créature une pénalité de taille de -1 à sa CA et à ses jets d'attaque, un bonus de +1 à son DMD et son BMO, une pénalité de -2 sur les jets de Vol et une pénalité de -4 sur ceux de Discrétion. L'eidolon doit déjà avoir l'évolution Grande avant de pouvoir sélectionner celle-ci et leurs bonus et leurs pénalités se cumulent. Le conjurateur doit au moins être de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

Vision aveugle/Blindsight (Ext). Les sens de l'eidolon sont encore plus aiguisés, lui permettant de bénéficier de la vision aveugle d'une portée de 6 cases (9 m). L'eidolon peut manœuvrer et attaquer de manière habituelle, ignorant l'obscurité, l'invisibilité et la plupart des formes de camouflage aussi longtemps qu'il est dans la ligne de mire de la cible. L'eidolon doit posséder l'évolution perception aveugle avant de prendre cette évolution. Le conjurateur doit au moins être de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

SORTS DE CONJURATEURS

Sorts de conjurateurs de niveau 0

aspersion acide
assistance divine
détection de la magie
hébètement
lecture de la magie
lumière
manipulation à distance
message
ouverture/fermeture
réparation
résistance
signature magique

Sorts de conjurateurs de 1er niveau

alarme
agrandissement
armure de mage
bouche magique
bouclier
convocation de monstres I
endurance aux énergies destructives
feuille morte
graisse
hébètement de monstre
identification
monture
morsure magique
protection contre le Bien/le Chaos/la Loi/le Mal
rapetissement
repli expéditif
saut
serviteur invisible
ventriloquie

Sorts de conjurateurs de 2e niveau

convocation de monstres II
coursier fantôme
détection de l'invisibilité
détection de pensées
détection faussée
endurance de l'ours
flou
force de taureau
grâce féline
invisibilité
~~lenteur~~
lévitation
modification d'apparence
mur de vent
nuée grouillante
pattes d'araignée
peau d'écorce
poussière scintillante
protection contre les projectiles
~~rapidité~~
ruse du renard
résistance aux énergies destructives
sagesse du hibou
splendeur de l'aigle

Sorts de conjurateurs de 3e niveau

~~agrandissement de groupe~~
ancre dimensionnelle
antidétection
bouclier de feu
cercle magique contre le Bien/le Chaos/la Loi/le Mal
charme-monstre
convocation de monstres IV
création mineure
dissipation de la magie
don des langues
déplacement
héroïsme
~~invisibilité suprême~~
lenteur
localisation de créature
morsure magique suprême
mur de feu
mur de glace
nuage nauséabond
peau de pierre
~~porte dimensionnelle~~
protection contre les énergies destructives
rage
~~rapetissement de groupe~~
respiration aquatique
tempête de grêle
tentacules noirs
vol

Sorts de conjurateurs de 4e niveau

agrandissement de groupe
brouillard dense
chien de garde
communication à distance
contact avec les plans
contrat
convocation de monstres V
création ~~mineure~~ majeure
endurance de l'ours
~~fléau d'insectes~~
force de taureau
grâce féline
~~immobilisation de monstre~~
invisibilité supérieure
~~métamorphose funeste~~
~~mur de pierre~~
possession
porte dimensionnelle
rapetissement de masse
renvoi
ruse du renard
sagesse du hibou
splendeur de l'aigle
~~téléportation~~
tentacules noirs
vol supérieur

Sorts de conjurateurs de 5e niveau

annulation d'enchantement
~~bannissement~~
brume mortelle
champ de force
changement de plan

contrat intermédiaire
convocation de monstres VII
création majeure
~~dissimulation suprême~~
~~dissipation suprême~~
fléau d'insectes
héroïsme suprême
immobilisation de monstre
~~invisibilité de groupe~~
métamorphose
métamorphose funeste
mort rampante
mur de fer
mur de pierre
œil indiscret
renvoi des sorts
signature magique
simulacre
téléportation suprême
vision lucide

Sorts de conjurateurs de 6e niveau

aversion

~~attirance~~
bannissement
brume acide
cercle de téléportation
~~charme-monstre~~
contrat suprême
convocation de monstre VI
~~convocation de monstres IX~~
dédale
dissipation suprême
domination universelle
~~entrave~~
invisibilité de groupe
invocation instantanée
localisation suprême
mort rampante
mur de fer
nuage incendiaire
~~protection contre les sorts~~
renvoi des sorts
simulacre
téléportation suprême
verrou dimensionnel

L'INQUISITEUR

Un agent de la foi entraîné à débusquer les sombres secrets et les terribles monstres qui hantent les recoins oubliés

Les inquisiteurs sont des individus sombres et déterminés qui débusquent les ennemis de la foi en recourant à la ruse et aux pièges lorsque la piété et le pureté ne suffisent pas. Ils sont dévoués à une divinité mais ils sont au-dessus de certaines règles et conventions liées à la foi. Ils ne rendent des comptes qu'à leur divinité et ne suivent que leur propre sens de la justice. Ils sont prêts à prendre des mesures exceptionnelles pour aboutir à leurs buts.

Rôle. Les inquisiteurs se déplacent souvent pour poursuivre leurs ennemis et repérer les nouvelles menaces. C'est pour cela qu'ils rejoignent souvent d'autres voyageurs, ne fût-ce que pour passer inaperçus. Ils collaborent avec les autres membres de leur foi chaque fois que c'est possible mais ces alliés-là non plus ne sont pas à l'abri des soupçons des inquisiteurs.

Alignement. L'alignement de l'inquisiteur ne peut avoir au plus qu'un cran de différence par rapport à celui de sa divinité, soit sur l'axe loi-chaos, soit sur l'axe bien-mal.

Dés de vie. d8

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe de l'inquisiteur sont ~~Acrobaties (Dex)~~, Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), ~~Dressage (Cha)~~, Équitation (Dex), Escalade (For), ~~Évasion (Dex)~~, Intimidation (Cha), ~~Linguistiques (Int)~~, Natation (For), Perception (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Survie (Sag).

Rangs de compétence par niveau. 6 + modificateur d'Int

APTITUDES DE CLASSE

Les aptitudes de classe des inquisiteurs sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Les inquisiteurs sont formés au maniement de toutes les armes courantes ainsi que de l'**arbalète**, l'**arbalète de poing**, l'arc long, de l'arc court et de l'arme de prédilection de leur dieu. Ils sont également formés au port des armures légères et des armures intermédiaires et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pavois).

Sorts. Un inquisiteur lance des sorts divins tirés de sa liste de sorts. Il peut lancer n'importe quel sort connu à n'importe quel moment, sans devoir le préparer à l'avance et pour autant qu'il n'a pas encore épuisé son quota

quotidien de sort pour ce jour-là.

Pour apprendre ou lancer un sort, un inquisiteur doit posséder une valeur de Sagesse supérieure ou égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde liés aux sorts d'un inquisiteur vaut 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse de l'inquisiteur.

Un inquisiteur ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau chaque jour. Son quota quotidien est indiqué sur la table ci-dessous. En plus de cela, l'inquisiteur



L'INQUISITEUR

NIV	BBA	RÉF	VIG	VOL	SPÉCIAL	SORTS PAR JOUR					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	domaine, jugement 1/jour, connaissance des monstres, oraisons, regard dur	1	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	initiative et ruse, pistage, détection de l'alignement	2	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	tactiques solitaires, don d'équipe tactique	3	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	jugement 2/jour	3	1	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	arme tueuse, détection des mensonges	4	2	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	don d'équipe tactique	4	3	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	jugement 3/jour	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	second jugement	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	don d'équipe tactique	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7	jugement 4/jour	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7	esquive totale , vaillance	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	arme mortelle, don d'équipe tactique	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	jugement 5/jour	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+4	+9	+9	exploitation des points faibles	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	don d'équipe tactique	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	jugement 6/jour, troisième jugement	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	tueur	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	don tactique	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	jugement 7/jour	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	vrai jugement	5	5	5	5	5	5

reçoit des sorts en bonus chaque jour s'il dispose d'une Sagesse assez élevée.

Le répertoire de sorts d'un inquisiteur est très limité. Il entre en jeu en connaissant quatre sorts de niveau 0 et deux sorts de 1e niveau de son choix. À chaque niveau, il gagne un ou plusieurs sorts, comme indiqué sur la table ci-dessous. (Contrairement aux sorts par jour, les sorts connus ne sont pas modifiés par sa valeur de Sagesse. Les nombres indiqués dans la table sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 5 et tous les trois niveaux d'inquisiteur par la suite (aux niveaux 8, 11, etc), l'inquisiteur peut choisir d'apprendre un nouveau sort au lieu d'un sort connu. Concrètement, il « perd » l'ancien sort et gagne le nouveau. Le nouveau sort doit être de même niveau que l'ancien et il doit s'agir d'un niveau de sorts strictement inférieur au niveau maximal auquel l'inquisiteur a accès. L'inquisiteur doit choisir de remplacer un sort de cette manière ou non lorsqu'il sélectionne les nouveaux sorts appris en changeant de niveau.

Domaine. Comme dans le cas des prêtres, la divinité de l'inquisiteur influence son alignement, les effets magiques qu'il peut accomplir et ses valeurs. Même si les inquisiteurs ne sont pas aussi liés aux commandements de leur dieu que les prêtres, ils doivent tout de même accorder un grand respect à ceux-ci et ceci malgré le fait qu'ils puissent violer ces règles lorsqu'ils agissent pour le bien de la foi. Un inquisiteur peut choisir un domaine parmi ceux qui sont associés à son

dieu. Il ne peut choisir un domaine d'alignement que s'il correspond également à son propre alignement. Si le MJ le permet, l'inquisiteur peut se vouer à un idéal plutôt qu'à une divinité et choisir un domaine qui représente ses dispositions naturelles (mais la restriction sur l'alignement s'applique encore).

Chaque domaine donne un certain nombre de pouvoirs de domaine qui dépendent du niveau de l'inquisiteur. L'inquisiteur ne gagne pas les sorts en bonus cités pour chacun des domaines et il ne gagne pas d'emplacement de sorts en bonus non plus. Il utilise son niveau comme niveau de prêtre effectif lorsqu'il détermine la puissance et les effets de ses pouvoirs de domaine. Si l'inquisiteur possède des niveaux de prêtre, il doit choisir l'un des domaines qu'il possède en tant que prêtre et ses niveaux de prêtre et d'inquisiteur s'additionnent lorsqu'il s'agit de déterminer les pouvoirs et les capacités liées à ce domaine (mais pas pour les sorts en bonus).

Jugement (Sur). Dès le niveau 1, un inquisiteur peut prononcer un jugement à l'égard de ses ennemis en une action rapide. Dès le moment où ce jugement est prononcé, l'inquisiteur reçoit un bonus ou une capacité spéciale qui dépend du type de jugement effectué. Les bonus octroyés par le jugement continuent de s'améliorer au fil des rounds, jusqu'à atteindre un bonus maximal qui persiste jusqu'au terme du jugement.

Au niveau 1, l'inquisiteur peut utiliser cette capacité une fois

par jour. Au niveau 4 et tous les trois niveaux par la suite, il peut utiliser cette capacité une fois de plus par jour. Une fois activée, la capacité persiste jusqu'au terme du combat et, à ce moment-là, tous les bonus disparaissent immédiatement. L'inquisiteur doit participer au combat pour pouvoir bénéficier de ces bonus. S'il est effrayé, paniqué, paralysé, étourdi, inconscient ou empêché de participer au combat pour une autre raison, cette capacité ne prend pas fin mais tous les bonus reviennent au niveau qu'ils avaient lors du premier round, jusqu'à ce que l'inquisiteur rejoigne le combat à nouveau.

Lorsque l'inquisiteur utilise cette capacité, il doit choisir le type de jugement à porter. En une action rapide, il peut changer le type du jugement mais, s'il le fait, les bonus reviennent à leur niveau initial.

Châtiment. Les armes de l'inquisiteur s'illuminent d'une lueur divine. Ce jugement n'offre aucun bonus lors du premier round. Au second round, les armes de l'inquisiteur ignorent les réductions de dégâts comme si elles étaient magiques. Lors du troisième round et des suivants, elles ignorent les réductions de dégâts comme si elles étaient alignées (un alignement parmi Bien, Chaos, Loi et Mal choisi par l'inquisiteur). L'alignement choisi doit correspondre à l'alignement de l'inquisiteur. S'il est neutre, il ne reçoit aucun bonus supplémentaire lors du troisième round. Au niveau 10, les armes fonctionnent également comme des armes en adamantium lors du troisième round et des rounds suivants, mais uniquement pour les résistances aux dégâts, par pour la solidité des objets.

Destruction. L'inquisiteur est animé d'une colère divine. Il gagne un bonus sacré de +1 aux dégâts par arme. Ce bonus augmente de +1 chaque round après le premier, jusqu'à un maximum de +3 au troisième round. Au niveau 10, tous ces bonus sont doublés (+2, puis +4 puis +6).

Guérison. Une lueur curatrice enveloppe l'inquisiteur. Il gagne une guérison accélérée de 1 point, grâce à laquelle il guérit de 1 point de dégât chaque round tant qu'il reste en vie et que le jugement persiste. La quantité de points soignés chaque round augmente de 1 point par round, jusqu'à un maximum de 3 points lors du troisième round et des rounds suivants. Au niveau 10, les quantités soignées doublent (2 points, puis 4 points, puis 6 points).

Justice. Ce jugement pousse l'inquisiteur à rendre la justice. Il gagne un bonus sacré de +1 à tous les jets d'attaque. Ce bonus augmente de +1 chaque round à partir du second, jusqu'à un maximum de +3 lors du troisième round et des suivants. Au niveau 10, les bonus sont doublés pour tous les jets d'attaque visant à confirmer un coup critique.

Perçant. Ce jugement aide l'inquisiteur à se concentrer et à rendre ses sorts plus puissants; Il gagne un bonus de +1 aux tests de concentration et aux tests de NLS pour ignorer la résistance à la magie d'une cible. Ce bonus augmente de +1 chaque round à partir du second round, jusqu'à un maximum de +3 lors du troisième round et des suivants. Au niveau 10, tous ces bonus sont doublés (+2, puis +4, puis +6).

Protection. L'inquisiteur est entouré d'une aura protectrice. Il reçoit un bonus sacré de +1 à la CA. Ce bonus augmente de

+1 chaque round après le premier, jusqu'à un maximum de +3 lors du troisième round et des rounds suivants. Au niveau 10, les bonus sont doublés contre les attaques visant à confirmer un coup critique contre l'inquisiteur.

Pureté. L'inquisiteur est protégé de la corruption de ses ennemis. Il gagne un bonus sacré de +1 à tous les jets de sauvegarde. Ce bonus augmente de +1 chaque round après le premier, jusqu'à un maximum de +3 lors du troisième round et des suivants. Au niveau 10, les bonus sont doublés contre les malédictions les maladies et les poisons.

Résilience. Ce jugement rend l'inquisiteur difficile à blesser. Il gagne une RD 1/magique. Ce bonus passe à RD 2/magique lors du second round puis à RD 3/magique lors du troisième round et des rounds suivants. Au niveau 10, la condition permettant de percer cette RD n'est plus « magique » mais devient liée à un alignement qui est opposé à celui de l'inquisiteur (Bien, Chaos, Loi ou Mal). Si l'inquisiteur est neutre, ce changement ne se produit pas.

Résistance. L'inquisiteur est protégé par une aura étincelante. Elle reçoit une résistance de 2 points contre un type d'énergie (acide, électricité, feu, froid ou son) choisi lorsque le jugement est prononcé. La protection augmente de 2 points chaque round après le premier, jusqu'à un maximum de 6 points lors du 3ème round et des suivants. Au niveau 10, la protection devient 5 points au premier round, puis passe à 10 puis à 15.

Connaissance des monstres (Ext). L'inquisiteur ajoute son modificateur de Sagesse aux tests de Connaissances, en plus de son modificateur d'Intelligence, lorsqu'il s'agit de jets visant à identifier les capacités et les faiblesses des monstres.

Oraisons. L'inquisiteur connaît un certain nombre d'oraisons ou sorts de niveau 0, comme indiqué sur la table ci-dessous. Il lance ces sorts normalement mais cela n'utilise aucun emplacement de sorts. Les oraisons qui utilisent des emplacements de sorts de plus haut niveau fonctionnent normalement.

Regard dur (Ext). Les inquisiteurs savent comment repérer les tentatives de tromperies et intimider leurs ennemis. Ils reçoivent un bonus de moral sur tous les tests d'Intimidation et de Psychologie égal à la moitié de leur niveau d'inquisiteur (au minimum +1).

Initiative et ruse (Ext). Au niveau 2, l'inquisiteur ajoute son modificateur de Sagesse à ses tests d'initiative, en plus de son modificateur de Dextérité.

Détection de l'alignement (Mag). Les inquisiteurs peuvent utiliser les sorts de *détection du Bien/du Chaos/de la Loi/du Mal* à volonté.

Pistage (Ext). Au niveau 2, l'inquisiteur ajoute la moitié de son niveau aux tests de Survie visant à suivre ou à identifier des traces.

Tactiques solitaires (Ext). Au niveau 3, on considère que tous les alliés de l'inquisiteur possèdent tous les dons d'équipe tactiques qu'il connaît lorsqu'il s'agit de déterminer s'il en tire un bonus quelconque. Les alliés en question ne reçoivent ces bonus que s'ils possèdent vraiment ces dons

d'équipe **tactiques** par contre. Pour que l'inquisiteur bénéficie des bonus, ses alliés doivent être situés au bon endroit et accomplir les actions requises par les dons.

Don d'équipe tactique. Au niveau 3 et tous les trois niveaux par la suite, l'inquisiteur gagne un don **d'équipe tactique** en bonus en plus de ceux que tous les personnages gagnent en évoluant. Ces dons en bonus doivent être choisis dans la liste des dons **d'équipe tactiques**. L'inquisiteur doit remplir les conditions des dons qu'il choisit.

En une action simple, l'inquisiteur peut choisir d'apprendre un nouveau don **d'équipe tactique** au lieu du dernier don **d'équipe tactique** qu'il a appris. Concrètement, l'inquisiteur perd le don en bonus et gagne le nouveau don. Il ne peut remplacer que le dernier don **d'équipe tactique** reçu de la sorte. Chaque fois qu'il gagne un nouveau don **d'équipe tactique**, le précédent devient fixé et ne peut plus être modifié. L'inquisiteur peut changer son don **d'équipe tactique** le plus récent un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse.

Arme tueuse (Ext). Au niveau 5, l'inquisiteur peut transformer son arme en *arme tueuse* (comme la propriété spéciale) en une action rapide. Il doit choisir un type de créature (et un sous-type s'il sélectionne « humain » ou « Extérieur » comme type). Une fois que le type a été choisi, il peut être modifié en une action rapide. Cette capacité ne fonctionne que lorsque l'inquisiteur tient l'arme. Si celle-ci tombe ou lui est arrachée puis que l'inquisiteur la récupère avant que le temps ne soit écoulé, l'arme se remet à posséder cette propriété. Cette capacité peut être utilisée pendant un nombre de rounds par jour égal au niveau de l'inquisiteur. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Détection des mensonges (Mag). Au niveau 5, l'inquisiteur peut *détecter les mensonges* comme par le sort de même nom un nombre de rounds par jour égal à son niveau d'inquisiteur. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. Il faut une action immédiate pour activer cette capacité.

Second jugement (Ext). Au niveau 8, chaque fois que l'inquisiteur utilise sa capacité de jugement, il peut choisir deux jugements différents au lieu d'un seul. Une action rapide lui suffit pour changer l'un de ces jugements, ramenant les bonus de ce jugement à leur niveau initial.

Vaillance (Ext). Au niveau 11, l'inquisiteur peut utiliser sa résistance mentale et physique pour éviter certaines attaques. S'il réussit un jet de Vigueur ou de Volonté contre une attaque dont l'effet est atténué en cas de jet de sauvegarde réussi, il échappe entièrement à l'effet. Cette capacité ne peut être utilisée que si l'inquisiteur porte une armure légère, intermédiaire ou aucune armure. S'il est sans défense, l'inquisiteur ne peut pas utiliser cette capacité.

~~**Esquive totale (Ext).** Au niveau 11, l'inquisiteur peut utiliser sa ruse et ses réflexes pour éviter certaines attaques. S'il réussit un jet de sauvegarde contre une attaque qui inflige normalement la moitié des dégâts dans ce cas-là, il ne subit aucun dégâts. Il ne peut bénéficier de cette capacité que lorsqu'il porte une armure légère, intermédiaire ou aucune armure. Un inquisiteur sans défense ne profite pas non plus de cette capacité.~~

SORTS CONNUS

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

Arme mortelle (Sur). Au niveau 12, chaque fois que l'inquisiteur utilise sa capacité d'arme tueuse, la quantité de dégâts en bonus infligé que l'arme inflige contre les créatures du type choisi passe à 4d6.

Exploiter les points faibles (Ext). Au niveau 14, l'inquisiteur apprend à tirer parti de toutes les occasions qui se présentent. Chaque fois qu'il inflige un coup critique, il ignore les réductions de dégâts de la cible. En plus de cela, si la cible régénère, elle perd cette capacité au cours du round qui suit le coup critique et elle peut mourir normalement pendant cette période (s'il existe un moyen d'interrompre la régénération). Enfin, si l'inquisiteur inflige des dégâts d'énergie à une créature vulnérable à ce type d'énergie, ceux-ci augmentent de +1 point de dégât par dé lancé.

Troisième jugement (Ext). Au niveau 16, chaque fois qu'un inquisiteur utilise sa capacité de jugement, il peut choisir trois jugements au lieu de deux. Il peut changer le type d'un jugement en une action rapide, ce qui ramène les bonus correspondant à leur niveau initial.

Tueur (Ext). Au niveau 17, l'inquisiteur apprend à agir rapidement au combat. Chaque fois qu'il utilise sa capacité de jugement, il peut choisir un de ses jugements, qui donne alors son bonus maximal dès le premier round du combat. Si l'inquisiteur change le type de ce jugement par la suite, les bonus associés retombent à leur niveau initial.

Vrai jugement (Sur). Au niveau 20, l'inquisiteur peut faire s'abattre un vrai jugement sur un ennemi au cours d'un combat. Chaque fois que l'inquisiteur utilise sa capacité de jugement et que tous ses jugements donnent leurs bonus maximaux, l'inquisiteur peut invoquer le vrai jugement.

Une fois que l'inquisiteur déclare utiliser cette capacité, il peut porter une unique attaque au corps à corps (ou une attaque à distance si l'ennemi se trouve à 6 cases ou moins) contre la cible. Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts normaux et la cible doit réussir un jet de Vigueur ou mourir. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau de l'inquisiteur + son modificateur de Sagesse. Une fois l'attaque portée, tous les bonus des jugements de l'inquisiteur retombent à leur niveau initial (à l'exception du jugement associé à la capacité de Tueur, qui reste à son niveau maximal). Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la cible est immunisée contre le vrai jugement de cet inquisiteur au cours des 24 heures qui suivent.

Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal. Un inquisiteur ne peut pas lancer de sorts liés à un alignement opposé au sien ou à celui de sa divinité (s'il en possède une).

EX-INQUISITEURS

Un inquisiteur qui se laisse corrompre ou qui glisse vers un alignement interdit perd tous ses sorts et sa capacité de jugement. Il ne peut plus gagner de nouveaux niveaux d'inquisiteur avant d'avoir fait pénitence (voir le sort de *pénitence*).

SORTS DES INQUISITEURS

Sorts d'inquisiteurs de niveau 0

aspersion acide
assistance divine
création d'eau
destruction de mortvivant
détection de la magie
détection du poison
hébètement
lecture de la magie
lumière
résistance
saignement
stabilisation
stimulant

Sorts d'inquisiteurs de niveau 1

alarme
anathème
arme magique
bénédiction
bénédiction de l'eau
blessure légère
bouclier de la foi
compréhension des langages
coup au but
déguisement
détection des mortsvivants
détection du Bien/Chaos/Loi/Mal
faveur divine
frayeur
imprécation
injonction
invisibilité pour les morts-vivants
malédiction de l'eau
protection contre le Bien/Chaos/Loi/Mal

regain d'assurance
repli expéditif
sanctuaire
soins légers

Sorts d'inquisiteurs de niveau 2

aide
alignement indétectable
apaisement des émotions
arme alignée
arme spirituelle
blessure modérée
consécration
déblocage
délivrance de la paralysie
détection de l'invisibilité
détection de pensées
détection des pièges
discours captivant
don des langues
immobilisation de personne
invisibilité
mise à mort
profanation
protection d'autrui
ralentissement du poison
résistance aux énergies destructives
restauration partielle
silence
soins modérés
ténèbres
vent de murmures
zone de vérité

Sorts d'inquisiteurs de niveau 3

affûtage
ancre dimensionnelle
antidétection
arme magique suprême
blessure grave
cercle magique contre le Bien/Chaos/Loi/Mal
communication avec les morts
délivrance des malédictions
dissimulation d'objet
dissipation de la magie
flamme éternelle
glyphe de garde
guérison des maladies
héroïsme
immobilisation de morts-vivants
localisation d'objet
lumière brûlante
lumière du jour
négation de l'invisibilité
panoplie magique
prière
protection contre les énergies destructives
soins importants
ténèbres profondes
vision magique

Sorts d'inquisiteurs de niveau 4

blessure critique
châtiment sacré

communication à distance
 courroux de l'ordre
 détection de la scrutation
 détection du mensonge
 divination
 immobilisation de monstre
 immunité contre les sorts
 invisibilité suprême
 liberté de mouvement
 marteau du Chaos
 mission
 neutralisation du poison
 peau de pierre
 protection contre la mort
 puissance divine
 renvoi
 restauration
 soins intensifs
 ténèbres maudites
 terreur

Sorts d'inquisiteurs de niveau 5

annulation d'enchantement
 arme destructrice
 bannissement
 blessure légère
 colonne de feu
 communion
 force du colosse
 injonction suprême
 lien télépathique
 marque de la justice
 pénitence
 quête
 rejet du Bien/Chaos/Loi/Mal
 résistance à la magie
 sanctification
 sanctification maléfique
 soins légers
 vision lucide

Sorts d'inquisiteurs de niveau 6

annihilation de mort-vivant
 barrière de lames
 blasphème
 blessure modérée
 cercle de mort
 champ de force
 décret
 dissipation suprême
 festin des héros
 glyphe de garde suprême
 guérison suprême
 interdiction
 mise à mal
 mythes et légendes
 orientation
 parole du Chaos
 parole sacrée
 soins modérés

DONS D'ÉQUIPE

Les dons **d'équipe tactiques** offrent des bonus importants mais ils ne fonctionnent que sous certaines conditions spécifiques. Dans la plupart des cas, ces dons requièrent la présence d'un allié qui possède également le même don à une position précise sur le champ de bataille. Les dons **d'équipe tactiques** n'offrent aucun bonus si les conditions indiquées ne sont pas remplies. Notez que les alliés qui sont paralysés, étourdis, inconscients ou empêchés d'agir pour une autre raison ne suffisent pas.

À couvert (Tactique)

Vos alliés vous aident à éviter certaines attaques.

Avantage. Chaque fois que vous êtes adjacent à un allié qui possède également ce don et que vous devez tous les deux effectuer un jet de Réflexes contre un sort ou un effet, vous pouvez utiliser le résultat du dé de votre lancer ou de celui de votre allié (et appliquer vos propres modificateurs dans les deux cas). Si vous utilisez le résultat de votre allié, vous êtes mis à terre (ou vous vous retrouvez chancelant pendant votre prochain round, si vous êtes déjà à terre ou que vous ne pouvez pas être mis à terre). En plus de cela, vous recevez un bonus d'abri de +2 à votre CA contre les attaques à distance tant que votre allié tient un bouclier.

Art de la prise en tenaille (Guerrier, Tactique)

Lorsque vous prenez un ennemi en tenaille, vous exploitez toutes les failles.

Condition. BBA +4.

Avantage. Chaque fois que vous et un allié possédant ce don flanquez un ennemi, le bonus que cela ajoute à vos jets d'attaque passe à +4. En plus de cela, chaque fois que vous obtenez un coup critique contre la créature prise en tenaille, il provoque une attaque d'opportunité de la part de votre allié.

Attentif (Guerrier, Tactique)

Vos alliés vous aident à éviter d'être surpris.

Avantage. Chaque fois que vous êtes adjacent à un allié qui possède également ce don, vous pouvez agir au cours du round de surprise pour autant que votre allié soit normalement capable d'agir au cours de ce round également. Si sans cela vous n'auriez pas l'occasion d'agir lors du round de surprise, votre initiative vaut la plus petite valeur entre le résultat de votre jet d'initiative et le résultat du jet d'initiative de votre allié réduit de 1. Si vous et votre allié auriez pu agir au cours du round même sans ce don, vous pouvez tous les deux effectuer une action simple et une action de mouvement (ou une action complexe) au cours du round de surprise.

Coup précis (Guerrier, Tactique)

Vous savez où frapper pour faire mal, pour autant qu'un ennemi distraie votre cible.

Conditions. Dex 13, BBA +1.

Avantage. Chaque fois que vous et un allié possédant également ce don prenez une créature en tenaille, vous infligez 1d6 points de dégâts de précision en plus avec chacune de vos attaques. Ces dégâts supplémentaires s'ajoutent aux autres dégâts de précision comme les attaques sournoises. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de coups critiques.

Défense coordonnée (Guerrier, Tactique)

Vous savez comment collaborer avec vos alliés pour éviter d'être mis à terre, agrippé ou de succomber à d'autres manoeuvres de combat.

Avantage. Chaque fois que vous êtes adjacent à un allié qui possède également ce don, vous recevez un bonus de compétence de +2 à votre DMD. Ce bonus passe à +4 si la créature qui tente la manoeuvre est plus grande que vous et que votre allié.

Échange de places (Guerrier, Tactique)

Vous savez comment changer de place avec vos alliés pendant une mêlée chaotique.

Avantage. Chaque fois que vous êtes adjacent à un allié qui possède également ce don, vous pouvez entrer dans l'espace de votre allié au cours d'un mouvement normal (qui peut être un pas de placement). En même temps, votre allié se déplace dans l'espace que vous occupez. Vous et votre allié devez tous les deux être d'accord et capables de vous déplacer pour profiter de ce don. Votre allié doit être de même taille que vous. Le mouvement de votre allié ne provoque pas d'attaques d'opportunité mais le vôtre peut en provoquer (les règles normales s'appliquent). Ce mouvement n'est pas déduit du quota de déplacement dont dispose votre allié au cours de son prochain round.

Lanceur de sorts allié (Tactique)

Avec l'aide d'un allié, vous parvenez à percer les protections des autres créatures lorsque vous lancez des sorts.

Condition. NLS 1.

Avantage. Chaque fois que vous êtes adjacent à un allié qui possède également ce don, vous recevez un bonus de +2 aux tests permettant de briser la résistance à la magie de vos cibles. Si votre allié a préparé le même sort que vous (ou s'il le connaît et dispose d'un emplacement de sort disponible pour le lancer, dans le cas d'un lanceur de sorts spontané), le bonus passe à +4 et vous recevez un bonus de +1 au NLS pour le calcul de toutes les variables du sorts (durée, portée et effet par exemple).

Lanceur de sorts protégé (Tactique)

Vos alliés savent comment vous protéger pendant que vous lancez des sorts complexes.

Avantage. Chaque fois que vous êtes adjacent à un allié qui possède également ce don, vous recevez un bonus de +4 aux tests de concentration. Si votre allié utilise une targe ou une rondache, ce bonus augmente de +1. S'il utilise un écu ou un pavois, ce bonus passe à +2. Enfin, si un ennemi qui vous menace vous et votre allié possède le don Perturbateur ou une autre capacité qui augmente le DD des tests de concentration, cette augmentation est réduite de moitié.

Manoeuvres coordonnées (Guerrier, Tactique)

Vous savez comment collaborer avec vos alliés pour réaliser des manoeuvres de combat dangereuses.

Avantage. Chaque fois que vous êtes adjacent à un allié qui possède également ce don, vous gagnez un bonus de compétence de +2 à tous les tests de manoeuvre. Ce bonus passe à +4 lorsque vous tentez de vous libérer d'une lutte.

Mur de bouclier (Guerrier, Tactique)

Vous savez comment collaborer avec ceux qui vous entourent pour assurer votre protection.

Condition. Maniement des boucliers.

Avantage. Chaque fois que vous utilisez un bouclier et que vous êtes adjacent à un allié qui possède également ce don, le bonus de CA de votre bouclier augmente d'une valeur dépendant du bouclier porté par votre allié. S'il utilise une targe ou une rondache, votre bonus de bouclier augmente de +1. S'il utilise un écu ou un pavois, votre bonus de bouclier augmente de +2. Vous conservez ces bonus même si votre allié perd son bonus de bouclier parce qu'il l'utilise pour donner un coup. Si un allié adjacent et possédant ce don utilise un pavois pour obtenir un abri total, vous en bénéficiez également contre les attaques qui traversent le bord de case correspondant au bouclier (voir le *Livre de base de Pathfinder*).

Opportunistes par paires (Guerrier, Tactique)

Vous savez comment profiter de la situation lorsqu'un ennemi baisse sa garde.

Avantage. Chaque fois que vous êtes adjacent à un allié qui possède également ce don, vous recevez un bonus de circonstances de +4 aux attaques d'opportunité contre les créatures situées à la fois dans la zone que vous contrôlez et celle que contrôle votre allié. Les ennemis qui provoquent des attaques d'opportunité de la part de votre allié en provoquent également de votre part, pour autant qu'ils se trouvent dans la zone que vous contrôlez (et même si la situation ou une capacité vous interdirait normalement de porter cette attaque d'opportunité). Chacune des actions effectuées par l'ennemi ne peut toutefois pas vous donner plus d'une attaque d'opportunité.

L'ORACLE

Un mystique divin dévoué à une mystérieuse tradition occulte grâce à laquelle il obtient de fantastiques pouvoirs, mais ceux-ci ont un prix !

Les dieux agissent au travers de nombreux intermédiaires mais les plus mystérieux d'entre eux sont sans doute les oracles. Ces réceptacles divins reçoivent des pouvoirs sans l'avoir demandé ; c'est la providence qui les a désignés pour bénéficier de capacités que eux mêmes ne comprennent pas entièrement. Contrairement aux prêtres qui, grâce à leur dévotion, parviennent à accéder à la magie divine, les oracles tirent leur force et leur pouvoir de nombreuses sources (plus précisément des divinités associées à leurs idéaux). Au lieu de vénérer une source nique, les oracles rendent grâce à tous les dieux qui partagent leurs croyances. Certains considèrent que les pouvoirs des oracles sont des dons ; d'autres pensent qu'il s'agit d'une malédiction qui change la vie des élus de manière imprévisible.

Rôle. Les oracles ne s'associent généralement pas avec une église ou un temple. Ils préfèrent plutôt agir seuls ou avec un petit groupe d'individus partageant leurs opinions. Les oracles utilisent généralement leurs sorts et leurs révélations pour mieux comprendre leur sphère d'intérêt, soit à travers de grandes batailles soit en aidant les pauvres et les malades.

Alignement. N'importe lequel.

Dés de vie. d8

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe de l'oracle sont Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (les plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Profession (Sag), Premiers secours (Sag) et Psychologie (Sag). En plus de cela, les oracles reçoivent des compétences de classe supplémentaires qui dépendent de leur sphère d'intérêt.

Rangs de compétence par niveau. 4 + modificateur d'Int

APTITUDES DE CLASSE

Les aptitudes de classe des oracles sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Les oracles sont formés au maniement de toutes les armes courantes ainsi qu'au port des armures

légères et intermédiaires et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pavois).

Sorts. Les oracles lancent des sorts divins tirés de la liste des sorts de prêtres. Ils peuvent lancer tous les sorts qu'ils connaissent sans devoir les préparer à l'avance. Pour apprendre ou lancer un sort, un oracle doit posséder un Charisme d'au moins 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts d'un oracle est de 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme de l'oracle.

Comme les autres lanceurs de sorts, les oracles ne peuvent lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour (voir le tableau). En plus de cela, ils reçoivent des sorts par jour supplémentaires s'ils possèdent un Charisme assez élevé.

Contrairement à la plupart des lanceurs de sorts divins, la liste des sorts d'un oracle est extrêmement limitée. Un oracle connaît quatre sorts de niveau 0 et deux sorts de niveau 1 de son choix lorsqu'il entre en jeu. Chaque fois qu'il gagne un niveau d'oracle, il obtient un ou plusieurs nouveaux sorts (comme indiqué sur le tableau). Contrairement aux sorts par jour, le nombre de sorts qu'un oracle connaît ne dépend pas de son score de Charisme.

En plus des sorts qu'ils acquièrent en gagnant des niveaux, les oracles ajoutent également tous les sorts de soins ou tous les sorts de blessures à leur liste de sorts connus (c'est-à-dire tous les sorts dont le nom comporte les mots « soin » ou « blessure »). Ces sorts sont ajoutés à la liste des sorts connus dès que l'oracle est d'un niveau suffisant pour les lancer. L'oracle choisit entre les sorts de soins et les sorts de blessures lorsqu'il gagne son premier niveau

d'oracle et, une fois fait, ce choix ne peut plus être modifié par la suite.

Lorsque l'oracle atteint le niveau 4 et tous les niveaux pairs par la suite (6, 8 et ainsi de suite), il peut choisir de remplacer un sort connu par un autre sort. Concrètement, l'oracle perd l'ancien sort en l'échangeant contre le nouveau. Le niveau du nouveau sort doit être le même que celui du sort sacrifié. Un oracle ne peut remplacer qu'un seul sort à la fois et il doit choisir de le faire (ou pas) lorsqu'il acquiert de nouveaux sorts en gagnant son niveau. Il ne peut pas remplacer les sorts de soin ou de blessure ni ceux qu'il a obtenu grâce à sa sphère d'intérêt.



L'ORACLE

Niv	BBA	RÉF	VIG	VOL	SPÉCIAL	SORTS PAR JOUR									
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+0	+0	+0	+2	malédiction d'oracle, révélation, sphère	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+1	+3	révélation, sort de sphère	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+1	+4		6	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+1	+1	+4	sort de sphère	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+4	+2	+2	+5		6	5	3	-	-	-	-	-	-	-
7	+5	+2	+2	+5	révélation, sort de sphère	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+2	+2	+6		6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+3	+3	+6	sort de sphère	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-
10	+7/+2	+3	+3	+7		6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
11	+8/+3	+3	+3	+7	révélation, sort de sphère	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-
12	+9/+4	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
13	+9/+4	+4	+4	+8	sort de sphère	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-
14	+10/+5	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	révélation, sort de sphère	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	sort de sphère	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	révélation, sort de sphère	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	révélation finale	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Contrairement aux prêtres, les oracles n'ont pas besoin de préparer leurs sorts à l'avance. Ils peuvent lancer n'importe quel sort connu à n'importe quel moment, pour autant qu'ils n'aient pas encore épuisé leur quota quotidien.

Sphère d'intérêt. Chaque oracle tire ses sorts et ses pouvoirs d'une sphère divine. Cette sphère lui donne également des compétences de classes supplémentaires et d'autres capacités spéciales. Elle représente une dévotion envers un certain idéal, des prières à des divinités qui supportent ce concept ou un instinct naturel qui pousse à vénérer les dieux des océans, des rivières et des lacs, qu'ils soient bienveillants ou maléfiques. Quelle qu'en soit la source exacte, la sphère d'intérêt se manifeste de diverses manières lorsque l'oracle gagne des niveaux. Un oracle doit choisir une sphère lorsqu'il prend son premier niveau d'oracle. Une fois ce choix fait, il ne peut plus changer par la suite.

Au niveau 3 et tous les deux niveaux par la suite, un oracle apprend un sort supplémentaire dérivé de sa sphère d'intérêt. Ces sorts viennent s'ajouter aux nombres de sorts indiqués sur le tableau. Ces sorts ne peuvent pas être remplacés par d'autres à haut niveau.

Malédiction de l'oracle (Ext). Tous les oracles sont maudits, mais cette malédiction est autant un avantage qu'un inconvénient. Ce choix est fait au niveau 1 et, une fois effectué, il ne peut plus être modifié. La malédiction de l'oracle ne peut être supprimée ou dissipée sans l'aide d'une divinité. Chaque oracle doit choisir l'une des malédictions suivantes.

Boiteux. Vous souffrez d'une blessure permanente à une de

vos jambes, ce qui réduit votre vitesse de déplacement de base à 2 cases (1 case si vous êtes de taille Petite). Votre vitesse n'est jamais réduite à cause de l'encombrement. Au niveau 5, vous êtes immunisé à la condition fatigué (mais pas épuisé). Au niveau 10, votre vitesse n'est jamais réduite à cause de l'armure portée. Au niveau 15, vous êtes immunisé à la condition épuisé.

Hantise. Des esprits maléfiques vous suivent partout où vous allez, provoquant des incidents mineurs et des événements étranges (comme des brises inattendues, des petits objets qui se déplacent d'eux-mêmes et des bruits ténus). Il vous faut une action **simple de mouvement** pour mettre la main sur un objet rangé dans votre équipement (sauf si cela prend normalement plus de temps). Tout objet lâché tombe à 2 cases de vous dans une direction aléatoire. Ajoutez *manipulation à distance* et *son imaginaire* à votre liste de sorts connus. Au niveau 5, ajoutez *lévitation* et *image mineure*. Au niveau 10, ajoutez *télékinésie*. Au niveau 15, ajoutez *inversion de la gravité*.

Langues. Lorsque vous êtes stressé, vous parlez dans des langages étranges. Choisissez l'une des langues suivantes : abyssal, aklo, aquatique, aérien, céleste, igneux, infernal et terreux; Chaque fois que vous êtes au combat, vous ne pouvez plus parler et comprendre que ce langage. Cela ne gêne en rien vos capacités à lancer des sorts mais cette restriction s'impose dans le cas des sorts basés sur le langage. Vous gagnez la langue choisie comme langue connue supplémentaire. Au niveau 5, choisissez un second langage que vous pouvez employer au combat et ajoutez-le à la liste des langages connus. Au niveau 10, vous pouvez comprendre toutes les langues parlées comme si vous étiez affecté par

SORTS CONNUS

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

un sort de *don des langues*, même pendant le combat. Au niveau 15, vous pouvez parler et comprendre n'importe quel langage mais vous ne pouvez toujours employer que les langues choisies lors des combats.

Putréfaction. Votre corps pourrit lentement. Vous subissez un malus de -4 à tous les tests basés sur le Charisme sauf Intimidation. Vous gagnez un bonus de compétence de +4 aux jets de sauvegarde contre les maladies. Au niveau 5, vous êtes immunisé à la condition fiévreux (mais pas nauséeux). Au niveau 10, vous développez une immunité aux maladies. Au niveau 15, vous devenez immunisé à la condition nauséeux.

Surdité. Vous êtes sourd et vous subissez toutes les pénalités normalement associées à cet état. Vous lancez tous vos sorts comme s'ils étaient modifiés par le don d'Incantation silencieuse mais cela n'augmente ni leur niveau ni le temps d'incantation. Au niveau 5, vous recevez un bonus de compétence de +3 aux tests de Perception qui ne dépendent pas de l'ouïe et la pénalité d'initiative due à la surdité est réduite à -2. Au niveau 10, vous gagnez la capacité d'odorat et la pénalité d'initiative est annulée. Au niveau 15, vous gagnez la capacité de perception des vibrations avec une portée de 6 cases.

Vision brouillée. Vos yeux sont noircis et votre vision s'en trouve réduite. Vous ne pouvez rien voir au-delà de 6 cases mais vous pouvez voir comme si vous possédiez la capacité de vision dans le noir. Au niveau 5, cette distance augmente jusqu'à 12 cases. Au niveau 10, vous gagnez la capacité de perception aveugle avec une portée de 6 cases. Au niveau 15, vous gagnez la capacité de vision aveugle avec une portée de 3 cases.

Oraisons. Les oracles apprennent un certain nombre d'oraisons ou sorts de niveau 0, comme indiqué sur le tableau. Ils lancent ces sorts comme les autres sorts mais cela ne consomme pas d'emplacements de sorts (ceux-ci peuvent être réutilisés).

Révélation. Au niveau 1, au niveau 3 et tous les quatre niveaux par la suite (7, 11 et ainsi de suite), l'oracle découvre un nouveau secret lié à sa sphère d'intérêt, ce qui augmente sa puissance et lui accorde de nouvelles capacités. L'oracle doit choisir une révélation dans la liste des révélations associées à sa sphère. Si une révélation est choisie à un niveau ultérieur, les bénéfiques qui en découlent sont calculés en fonction du niveau de l'oracle à ce moment-là. Sauf mention contraire, il faut une action simple pour activer le pouvoir lié à une révélation.

Révélation finale. Au niveau 20, l'oracle reçoit une dernière révélation au sujet de sa sphère, ce qui lui donne des pouvoirs et des capacités étonnantes. La nature de ces bonus dépend de la sphère de l'oracle.

SPHÈRES D'ORACLES

(Dans la dernière version, les sphères d'oracles sont appelés des « mystères ».)

Les sphères décrites ci-dessous ne représentent qu'une partie de celles qui seront décrites dans *L'Advanced Player's Guide*. Sauf mention contraire, le DD des jets de sauvegarde contre ces révélations est de 10 + la moitié du niveau de l'oracle + son modificateur de Charisme.

CIEUX

Divinités. Desna, Gozreh, Pharasma, Sarenrae

Compétences de classe. Les oracles de cette sphère ajoutent Connaissances (mystères), Perception, Survie et Vol à la liste de leurs compétences de classe.

Sorts en bonus. 3 — couleurs dansantes, 5 — leurs hypnotiques, 7 — lumière du jour, 9 — leur d'arc-en-ciel, 11 — vol supérieur, 13 — éclairs multiples, 15 — rayons prismatiques, 17 — explosion de lumière, 19 — nuée de météores

Révélations. Les oracles de cette sphère peuvent choisir parmi les révélations suivantes.

Appel des cieux (Sur). Votre connexion avec les cieux est si intense que vos pieds touchent à peine le sol. Au niveau 1, vous ne laissez plus aucune trace. Au niveau 5, vous pouvez vous élever jusqu'à 1,80 m au-dessus du sol ou de la surface des liquide comme si vous lévitez. Au niveau 10, vous pouvez voler, comme par le sort de *vol*, pendant un nombre de minutes par jour égal à votre niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier de minutes.

Cape de leur lunaire (Sur). Votre compréhension innée de la lune vous immunise à la lycanthropie. De plus, vous pouvez briser la connexion qu'un lycanthrope possède avec la lune

en réussissant une attaque de contact. Cette action force automatiquement le lycanthrope à reprendre une forme humanoïde et à la maintenir pendant un nombre de rounds par égal à votre niveau d'oracle. En atteignant le niveau 5, vous pouvez utiliser cette capacité pour forcer d'autres créatures à entrer en *rage*, comme par le sort de même nom. Il faut une attaque de contact au corps à corps pour utiliser cette capacité. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 5, plus une fois de plus par jour tous les cinq niveaux au-delà du niveau 5.

Carte des étoiles (Ext). Dans vos nombreuses notes se trouve un modèle décrivant le ciel nocturne à travers des graffitis artistiques et des formules mathématiques complexes. Une fois par jour, vous pouvez passer 10 minutes à observer votre carte des étoiles pour obtenir les effets d'un sort de *communion*. Vous devez être de niveau supérieur ou égal à 7 pour pouvoir choisir cette révélation.

Étoile qui guide (Sur). Choisissez une étoile dans le ciel. Tant que vous pouvez voir cette étoile dans le ciel nocturne, vous pouvez déterminer votre emplacement avec précision. Lorsque l'étoile est visible, vous pouvez également ajouter votre modificateur de Charisme à votre modificateur de Sagesse pour tous les tests basés sur la Sagesse. En plus de cela, une fois par nuit, vous pouvez lancer un sort comme s'il était modifié par un don parmi Extension d'effets, Extension de durée, Incantation silencieuse ou Incantation statique sans en augmenter le temps d'incantation ou le niveau, pour autant que l'étoile soit visible.

Étoiles filantes (Ext). En une action simple, vous pouvez libérer une boule d'énergie qui explose en un rayonnement de 1 case de rayon et inflige 1d4 points de dégâts de feu par niveau. Un jet de Réflexes réussi divise ces dégâts par deux. Cette attaque a une portée de 18 mètres. Vous pouvez lancer une boule explosive par jour plus une nouvelle boule par jour au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite. Vous pouvez lancer plus d'une boule à la fois mais les créatures qui sont prises dans plusieurs explosions ne subissent quand même les dégâts qu'une seule fois.

Être des ténèbres (Mag). Une fois par jour, vous pouvez envoyer votre psyché dans le vide de l'espace afin d'attirer l'attention d'une terrible entité provenant d'un autre monde. Cet être des ténèbres se comporte en tout point comme si vous aviez lancé *assassin imaginaire*. Au niveau 17, l'être des ténèbres peut être perçu par plus d'une créature, comme si vous aviez lancé *ennemi subconscient*. Vous devez être de niveau supérieur ou égal à 11 pour choisir cette révélation.

Pont de lumière lunaire (Sur). Vous convoquez un pont de lumière lunaire brillante. Ce pont de 2 cases de large touche le sol en un point adjacent à votre position. À partir de ce point, il s'étend dans n'importe quelle direction sur 2 cases par niveau d'oracle. Ce chemin reste en place jusqu'à ce que vous l'ayez traversé ou, au plus, pendant 24 heures. Vos pouvez convoquer un pont de lumière lunaire un nombre de fois par jour égal à votre bonus de Charisme.

Manteau étoilé (Sur). Vous pouvez invoquer un manteau de leur étoilée qui vous donne un bonus d'armure de +4. Au niveau 7 et tous les quatre niveaux par la suite, ce bonus augmente de +2. Au niveau 13, cette armure vous donne une

RD 5/tranchant. Vous pouvez utiliser ce manteau 10 minutes par jour par niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais peuvent être divisées en multiples de 10 minutes.

Spectacle époustoufflant (Sur). Les spectacles fantasmagoriques que vous créez dépeignent fidèlement les mystères du ciel nocturne, ce qui époustoufle tous ceux qui les voient. Les créatures affectées par vos sorts d'illusion (mirage) sont affectés comme si leur nombre total de DV était égal à leur véritable nombre de DV moins votre modificateur de Charisme (si celui-ci est positif, avec un résultat minimal de 1).

Vide interstellaire (Sur). Vous faites appel aux profondeurs glaciales de l'espace pour geler vos ennemis. En une action simple, vous entourez de vide une cible située dans un rayon de 9 mètres et celle-ci subit 1d6 points de dégâts de froid par niveau d'oracle. Un jet de Vigueur réussi permet de diviser les dégâts par deux. Au niveau 10, le vide interstellaire est si intense que les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde sont fatiguées. Au niveau 15, les créatures qui échouent leur jet de sauvegarde sont épuisées et étourdiées pendant 1 round. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour plus une fois de plus par jour au niveau 10.

Révélation finale. Au niveau 20, la relation que vous entretenez avec les dieux vous met en harmonie parfaite avec l'univers. Vous recevez un bonus égal à votre modificateur de Charisme à tous les jets de sauvegarde. Vous vous stabilisez automatiquement si vous descendez sous 0 point de vie, vous êtes immunisés contre les effets de terreur et vous confirmez automatiquement tous les coups critiques. Si vous venez à mourir, vous renaissez 3 jours plus tard sous la forme d'un fils des étoiles qui grandit et devient mature en 7 jours (comme par un sort de *réincarnation*).

COMBAT

Divinités. Cayden Cailéan, Gorum, Iomédae, Rovagug

Compétences de classe. Les oracles de cette sphère ajoutent Connaissances (ingénierie), Équation, Intimidation et Perception à la liste de leurs compétences de classe.

Sorts en bonus. 3 — *agrandissement de personne*, 5 — *nappe de brouillard*, 7 — *panoplie magique*, 9 — *mur de feu*, 11 — *force du colosse*, 13 — *force du taureau de groupe*, 15 — *contrôle du climat*, 17 — *tremblement de terre*, 19 — *tempête vengeresse*

Révélations. Les oracles de cette sphère peuvent choisir parmi les révélations suivantes.

Charge surprenante (Ext). Une fois par jour, vous pouvez vous déplacer de votre vitesse de déplacement en une action immédiate. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois de plus par jour aux niveaux 7 et 15.

Clarté d'esprit au combat (Ext). Une fois par jour, lorsque vous ratez un jet de sauvegarde qui a pour conséquence de vous rendre aveugle, sourd, effrayé, paniqué, paralysé, secoué ou étourdi, vous pouvez relancer ce jet de sauvegarde avec un bonus d'intuition de +4. Vous devez accepter le second résultat, même s'il est moins bon que le premier. Aux niveaux

7 et 15, vous pouvez utiliser cette capacité une fois de plus par jour.

Cri de bataille (Ext). En une action simple, vous pouvez lancer un cri de bataille inspirant. Tous les alliés situés à 20 cases ou moins de vous et qui peuvent entendre votre cri gagnent un bonus de moral de 1+ aux jets d'attaque, tests de compétence et jets de sauvegarde pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de charisme. Au niveau 10, ce bonus passe à +2. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour, plus une fois de plus par jour au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite.

Guérisseur au combat (Ext). Chaque fois que vous lancez un sort de soin (un sort dont le nom comporte « soin »), vous pouvez le lancer en une action rapide, comme si vous utilisiez le don Incantation rapide, en utilisant deux emplacements de sorts. Le niveau du sort n'est pas accru. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 7 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux par la suite. Vous devez être au moins de niveau 7 pour pouvoir choisir cette révélation.

Maîtrise des armes (Ext). Choisissez une arme au maniement de laquelle vous êtes formé. Vous gagnez le don Arme de prédilection pour cette arme. Au niveau 12, vous gagnez le don Arme de prédilection supérieure pour cette arme. Il ne vous est pas nécessaire de remplir les conditions de ces dons pour les obtenir.

Maîtrise des manoeuvres (Ext). Choisissez un type de manoeuvre de combat (voir le *Livre de base*). Lorsque vous réalisez le type de manoeuvre choisi, vous remplacez votre BBA par votre niveau d'oracle lorsque vous déterminez votre BMO. Au niveau 7, vous gagnez le don de Science de la manoeuvre correspondante (comme Science du croc-en-jambe). Au niveau 11, vous gagnez le don « supérieur » correspondant. Il ne vous est pas nécessaire de remplir les conditions de ces dons.

Peau de fer (Sur). Une fois par jour, votre peau se durcit et prend l'apparence du fer, ce qui vous octroie une RD de 10/adamantium. Cela fonctionne comme un sort de *peau de pierre* lancé à un NLS égal à votre niveau d'oracle. Au niveau 15, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois par jour. Vous devez être au moins de niveau 11 pour pouvoir choisir cette révélation.

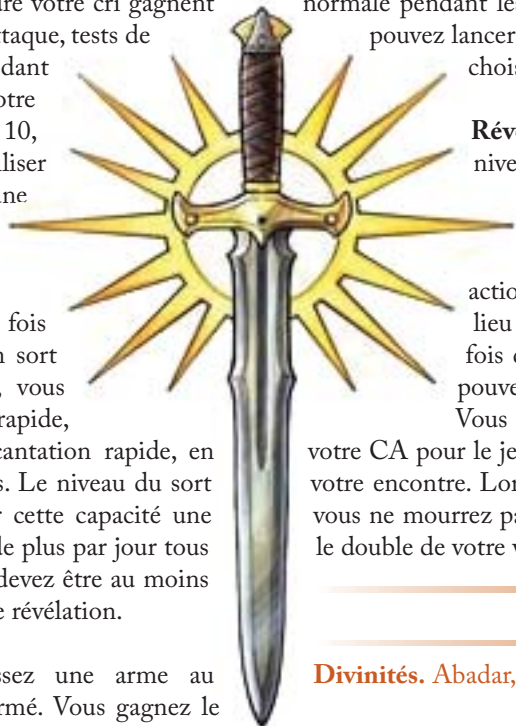
Résilience (Ext). Vous n'êtes pas hors de combat si vous êtes réduit à exactement 0 point de vie et vous ne gagnez pas la condition « chancelant ». Au niveau 7, vous gagnez Dur à cuire comme don en bonus. Au niveau 11, vous ne perdez pas de point de vie lorsque vous accomplissez une action simple lorsque vous êtes « hors de combat ». Il ne vous est pas nécessaire de remplir les conditions de ce don.

Talents martiaux (Ext). Vous devenez formé au maniement de toutes les armes de guerre et au port des armures intermédiaires et lourdes.

Vision de combat (Sur). Chaque fois que vous déterminez

vos initiatives, vous pouvez lancer le dé deux fois et choisir l'un des deux résultats. Au niveau 7, vous pouvez toujours agir au cours du round de surprise mais, si vous n'êtes pas parvenu à repérer l'embuscade, vous agissez en dernier (quelle que soit votre initiative, mais vous agissez à votre initiative normale pendant les rounds suivants). Au niveau 11, vous pouvez lancer trois dés pour déterminer l'initiative et choisir le résultat que vous désirez.

Révélation finale. En atteignant le niveau 20, vous devenez un avatar du combat. Vous pouvez réaliser une attaque à outrance et vous déplacer de votre vitesse de déplacement en une action complexe (le déplacement peut avoir lieu avant ou après les attaques). Chaque fois que vous portez un coup critique, vous pouvez ignorer les RD éventuelles de la cible. Vous gagnez un bonus d'intuition de +4 à votre CA pour le jet de confirmation des coups critiques à votre rencontre. Lorsque vous tombez sous 0 point de vie, vous ne mourrez pas avant que votre total négatif dépasse le double de votre valeur de Constitution.



CONNAISSANCES

Divinités. Abadar, Irori, Néthys.

Compétences de classe. Les oracles de cette sphère ajoutent Art de la magie, toutes les compétences de Connaissances et Estimation à la liste de leurs compétences de classe.

Sorts en bonus. 3 — *identification*, 5 — *don des langues*, 7 — *localisation d'objet*, 9 — *mythes et légendes*, 11 — *contact avec les plans*, 13 — *sagesse du hibou de groupe*, 15 — *vision mystique*, 17 — *moment de préscience*, 19 — *arrêt du temps*

Révélations. Les oracles de cette sphère peuvent choisir parmi les révélations suivantes.

Absorption de cerveau (Sur). Vous pouvez utiliser une action simple pour examiner violemment l'esprit d'un ennemi doté d'intelligence dans un rayon de 20 cases. La cible peut effectuer un jet de Volonté pour annuler l'effet et elle connaît immédiatement la source de cette intrusion mentale. Ceux qui ratent ce jet de sauvegarde ressentent une douleur intense et subissent 1d4 points de dégâts par niveau d'oracle. Après avoir réussi une attaque à l'aide de cette capacité, l'oracle peut utiliser une action complexe pour fouiller parmi les souvenirs et les pensées qu'il a dérobés et faire un unique test de Connaissances en utilisant le bonus de compétence de la victime. Les pensées volées restent dans son esprit pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme. Il s'agit d'un effet mental. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 1 et une fois de plus par jour au niveau 5 et tous les 5 niveaux par la suite.

Acuité mentale (Ext). Vos explorations des mystères secrets du monde vous ont donné une compréhension surnaturelle de toutes choses, et vous devenez de plus en plus intelligent. Vous gagnez un bonus inné de +1 à l'Intelligence lorsque vous choisissez cette révélation ainsi que tous les trois niveaux d'oracle par la suite. Vous devez être de niveau supérieur ou égal à 7 pour pouvoir choisir cette révélation.

Apprentissage en coup de vent (Ext). Vous pouvez feuilleter rapidement un tome magique ou un manuel et en gagner les avantages après une session d'étude de seulement 8 heures (au lieu des 48 heures normalement nécessaires au cours d'une période de 6 jours). Au niveau 7, vous pouvez permettre à un autre personnage d'étudier avec vous ; vous gagnez tous les deux les avantages donnés par la lecture du livre. Au niveau 15, vous pouvez partager votre leçon avec un nombre de personnages égal à votre niveau d'oracle. Les avantages que vous recevez sont permanents mais vos étudiants gagnent les avantages du tome ou du manuel pour un nombre de jours égal à votre modificateur de Charisme avant d'oublier ce qu'ils ont appris.

Archiviste magique (Sur). Grâce à votre expérience avec les tomes remplis de connaissances arcanes, vous avez acquis la capacité de lancer des sorts profanes comme s'ils appartenaient à votre liste de sorts. Une fois par jour, vous pouvez lancer un sort de la liste des ensorceleurs/magiciens comme s'il était sur votre liste de sorts connus. Le sort utilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que le niveau du sort. Vous devez avoir un grimoire contenant le sort en question pour le lancer et ce sort est effacé quand vous terminez l'incantation. Vous devez être de niveau supérieur ou égal à 11 pour pouvoir choisir cette révélation.

Écriture automatique (Sur). Une fois par jour, vous pouvez pratiquer une heure de méditation ininterrompue pendant laquelle vos mains produisent des écritures mystérieuses relatives au futur. Au niveau 1, les écrits prophétiques fonctionnent comme un sort d'*augure* avec une efficacité de 90%. Au niveau 5, ils fonctionnent comme un sort de *divination* avec une efficacité de 90%. Au niveau 8, ils fonctionnent comme un sort de *communion* qui ne nécessiterait aucune composante matérielle.

Livre à portée de main (Ext). Vous gardez toujours à portée de main un journal personnel, un compte-rendu historique fait de bouts de papier ou un autre tome similaire et vous en tirez avantage de temps en temps. Tant que cet objet est à portée de main, vous pouvez utiliser votre modificateur de Charisme au lieu de votre modificateur d'Intelligence pour tous les tests de Connaissances. Si vous perdez le livre ou s'il est détruit, vous pouvez choisir un autre tome non magique comme nouveau « livre à portée de main ».

Secret de l'évitement (Sur). Votre connaissance innée de l'univers vous donne des réflexes surnaturels et la formidable capacité d'esquiver le danger à la toute dernière seconde. Ajoutez votre modificateur de Charisme (au lieu de votre modificateur de Dextérité) à votre CA et à tous les jets de Réflexes.

Symbologie spontanée (Mag). Votre connaissance de l'histoire secrète du monde vous permet de connaître les symboles qui gouvernent la réalité. Vous pouvez lancer n'importe quel sort de « symbole » en utilisant un emplacement de sort de niveau adéquat, même si le sort en question ne se trouve pas sur votre liste de sorts connus. Un sort de symbole est n'importe quel sort dont le nom comporte le mot « symbole ».

Transe et concentration (Ext). Vous pouvez entrer en méditation profonde, vous couper de tout stimulus visuel

ou sonore et vous concentrer sur un problème unique, une question philosophique ou un souvenir. Cette transe dure 1d6 rounds, au cours desquels vous ne pouvez effectuer que des actions de mouvement. Pendant cette période, vous gagnez un bonus égal à votre niveau sur tous les jets de sauvegarde contre les effets de son et les attaques de regard. Lorsque vous sortez de votre transe, vous pouvez effectuer un unique test de compétence basé sur l'Intelligence avec un bonus de circonstance de +20. Vous pouvez entrer en transe un nombre de fois par jour égal à votre modificateur de Charisme.

Nouvelle réflexion (Ext). Une fois par jour, l'oracle du savoir peut tenter à nouveau n'importe quel test de Connaissances qu'il a raté précédemment. Cette seconde tentative reçoit un bonus de compétence de +10.

Révélation finale. Vous pouvez « faire 20 » sur tous les tests de Connaissances. Votre compréhension des rouages fondamentaux de la réalité est si avancé que, une fois par jour, vous pouvez lancer un *souhait*. Cette capacité ne nécessite aucune composante matérielle mais le *souhait* ne peut pas être utilisé pour donner des bonus aux valeurs de vos caractéristiques et il ne peut pas copier de sorts qui nécessitent des composantes matérielles coûteuses.

FLAMMES

Divinités. Asmodéus, Sarenrae

Compétences de classe. Les oracles de cette sphère ajoutent Acrobaties, Escalade, Intimidation et Représentation à la liste de leurs compétences de classe.

Sorts en bonus. 3 — *flammes*, 5 — *résistance aux énergies destructrices*, 7 — *boule de feu*, 9 — *mur de feu*, 11 — *conjuraton de monstres V* (uniquement des élémentaires du Feu), 13 — *germes de feu*, 15 — *tempête de feu*, 17 — *nuage incendiaire*, 19 — *nuée d'élémentaires* (du Feu uniquement)

Révélations. Les oracles de cette sphère peuvent choisir parmi les révélations suivantes.

Ailes de feu (Sur). En une action rapide, vous pouvez faire apparaître une paire d'ailes enflammées qui vous donnent une vitesse de vol de 12 cases avec une manoeuvrabilité moyenne. Vous pouvez utiliser ces ailes pendant 1 minute par jour par niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier de minutes. Vous devez être au moins de niveau 7 avant de pouvoir choisir cette révélation.

Aura de chaleur (Sur). En une action rapide, vous pouvez faire en sorte que votre corps irradie des vagues de chaleur. Cette chaleur inflige 1d4 points de dégâts de feu par tranche de deux niveaux d'oracle (au minimum 1d4) à toutes les créatures dans un rayon de 2 cases. Un jet de Réflexes permet de diviser ces dégâts par deux. ~~Le DD du jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme.~~ En plus de cela, les contours de votre silhouette se brouillent et tremblent, ce qui vous octroie un camouflage de 20% jusqu'à votre prochain tour. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour, plus une fois de plus par jour au

niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite.

Danse des braises (Ext). Votre vitesse de déplacement de base augmente de 2 cases. Au niveau 5, vous recevez le don Aisance en tant que don en bonus. Au niveau 10, vous recevez le don Déplacement acrobatique en tant que don en bonus. Il ne vous est pas nécessaire de remplir les conditions de ces dons.

Forme de Feu (Sur). En une action simple, vous pouvez prendre la forme d'un petit élémentaire du Feu, comme par le sort *corps élémentaire I*. Au niveau 9, vous pouvez prendre la forme d'un élémentaire de Feu de taille Moyenne, comme par le sort *corps élémentaire II*. Au niveau 11, vous pouvez prendre la forme d'un élémentaire de Feu de taille Grande, comme par le sort *corps élémentaire III*. Au niveau 13, vous pouvez prendre la forme d'un élémentaire de Feu de taille Très Grande, comme par le sort *corps élémentaire IV*. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour mais la durée est d'une heure par niveau. Vous devez être au moins de niveau 7 pour pouvoir choisir cette révélation.

Magie brûlante (Sur). Chaque fois qu'une créature rate un jet de sauvegarde et subit des dégâts de feu causés par un de vos sorts, elle s'enflamme. Elle subit 1 point de dégât de feu par niveau de sort au début de son tour et le feu persiste pendant 1d4 rounds. Il peut cependant être éteint en une action de mouvement si la créature réussit un jet de Réflexes contre le DD du sort. Si la créature est aspergée d'eau, elle gagne un bonus de +2 à ce jet de sauvegarde. Si elle est immergée dans l'eau, le feu s'éteint immédiatement. Les sorts qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde ne permettent pas plus d'enflammer la cible.

Peau en fusion (Ext). Vous gagnez une résistance au feu de 5 points. Cette résistance passe à 10 points au niveau 5 et à 20 points au niveau 11. Au niveau 17, vous développez une immunité au feu.

Regard de feu (Sur). Vous pouvez voir à travers le feu, le brouillard et la fumée sans aucune pénalité pour autant que la luminosité soit suffisante pour votre vision normale. Au niveau 7, vous pouvez observer à travers les « yeux » de n'importe quelle source de feu située dans un rayon de 2 cases par niveau d'oracle autour de vous, comme par le sort de *clairvoyance*. Vous pouvez utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à votre niveau d'oracle, mais ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Souffle de feu (Sur). En une action simple, vous pouvez libérer un cône de 3 cases de feu sortant de votre bouche. Les flammes infligent 1d4 points de dégâts de feu par niveau, avec un maximum de 10d4 points de dégâts. Un jet de Réflexes permet de diviser ces dégâts par deux. ~~Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau de l'oracle + son modificateur de Charisme.~~ Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour, plus une fois de plus par jour au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Tempête de feu (Sur). En une action simple, vous pouvez faire jaillir des flammes tout autour de vous. Vous pouvez

créer un cube de feu de 2 cases de côté par niveau d'oracle. Vous pouvez arranger ces cubes dans n'importe quelle configuration mais ils doivent former un ensemble connexe et l'un d'eux doit être adjacent à votre position.

Toutes les créatures prises dans ces flammes subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau d'oracle (la moitié en cas de jet de Réflexes réussi). ~~Le DD du jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme.~~ Le feu persiste pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de Charisme. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour. Vous devez être au moins de niveau 11 avant de pouvoir choisir cette révélation.

Toucher de la flamme (Sur). En une action simple, vous pouvez réaliser un jet d'attaque de contact au corps à corps pour infliger 1d6 points de dégâts de feu plus 1 point par tranche de deux niveaux d'oracle. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + votre modificateur de Charisme. Au niveau 11, toutes les armes que vous tenez en main fonctionnent comme des armes *de feu*.

Révélation finale. En atteignant le niveau 20, vous devenez un maître du Feu. Vous pouvez appliquer n'importe lequel des dons suivants lorsque vous lancez un sort du registre du feu et ceci sans en augmenter le niveau ni le temps d'incantation : Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse ou Incantation statique. **Vous ne devez pas forcément connaître le don en question pour l'appliquer.**

NATURE

Divinités. Érastil, Gozreh.

Compétences de classe. Les oracles de cette sphère ajoutent Connaissances (nature), Équitation, Escalade, Natation et Vol à la liste de leurs compétences de classe.

Sorts en bonus. 3 — *charme-animal*, 5 — *peau d'écorce*, 7 — *communication avec les plantes*, 9 — *tempête de grêle*, 11 — *éveil*, 13 — *pierres commères*, 15 — *mort rampante*, 17 — *formes animales*, 19 — *tempête vengeresse*

Révélations. Les oracles de cette sphère peuvent choisir parmi les révélations suivantes.

Ami des animaux (Ext). Ajoutez tous les sorts de *convocation d'alliés naturels* à votre liste de sorts. Vous devez encore les choisir dans votre quota de sorts connus pour pouvoir les utiliser. Les animaux qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres autour de vous reçoivent un bonus sur tous les jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.

Communication avec les animaux (Ext). Choisissez une espèce animale spécifique (aigle, renard, chien, etc.) vous gagnez la capacité de converser avec les animaux de ce type comme si vous bénéficiiez des effets d'un sort de *communication avec les animaux*. Vous gagnez la capacité de communiquer avec une espèce d'animal supplémentaire tous les trois niveaux d'oracle.

Divination naturelle (Ext). Vous pouvez lire les entrailles d'un animal ou d'un humanoïde récemment tué pour gagner un bonus d'intuition égal à votre modificateur de Charisme sur un jet de sauvegarde. Ou encore, en observant et en interprétant le mouvement des oiseaux, vous pouvez appliquer un bonus de compétence de +10 à un test de compétence. Troisième option, en examinant des marques dans la poussière ou la pierre ou en observant le comportement d'une poignée de sable lancée dans les airs, vous octroyez un bonus d'intuition de +4 sur un test d'initiative. Ces bonus doivent être utilisés au cours des 24 heures qui suivent et vous devez déclarer que vous utilisez le bonus avant d'effectuer le jet de sauvegarde ou le test de compétence. Il faut 10 minutes pour réaliser une divination naturelle. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle des trois formes de cette capacité une fois par jour, plus une fois par jour par tranche de quatre niveaux d'oracle.

Esprit de la nature (Sur). Lorsque vous vous trouvez dans un environnement naturel et que vous êtes réduit à un nombre de points de vie négatif, vous vous stabilisez automatiquement. Au niveau 5, vous bénéficiez d'une guérison rapide de 1 point pendant 1d4 rounds chaque fois que vous êtes réduit à un nombre de points de vie négatif. Au niveau 10, cette capacité fonctionne partout, même dans les royaumes civilisés ou entièrement artificiels. Au niveau 15, vous bénéficiez d'une guérison rapide de 3 points pendant 1d4 rounds lorsque vous êtes réduit à un nombre négatif de points de vie.

Lien transcendantal (Sur). Votre connexion avec l'esprit que partagent toutes les créatures vivantes est si intense que vous pouvez l'utiliser pour communiquer avec vos alliés. Vous pouvez communiquer avec vos alliés pendant un nombre de rounds par jour égal à votre niveau d'oracle comme si vous utilisiez un sort de *lien télépathique*. Vous pouvez désigner comme alliés un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme. Il faut une action simple pour désigner une créature comme allié et cela nécessite un contact. Au niveau 10, vous pouvez utiliser ce lien pour lancer un sort de contact sur un allié une fois par jour.

Monture liée (Sur). Vous obtenez les services d'une monture plus intelligente, forte et loyale que la moyenne. Il doit s'agir d'une créature que vous pouvez monter. Un oracle de taille Moyenne peut choisir un chameau ou un cheval. Un oracle de Petite taille peut choisir un poney ou un loup, ou encore un chien ou un sanglier si elle est de niveau supérieur ou égal à 4. Cette monture fonctionne comme un compagnon animal de druide (en utilisant le niveau de l'oracle comme niveau de druide effectif). Les montures liées possèdent une valeur d'Intelligence d'au moins 6.

Murmures de la nature (Ext). Vous entretenez une connexion étroite avec les murmures du monde naturel, du coassement des grenouilles au grincement des rochers énormes, à un point tel que votre environnement vous met en garde de tous les dangers. Vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme au lieu de votre modificateur de Dextérité à votre CA. Toute condition qui vous ferait normalement perdre votre bonus de Dextérité à la CA vous empêche de bénéficier de votre modificateur de Charisme.

Sangue de vie (Sur). Vous pouvez extraire la force vitale du corps de vos ennemis et la canaliser en vous-même. En une

action simple, vous pouvez extraire l'essence vitale d'une cible vivante située dans un rayon de 6 mètres. La cible subit 1d6 points de dégâts par deux niveaux d'oracle (avec un maximum de 10d6). Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts que vous infligez. Vous ne pouvez pas gagner plus que le nombre de points de vie actuel de la cible + sa valeur de Constitution (ce qui suffit à tuer le sujet). Les points de vie temporaires persistent pendant un nombre d'heures égal à votre modificateur de Charisme. La cible peut effectuer un jet de Vigueur pour diviser les dégâts (ainsi que les points de vie que vous recevez) par deux. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 7 et une fois de plus par jour par tranche de 4 niveaux au-delà du niveau 7. Vous devez être de niveau supérieur ou égal à 7 avant de choisir cette révélation.

Suppression d'artifice (Mag). Au niveau 11, vous gagnez la capacité de réduire un objet sans vie en ses composantes, ce qui revient à gommer l'aspect artificiel et transformer l'objet en des matériaux naturels. Cet effet fonctionne comme le sort de *métamorphose universelle* et affecte à la fois les objets sans vie magiques ou non magiques. La durée est toujours permanente. Contrairement au sort de *métamorphose universelle*, cette capacité ne peut pas être utilisée pour imiter d'autres sorts. Les objets soumis à cet effet peuvent réaliser un jet de Vigueur pour annuler l'effet. Les objets magiques reçoivent un bonus de circonstance sur ce jet de sauvegarde égal à +1 par tranche de 5 000 po dans leur valeur. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre modificateur de Charisme.

Toucher érosif (Sur). Vous pouvez infliger 1d6 points de dégâts par niveau à un objet ou à une créature artificielle en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Si vous visez un objet qui se trouve dans les possession d'une autre créature, cela fonctionne comme une manœuvre de destruction. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour plus une fois par jour de plus par tranche de trois niveaux.

Révélation finale. Au niveau 20, vous avez découvert les secrets les plus profonds de la vie elle-même et cela vous donne un contrôle incroyable sur votre propre corps. Une fois par jour, vous pouvez vous entourer d'un cocon organique en une action complexe. Tant que vous êtes dans le cocon, vous vous êtes comme « sans défense ». Huit heures plus tard, vous sortez du cocon en ayant changé de type pour devenir une plante, un animal ou un humanoïde et vous gagnez les caractéristiques physiques superficielles correspondantes (voir le Bestiaire de Pathfinder). Ce changement ne modifie pas vos DV, points de vie, jets de sauvegarde, points de compétence, compétences de classe ou capacités de maniement d'armes ou de port d'armure. Chaque fois que vous réalisez cette transformation, votre corps est purgé de tous les poisons et toutes les maladies, vous revenez à votre nombre de points de vie maximal et tous les affaiblissements de caractéristiques sont guéris. Vous devez choisir un nouveau type chaque fois que vous subissez la transformation.

OSSEMENTS

Divinités. Norgorber, Pharasma, Urgathoa

Compétences de classe. Les oracles de cette sphère ajoutent

Bluff, Déguisement, Discrétion et Intimidation à la liste de leurs compétences de classe.

Sorts en bonus. 3 — *frayeur*, 5 — *simulacre de vie*, 7 — *animation des morts*, 9 — *terreur*, 11 — *exécution*, 13 — *création de morts-vivants*, 15 — *contrôle des morts-vivants*, 17 — *flétrissure*, 19 — *plainte d'outre-tombe*

Révélation. Les oracles de cette sphère peuvent choisir parmi les révélations suivantes.

Armure d'os (Sur). Vous pouvez faire apparaître une armure faite d'os qui vous fait bénéficier d'un bonus d'armure de +2. Au niveau 7 et tous les quatre niveaux par la suite, ce bonus augmente de +2. Au niveau 13, cette armure vous donne un RD de 5/contondant. Vous pouvez utiliser cette armure pendant un nombre de minutes par jour égal à votre niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier de minutes.

Marche des âmes (Sur). En une action simple, vous pouvez devenir intangible et invisible. Lorsque vous l'êtes, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction et à travers n'importe quel objet (sauf ceux qui sont constitués de force). Vous ne pouvez accomplir aucune action autre qu'un simple mouvement lorsque vous êtes dans cet état. Vous restez dans cet état pendant un nombre de rounds égal à votre niveau d'oracle mais vous pouvez mettre un terme à cet effet prématurément en y dévouant une action simple. Vous devez être au moins de niveau 11 avant de pouvoir choisir cette révélation.

Presque mort (Sur). Vous gagnez un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies, les effets mentaux et les poisons. Au niveau 7, ce bonus s'applique également aux jets de sauvegarde contre les effets de morts, de sommeil et d'étourdissement. Au niveau 11, le bonus passe à +4.

Rappel des morts (Sur). En une action simple, vous pouvez invoquer un serviteur squelette ou zombi unique. Le mort-vivant possède un nombre de dés de vie égal à votre niveau d'oracle. La créature morte-vivante reste à vos côtés pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de Charisme. Au niveau 7, vous pouvez invoquer un squelette sanglant ou un zombi rapide. Au niveau 15, vous pouvez invoquer un squelette évolué ou un zombi évolué. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour plus une fois de plus par jour au niveau 10.

Résistance à la vie (sur). Lorsque vous êtes affecté par de l'énergie négative positive ou négative, l'effet est déterminé comme si vous étiez un mort-vivant. Vous ne subissez pas les effets des dons Renvoi des morts-vivants ni Contrôle des morts-vivants (sauf si vous êtes vraiment un mort-vivant). Au niveau 7, vous gagnez une résistance à la canalisation de +2. Ce bonus augmente de +2 aux niveaux 11 et 15.

Saignements (Sur). Chaque fois qu'un de vos sorts ou effets causant des dégâts d'énergie négative (comme *blessure légère* ou une canalisation d'énergie négative) blesse un

ennemi, celui-ci subit 1 point de dégât chaque round. Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite, les dégâts de saignement augmentent de 1. On peut arrêter ce saignement en réussissant un test de Premiers secours de DD 15 ou en employant n'importe quel effet soignant des dégâts.

Servitude des morts-vivants (Sur). Vous gagnez le don Contrôle des morts-vivants en tant que don en bonus. Vous pouvez canaliser l'énergie négative un nombre de fois par jour égal à 3 + votre modificateur de Charisme mais seulement pour contrôler les morts-vivants. Vous pouvez prendre d'autres dons permettant d'augmenter cette capacité, comme Science de la canalisation, mais pas les dons qui altèrent la capacité (comme Canalisation alignée). ~~Le DD du jet de sauvegarde contre l'énergie que vous canalisez est égal à 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme.~~



Toucher de la mort (Sur). Vous pouvez faire apparaître de terribles blessures sur une créature en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Cette attaque inflige 1d6 points de dégâts d'énergie négative plus 1 point par tranche de deux niveaux d'oracle. Utilisé contre un mort-vivant, cette capacité soigne des dégâts et accorde une résistance à la canalisation de +2 pendant 1 minute. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + votre modificateur de Charisme.

Voix du tombeau (Sur). Vous pouvez produire un effet similaire au sort de *communication avec les morts* pendant un nombre de rounds par jour égal à votre niveau d'oracle. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite, la créature morte subit un malus cumulatif de -2 à son jet de Volonté pour résister à cet effet.

Vortex des âmes (Sur). En réussissant une attaque de contact à distance, vous pouvez envoyer un rayon qui impose un niveau négatif à une cible. **Ce rayon a une portée de 9 mètres.** Ce niveau négatif persiste pendant un nombre de minutes égal à votre modificateur de Charisme. Chaque fois que cette capacité inflige un niveau négatif à une cible, vous guérissez d'un nombre de points de vie égal à votre niveau d'oracle. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour, plus une fois de plus par jour au niveau 11 et tous les quatre niveaux par la suite. Vous devez être au moins de niveau 7 pour pouvoir choisir cette révélation.

Révélation finale. En atteignant le niveau 20, vous devenez un maître de la mort. Une fois par round, vous pouvez lancer *saignement* ou *stabilisation* en une action libre. Si vous êtes amené sous 0 point de vie, vous vous stabilisez automatiquement. Vous pouvez lancer *animation des morts* à volonté sans devoir payer de composantes matérielles (mais la limite sur le nombre de dés de vie reste d'application). Une fois par jour, vous pouvez lancer *mot de pouvoir : mort* mais le sort peut cibler une créature possédant 150 points de vie ou moins.

PIERRE

Divinités. Abadar, Gorum, Torag

Compétences de classe. Les oracles de cette sphère ajoutent Escalade, Estimation, Intimidation et Survie à la liste de leurs compétences de classe.

Sorts en bonus. 3 — bouclier, 5 — flèche acide, 7 — fusion dans la pierre, 9 — mur de pierre, 11 — peau de pierre, 13 — pierres commères, 15 — statue, 17 — éloignement du métal ou de la pierre, 19 — nuée d'élémentaires (de Terre uniquement)

Révélation. Les oracles de cette sphère peuvent choisir parmi les révélations suivantes.

Caillou puissant (Sur). En une action simple, vous pouvez infuser de la puissance élémentaire dans un caillou (ou une autre pierre de taille similaire), de sorte qu'il détonne lorsqu'il touche une cible à l'issue d'une attaque à distance. Le caillou a un facteur de portée de 4 cases et bénéficie d'un bonus d'altération à l'attaque et aux dégâts de +1 par tranche de quatre niveaux d'oracle. Une créature touchée par le caillou subit 1d6 points de dégâts (de type contondant) par tranche de deux niveaux d'oracle (au minimum 1d6). Les créatures situées dans les cases adjacentes à celle de la cible subissent la moitié des dégâts ou aucun dégât si elles réussissent un jet de Réflexes contre un DD égal à 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme. Si le jet d'attaque échoue, considérez le caillou comme une arme de dispersion pour déterminer où il atterrit. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour, plus une fois de plus par jour au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite.

Coup brutal (Ext). Chaque fois que vous portez un coup critique contre un adversaire avec un sort d'attaque, vous pouvez tenter immédiatement de le mettre à terre en une action rapide. Contrairement à la normale, cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité. **Vous ne pouvez pas être mis à terre en riposte à l'utilisation à cette capacité.**

Explosion de fragments de pierre (Ext). En une action rapide, vous pouvez créer une explosion d'éclats de pierre à partir de votre corps. Ces fragments infligent 1d6 points de dégâts par tranche de deux niveaux d'oracle (au minimum 1d6) à toutes les créatures situées dans un rayon de 2 cases. Un jet de Réflexes permet de diviser ces dégâts par deux. Le DD du jet de sauvegarde est de 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme. En plus de cela, les éclats de pierre transforment la zone en terrain difficile jusqu'à votre prochain tour. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour, plus une fois de plus par jour au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite.

Glissement dans la terre (Sur). Vous pouvez traverser de la pierre, de la poussière ou quasiment n'importe quel autre type de terre sauf la pierre ouvragée et le métal aussi facilement qu'un poisson voyage dans l'eau. Si vous êtes protégé contre les dégâts de feu, vous pouvez même glisser dans la lave. Vous glissez à une vitesse égale à votre vitesse de déplacement de base. Lorsque vous glissez, vous respirez dans la pierre comme s'il s'agissait d'air (vous n'avez pas besoin de retenir votre respiration). Votre déplacement ne crée aucun tunnel ni trou, ni même de vagues ou d'autres signes de votre

présence. Si on lance un sort de *glissement de terrain* sur la région où vous vous trouvez, vous êtes repoussé de 6 cases et étourdi pendant 1 round sauf si vous réussissez un jet de Vigueur de DD 15. **Une action libre suffit pour activer cette capacité.** Vous pouvez glisser pendant 1 minute par jour par niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier de minutes. Vous devez être au moins de niveau 7 avant de pouvoir choisir cette révélation. Vous pouvez emmener d'autres créatures avec vous lorsque vous glissez mais chaque passager coûte une minute d'utilisation supplémentaire.

Lancer de rochers (Ext). Vous savez comment lancer des pierres efficacement et disposez d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les pierres lancées. Vous pouvez lancer des rochers jusqu'à deux catégories de taille en-dessous de la vôtre. Le facteur de portée d'un rocher est de 4 cases et vous pouvez le lancer jusqu'à 5 fois son facteur de portée. Les dégâts infligés par un rocher lancé se montent à 2d4 points pour une créature de taille Moyenne (2d3 pour une créature de taille Petite) plus 1,5 fois votre bonus de Force.

Peau à l'épreuve de l'acier (Sur). En une action simple, vous pouvez durcir votre chair de sorte que les armes qui vous frappent soient endommagées ou détruites. Chaque fois qu'une arme de corps à corps ou à distance vous frappe, **l'arme subit une quantité de dégâts égal à votre niveau d'oracle vous pouvez tenter une manœuvre de destruction contre celle-ci en une action libre, même en dehors de votre tour (si l'arme provient d'une attaque à distance, considérez son DMD comme étant 15 + le BBA de l'attaquant pour ce test plutôt que d'utiliser le DMD de l'attaquant).** Cette manœuvre ne provoque pas d'attaque d'opportunité. **Si votre manœuvre de destruction réussit, vous infligez des dégâts à l'arme comme si vous l'aviez frappée avec une attaque à mains nues qui inflige des dégâts normaux (et non des dégâts non létaux).** Ces dégâts ignorent la solidité du matériau **et concurrencent votre niveau d'oracle.** Cette capacité n'empêche pas l'arme de vous blesser, à moins que votre manœuvre de destruction ne détruise l'arme qui vous a touché. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour mais la durée est d'une minute par niveau. Vous devez être au moins de niveau 7 avant de pouvoir choisir cette révélation.

Peau acide (Ext). Vous gagnez une résistance à l'acide de 5 points. Cette résistance passe à 10 points au niveau 5 et à 20 points au niveau 11. Au niveau 17, vous développez une immunité à l'acide.

Stabilité de la pierre (Ext). Vous recevez un bonus de +4 à votre DMD pour résister à une bousculade ou à une tentative de mise à terre pour autant que vous soyez debout sur le sol. Au niveau 5, vous gagnez Science de la mise à terre/du croc-en-jambe en tant que don en bonus. Au niveau 10, vous gagnez Mise à terre/croc-en-jambe supérieur(e) en tant que don en bonus. Il ne vous est pas nécessaire de remplir les conditions de ces dons.

Toucher acide (Sur). En une action simple, vous pouvez réaliser une action de contact au corps à corps pour infliger 1d6 points de dégâts d'acide plus 1 point par tranche de deux niveaux d'oracle. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + votre modificateur de Charisme. Au niveau 11, toute arme que vous tenez en main

inflige +1d6 points de dégâts d'acide (comme une arme *de feu* inflige des dégâts de feu).

Vue de cristal (Sur). Vous pouvez voir à travers la pierre, la terre ou le sable aussi facilement que s'il s'agissait de cristal transparent. Votre regard peut traverser un nombre de centimètres égal à 30 cm fois votre niveau d'oracle (2,50 cm fois votre niveau d'oracle s'il s'agit de métal). Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de rounds par jour égal à votre niveau d'oracle mais ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Révélation finale. En atteignant le niveau 20, vous devenez un maître de l'acide et de la terre. Vous pouvez appliquer n'importe lequel des dons suivants lorsque vous lancez un sort du registre de l'acide ou de la terre et ceci sans en augmenter le niveau ni le temps d'incantation : Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse ou Incantation statique.

VAGUES

Divinités. Gozreh, Pharamasma

Compétences de classe. Les oracles de cette sphère ajoutent Acrobaties, Connaissances (nature), Évasion et Natation à la liste de leurs compétences de classe.

Sorts en bonus. 3 — *brume de dissimulation*, 5 — *métal gelé*, 7 — *respiration aquatique* ~~extinction des feux~~, 9 — *mur de glace*, 11 — *métamorphose funeste*, 13 — *transmutation de la pierre en boue*, 15 — *sphère glaciale*, 17 — *rayon polaire* ~~métamorphoses animales~~, 19 — *changement de forme* (eau seulement)

Révélations. Les oracles de cette sphère peuvent choisir parmi les révélations suivantes.

Armure de glace (Sur). Vous pouvez créer une armure de glace qui vous fait bénéficier d'un bonus d'armure de +2. Au niveau 7 et tous les quatre niveaux par la suite, ce bonus augmente de +2. Au niveau 13, l'armure vous donne une RD de 5/perforant. Dans un environnement froid, le bonus d'armure (et le bonus de RD) augmente de 2 ; dans un environnement très chaud, il diminue de 2. Vous pouvez utiliser cette armure pendant un nombre de minutes par jour égal à votre niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier de minutes.

Blizzard (Sur). En une action simple, vous pouvez créer un blizzard de neige et de glace. Vous pouvez créer une tempête dans un cube de 2 cases de côté par niveau d'oracle. Ces cubes peuvent être arrangés dans n'importe quelle configuration mais la forme doit être connexe et l'un d'eux doit être adjacent à votre position. Toute créature prise dans le blizzard subit 1d4 points de dégâts de froid par niveau d'oracle (la moitié en cas de jet de Réflexes réussi, ~~le DD étant égal à 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme~~). La tempête persiste pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de Charisme. Le sol reste gelé (+5 aux DD d'Acrobaties) aussi longtemps que les conditions ambiantes le permettent. Le blizzard bloque la vision au-delà d'une case, offrant un camouflage total. Une créature située à 1 case bénéficie d'un camouflage simple.

Vous devez être au moins de niveau 11 avant de pouvoir choisir cette révélation.

Forme d'Eau (Sur). En une action simple, vous pouvez prendre la forme d'un petit élémentaire d'Eau, comme par le sort *corps élémentaire I*. Au niveau 9, vous pouvez prendre la forme d'un élémentaire d'Eau de taille Moyenne, comme par le sort *corps élémentaire II*. Au niveau 11, vous pouvez prendre la forme d'un élémentaire d'Eau de taille Grande, comme par le sort *corps élémentaire III*. Au niveau 13, vous pouvez prendre la forme d'un élémentaire d'Eau de taille Très Grande, comme par le sort *corps élémentaire IV*. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour mais la durée est d'une heure par niveau. Vous devez être au moins de niveau 7 pour pouvoir choisir cette révélation.

Nature fluide (Ext). Vous recevez un bonus de +4 à votre DMD pour éviter d'être désarmé, agrippé ou piétiné. Une créature qui tente de confirmer un coup critique à votre rencontre subit un malus de -4 à son test de confirmation. Au niveau 5, vous gagnez Esquive en tant que don en bonus. Il ne vous est pas nécessaire de remplir les conditions de ce don.

Peau gelée (Ext). Vous gagnez une résistance au froid de 5 points. Cette résistance passe à 10 points au niveau 5 et à 20 points au niveau 11. Au niveau 17, vous développez une immunité au froid.

Sorts gelant (Sur). Chaque fois qu'une créature rate un jet de sauvegarde et subit des dégâts de froid causés par un de vos sorts, elle est ralentie (comme par le sort de *ralentissement*) pendant 1 round. Les sorts qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde ne permettent pas non plus de ralentir la cible. Au niveau 11, la durée augmente jusqu'à 1d4 rounds.

Toucher hivernal (Sur). En une action simple, vous pouvez réaliser une attaque de contact au corps à corps pour infliger 1d6 points de dégâts de froid plus 1 point par tranche de deux niveaux d'oracle. Vous pouvez utiliser le toucher hivernal un nombre de fois par jour égal à 3 + votre modificateur de Charisme. Au niveau 11, toute arme que vous tenez en main fonctionne comme une arme *de froid*.

Transformation punitive (Sur). Vous pouvez transformer un adversaire en un animal inoffensif comme si vous utilisiez une *métamorphose funeste*. La cible peut tenter d'y résister avec un jet de Volonté ~~contre un DD égal à 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme~~. Cette transformation dure 1 round par niveau d'oracle. Si vous transformez une seconde créature, la première retrouve automatiquement sa forme normale. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre modificateur de Charisme. Vous devez être au moins de niveau 7 pour pouvoir choisir cette révélation.

Voyage fluide (Sur). Vous pouvez marcher sur les liquides comme s'il s'agissait d'une surface solide. Vous n'êtes pas affecté par les liquides lors de votre mouvement : vous pouvez marcher sur de l'acide ou même de la lave (comme si vous posiez les pieds sur une croûte temporaire), mais vous subiriez quand même des dégâts pour être à proximité de la lave. Vous pouvez vous déplacer sur ce genre de surface à votre vitesse de déplacement de base. Au niveau 7, lorsque cette capacité est active, vous pouvez choisir d'aller sous la

surface. Vous gagnez alors une vitesse de nage de 12 cases et la capacité de respirer dans l'eau (et seulement l'eau, pas les autres liquides). Vous pouvez utiliser cette capacité pendant 1 heure par jour par niveau d'oracle. Ces heures ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier d'heures.

Vue aquatique (Sur). Vous pouvez voir à travers le brouillard et la brume sans pénalité pour autant que la luminosité ambiante soit suffisante pour votre vision normale. Au niveau 7, vous pouvez utiliser une flaque d'eau calme d'au moins 30 cm de diamètre en tant qu'aide à la scrutation, comme par le sort de *scrutation*. ~~Le DD du jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme.~~ Au niveau 15, cela fonctionne comme une *scrutation supérieure*. Vous pouvez utiliser votre capacité de scrutation pendant un nombre de rounds par jour égal à votre niveau d'oracle mais ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Révélation finale. En atteignant le niveau 20, vous devenez un maître du froid et de l'eau. Vous pouvez appliquer n'importe lequel des dons suivants lorsque vous lancez un sort du registre de l'eau ou du froid et ceci sans en augmenter le niveau ni le temps d'incantation : Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse ou Incantation statique.

VENT

Divinités. Gozreh, Shélyn

Compétences de classe. Les oracles de cette sphère ajoutent Acrobaties, Discrétion, Évasion et Vol à la liste de leurs compétences de classe.

Sorts en bonus. 3 — *bouclier*, 5 — *bourrasque*, 7 — *lévitation*, 9 — *liberté de mouvement*, 11 — *contrôle des vents*, 13 — *vol supérieur*, 15 — *contrôle du climat*, 17 — *cyclone*, 19 — *tempête vengeresse*

Révélations. Les oracles de cette sphère peuvent choisir parmi les révélations suivantes.

Ailes d'air (Sur). En une action rapide, vous pouvez faire apparaître une paire d'ailes translucides et ressemblant à des nuages qui vous donnent une vitesse de vol de 12 cases avec une manoeuvrabilité moyenne. Au niveau 10, votre vitesse augmente jusqu'à 18 cases et votre manoeuvrabilité devient parfaite. Vous pouvez utiliser ces ailes pendant 1 minute par jour par niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier de minutes. Vous devez être au moins de niveau 7 avant de pouvoir choisir cette révélation.

Barrière d'air (Ext). Vous pouvez créer une coquille invisible d'air qui vous fait bénéficier d'un bonus d'armure de +4 +2. Au niveau 7 et tous les quatre niveaux par la suite, ce bonus augmente de +2. Au niveau 13, la barrière inflige une chance d'échec de 50% à toutes les flèches, les rayons et les autres attaques à distance faites à votre rencontre et qui nécessitent un jet d'attaque. Vous pouvez utiliser cette barrière pendant un nombre de minutes par jour égal à votre niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier de minutes.

Forme gazeuse (Sur). En une action simple, vous pouvez prendre une *forme gazeuse* (comme le sort). Vous pouvez rester sous la forme d'un gaz pendant 1 minutes par jour par niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier de minutes. Vous devez être au moins de niveau 5 pour pouvoir choisir cette révélation. Vous pouvez faire prendre une forme gazeuse à d'autres créatures en même temps que vous mais chaque créature supplémentaire coûte une minute d'utilisation de plus.

Invisibilité (Sur). En une action simple, vous pouvez devenir invisible (comme par le sort d'*invisibilité*). Vous pouvez rester invisible pendant 1 minute par jour par niveau d'oracle. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier de minutes. Dès le niveau 9, chaque fois que vous activez cette capacité, vous pouvez copier les effets d'un sort d'*invisibilité suprême* mais chaque round d'*invisibilité suprême* coûte une minute d'*invisibilité* normale. Vous devez être au moins de niveau 3 pour pouvoir choisir cette révélation.

Peau d'étincelles (Ext). Vous gagnez une résistance à l'électricité de 5 points. Cette résistance passe à 10 points au niveau 5 et à 20 points au niveau 11. Au niveau 17, vous développez une immunité à l'électricité.

Sorts du vortex (Ext). Chaque fois que vous infligez un coup critique à un adversaire grâce à un sort d'attaque, la cible est chancelante pendant 1 round. Au niveau 11, la durée augmente jusqu'à 1d4 rounds.

Souffle d'éclairs (Sur). En une action simple, vous pouvez exhaler une ligne de 6 cases d'électricité. Celle-ci inflige 1d4 points de dégât d'électricité par niveau d'oracle, avec un maximum de 10d4. Un jet de Réflexes permet de diviser les dégâts par deux. ~~Le DD du jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme.~~ Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour, plus une fois de plus par jour au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite.

Tonnerre (Ext). En une action simple, vous pouvez créer un souffle d'air accompagné d'un bruyant coup de tonnerre. Le souffle possède un rayon de 4 cases plus 1 case par tranche de quatre niveaux d'oracle au-delà du niveau 7 et une portée moyenne (20 cases + 2 cases par niveau). Les créatures situées dans la zone subissent 1d6 points de dégâts par niveau d'oracle et sont assourdies pendant 1 heure mais un jet de Vigueur leur permet de diviser les dégâts par deux et d'éviter l'assourdissement. Le DD du jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié de votre niveau d'oracle + votre modificateur de Charisme. Vous devez être au moins de niveau 7 pour pouvoir choisir cette révélation. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour plus une fois de plus par jour au niveau 11 et tous les quatre niveaux par la suite.

Toucher électrique (Sur). En une action simple, vous pouvez réaliser une attaque de contact au corps à corps pour infliger 1d6 points de dégâts d'électricité plus 1 point par tranche de deux niveaux d'oracle. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + votre modificateur de Charisme. Au niveau 11, toute arme que vous tenez en main fonctionne comme une arme de foudre.

Vue du vent (Sur). Vous ignorez les malus de Perception causés par le vent et par les 20 premières cases de distance. Au niveau 7, **en une action simple**, vous pouvez voir et entendre comme si vous vous trouviez n'importe où (comme par des sorts de *clairaudience* et de *clairvoyance*) dans la portée de ces sorts pour autant qu'il existe une ligne ininterrompue d'air entre vous et l'endroit-cible (une ligne d'effet n'est pas nécessaire, ce qui signifie que le trajet peut tourner autour des coins et passer par des orifices dont le diamètre est inférieur à 2,50 centimètres). Vous pouvez utiliser cette capacité un

nombre de rounds par jour égal à votre niveau d'oracle et ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Révélation finale. En atteignant le niveau 20, vous devenez un maître de l'air et de l'électricité. Vous pouvez appliquer n'importe lequel des dons suivants lorsque vous lancez un sort du registre de l'air ou de l'électricité et ceci sans en augmenter le niveau ni le temps d'incantation : Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse ou Incantation statique.

LA SORCIÈRE

Un lanceur de sorts versatile qui puise ses sorts parmi les murmures occultes de son familier et peut invoquer de puissantes malédictions qui servent à la fois à aider ses alliés et à affaiblir ses ennemis.

Certains deviennent puissants en étudiant ou grâce à leur dévotion ou encore grâce au sang qui coule dans leurs veines, mais la sorcière tire sa puissance de sa communion avec l'inconnu. Généralement craintes et mal comprises, les sorcières tirent leur magie d'un pacte passé avec une puissance venue d'ailleurs. En communiquant avec cette puissance (utilisant son familier comme intermédiaire), la sorcière acquiert non seulement de nombreux sorts mais également un certain nombre de capacités étranges connues sous le nom de maléfices. En devenant plus puissante, une sorcière peut en apprendre plus au sujet de la source de son pouvoir, mais certaines préfèrent rester dans une douce ignorance. Certaines craignent même cette source, incertaines de sa véritable nature ou de ses vrais objectifs.

Rôle. De nombreuses sorcières vivent à l'écart du monde, aux frontières de la civilisation, mais certaines se sont insérées dans la société, sous couvert ou ouvertement. Les sorts d'une sorcière sont tellement variés qu'elle peut s'adapter à divers rôles allant de la voyante à la guérisseuse. Leurs maléfices leur donnent également plusieurs capacités bien utiles au combat. Certaines sorcières voyagent en quête de nouveaux savoirs et d'une meilleure compréhension des puissances mystérieuses qui les guident.

Alignement. N'importe lequel.

Dés de vie. d6

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe de la sorcière sont Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (plans) (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Utilisation des objets magiques (Cha) et Vol (Dex).

Rangs de compétence par niveau. 2 + modificateur d'Int

APTITUDES DE CLASSE

Les aptitudes de classe des sorcières sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Les sorcières sont formées au maniement de toutes les armes courantes. Elles ne sont pas formées au port des armures ni à l'utilisation des boucliers car l'armure interfère avec les gestes des sorcières, ce qui peut faire échouer leurs sorts (voir Sorts profanes et armure dans le Livre de base).

Sorts. Les sorcières lancent des sorts tirés de la liste des sorcières (voir plus loin). Une sorcière

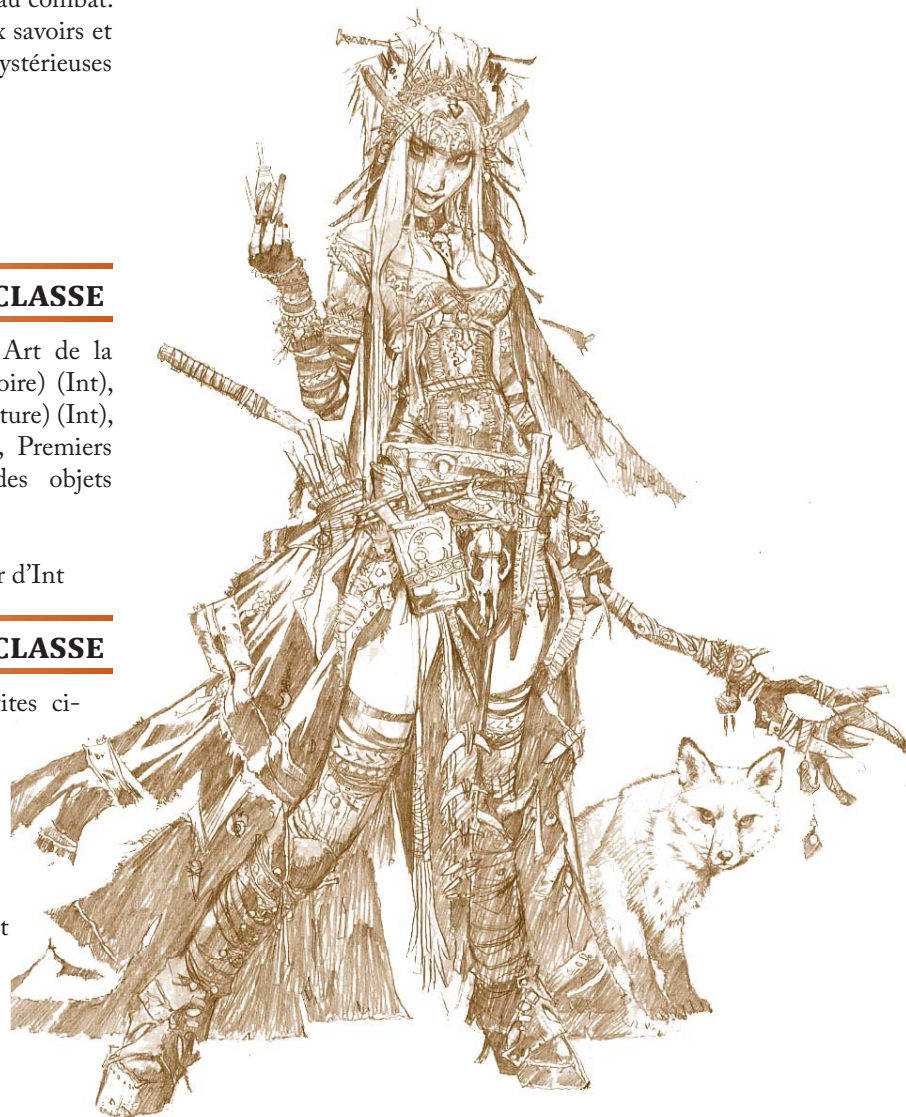
doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour pouvoir apprendre ou lancer un sort, une sorcière doit avoir une Intelligence d'au moins égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde des sorts de sorcières est de 10 + le niveau du sort + le modificateur d'Intelligence de la sorcière.

Une sorcière ne peut lancer chaque jour qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau. Son quota quotidien de sort est indiqué sur la table plus bas. En plus de ces nombres, elle reçoit des sorts en bonus si elle dispose d'une valeur d'Intelligence suffisamment élevée.

Le nombre de sorts qu'une sorcière connaît n'est pas limité. Elle doit choisir et préparer ses sorts à l'avance en dormant 8 heures puis en passant 1 heure à communiquer avec son familier. C'est au cours de cet échange que la sorcière choisit les sorts à préparer.

Tours de magie. Les sorcières peuvent préparer un certain nombre de tours de magie ou sorts de niveau 0. Elles lancent ces sorts comme les autres mais ils ne sont pas dépensés lorsqu'ils sont utilisés et peuvent être lancés à nouveau. Les tours de magie préparés dans d'autres emplacements de sorts



LA SORCIÈRE

Niv	BBA	RÉF	VIG	VOL	SPÉCIAL	SORTS PAR JOUR									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	familier, maléfice, tours de magie	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3	maléfice	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4	maléfice	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4		4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5	maléfice	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6	maléfice	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7	maléfice, maléfices majeurs	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8	maléfice	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9	maléfice	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9		4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	+8/+3	+5	+5	+10	maléfice	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11	maléfice, grands maléfices	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	maléfice	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

(à cause de dons de métamagie par exemple) sont utilisés normalement.

Maléfices. Une sorcière apprend un certain nombre d'effets magiques appelés maléfices qui leur octroie des pouvoirs ou affaiblissent leurs ennemis. Au niveau 1, une sorcière gagne un maléfice de son choix. Elle en gagne un de plus au niveau 2 et tous les deux niveaux par la suite, comme indiqué sur le tableau plus loin. Une sorcière ne peut pas choisir le même maléfice plusieurs fois.

Sauf indication contraire, il faut une action simple pour utiliser un maléfice et cela provoque une attaque d'opportunité. Le jet de sauvegarde permettant de résister à un maléfice a un DD de 10 + la moitié du niveau de la sorcière + son modificateur d'Intelligence.

Fléau (Sur). La sorcière peut maudire un animal, une créature de type plante ou un terrain, le faisant s'étioler et mourir. Maudire une zone ou une créature prend 1 round, au cours duquel la sorcière et son familier doivent être en contact avec la cible. Si la cible est un terrain, il commence à faner dès le lendemain et, en une semaine, toutes les plantes de la zone meurent. Rien ne peut pousser sur le terrain tant que la malédiction persiste. Une sorcière peut affecter une zone d'un rayon égal à son niveau de classe fois 2 cases. Si ce maléfice est utilisé sur une créature du type animal ou du type plante, celle-ci acquiert la malédiction suivante : Malédiction du fléau — *type* malédiction ; *JdS* Volonté annule ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1 Con. Les deux formes de malédiction peuvent être annulées par un sort de *délivrance de la malédiction* ou un effet magique similaire, en utilisant le même DD que celui permettant d'échapper à la

malédiction. Une sorcière ne peut maintenir qu'un seul fléau en effet à un moment donné. Si elle crée un autre fléau, le premier se termine immédiatement.

Ricanement (Sur). Une sorcière peut émettre un ricanement fou en une action de mouvement. Toutes les créatures situées à 6 cases ou moins et soumises à un maléfice d'agonie, de charme, de mauvais oeil, de bonne fortune, de mauvaise fortune ou de protection créé par la sorcière voit la durée de ce maléfice augmentée de 1 round.

Chaudron (Ext). La sorcière reçoit Création de potions comme don en bonus et un bonus d'intuition de +4 aux tests d'Artisanat (alchimie).

Charme (Sur). Une sorcière peut charmer un animal ou une créature humanoïde en l'attirant par des gestes et des paroles apaisantes. Cela améliore l'attitude de l'animal ou de l'humanoïde d'une catégorie, comme si la sorcière avait utilisé sa compétence de Diplomatie et avait réussi le test. Les effets persistent pendant un nombre de rounds égal au modificateur d'Intelligence de la sorcière. Un jet de Volonté peut annuler l'effet. Que ce jet de sauvegarde réussisse ou pas, la cible ne peut être affectée par ce maléfice pendant 1 jour. Au niveau 8, cet effet améliore l'attitude de la cible de 2 catégories. C'est un effet mental de charme.

Cercle (Ext). La sorcière peut compter comme une guenaude dans le cadre d'un cercle de guenaudes. ~~Si au moins trois guenaudes ou sorcières possédant ce maléfice se trouvent à 2 cases l'une de l'autre, elles peuvent utiliser la magie rituelle pour autant que le cercle contienne au moins une sorcière (voir le Bestiaire). Si le cercle ne comporte pas de~~

sortière, sa magie est limitée par le niveau de la sorcière la moins expérimentée du cercle. 1 — ~~bénédiction ou imprécation (DD 14)~~, 3 — ~~augure~~, 5 — ~~communication avec les morts~~, 7 — ~~malédiction (DD 16) ou délivrance de la malédiction~~, 9 — ~~communion~~. Ces sorts sont cumulatifs, de sorte que si la sorcière la moins expérimentée du groupe est de niveau 5, elles peuvent lancer ~~bénédiction ou imprécation, augure et communication avec les morts~~. Pour produire ces effets magiques, les trois sorcières doivent y consacrer une action complexe. Tous les sorts sont lancés à un NLS égal à celui de la sorcière ou de la guénaude la moins expérimentée. De plus, chaque fois qu'une sorcière disposant de ce maléfice se trouve à 6 cases ou moins d'une autre sorcière elle aussi avec ce maléfice, elle peut utiliser l'action « aider autrui » pour donner un bonus de +1 au NLS de l'autre sorcière. Ce bonus s'applique aux sorts de la sorcière ainsi qu'à toutes ses malédiction.

Déguisement (Sur). Une sorcière peut changer son apparence pendant un nombre d'heures égal à son niveau de classe, comme si elle utilisait un sort de *déguisement*. Ces heures ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit durer un nombre entier d'heures.

Vol (Sur). La sorcière devient de plus en plus légère tout en gagnant en puissance, et elle obtient finalement la capacité de voler. Au niveau 1, elle peut utiliser *feuille morte* à volonté et gagne un bonus racial de +4 aux tests de Natation. Au niveau 3, elle peut lancer *lévitation* une fois par jour. Au niveau 5, elle peut voler, comme par le sort, pendant un nombre de minutes par jour égal à son niveau. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit compter pour un nombre entier de minutes.

Mauvais oeil (Sur). La sorcière peut insinuer le doute dans l'esprit d'un ennemi situé à 6 cases ou moins pour autant qu'elle puisse le voir. La cible subit un malus de -2 qui peut concerner (au choix de la sorcière) la CA, les tests de caractéristiques, les jets d'attaque, les jets de sauvegarde ou les tests de compétence. Ce maléfice persiste pendant un nombre de rounds égal à 3 + le modificateur d'Intelligence de la sorcière. Un jet de Volonté réduit la durée à 1 round. Au niveau 8, le malus passe à -4.

Bonne fortune (Sur). La sorcière peut donner un peu de chance à une créature situées à 6 cases ou moins pendant 1 round. ~~Par un toucher, la sorcière peut donner un peu de chance à une créature pendant 1 round.~~ La cible peut faire appel à ce coup de pouce une fois par round, ce qui lui permet de relancer un test de caractéristique, un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence puis prendre le meilleur résultat des deux. Elle doit décider d'utiliser cette capacité avant de faire le premier lancer. Aux niveaux 8 et 16, la durée de ce maléfice augmente de 1 round. Une fois qu'une créature a bénéficié d'un maléfice de bonne fortune, elle ne peut plus en tirer parti avant que 24 heures ne se soient écoulées.

Guérison (Sur). Une sorcière peut calmer les blessures de ceux qu'elle touche. Cela fonctionne comme un *soin léger* lancé au NLS de la sorcière. Une fois qu'une créature a bénéficié du maléfice de guérison, elle ne peut plus en tirer avantage avant que 24 heures ne se soient écoulées. **Au niveau 5, ce maléfice fonctionne comme *soin modéré*.**

AJOUTER DES SORTS À UN FAMILIER DE SORCIÈRE

Les sorcières peuvent ajouter de nouveaux sorts à leur sorcière de plusieurs manières. Une sorcière ne peut ajouter un sort à son familier que si celui-ci se trouve sur la liste des sorts des sorcières.

Sorts obtenus en gagnant un niveau. Le savoir et les connaissances magiques du familier d'une sorcière se développent au fil des aventures de la sorcières. Chaque fois que la sorcière gagne un niveau, elle peut ajouter deux sorts de la liste des sorts de sorcières à son familier. Les deux sorts gratuits doivent appartenir à des niveaux de sorts auxquels elle a accès.

Apprentissage de familier à familier. Le familier d'une sorcière peut apprendre des sorts d'un autre familier de sorcière. Pour ce faire, les familiers doivent rester en communion pendant une heure par niveau du sort appris. Après cela, la sorcière dont le familier tente d'apprendre le sort doit réussir un test d'Art de la magie (DD égal à 15 + niveau du sort). Si le test réussit, le familier a appris le sort et la sorcière peut l'utiliser la prochaine fois où elle prépare des sorts. Si le test échoue, le familier n'est pas parvenu à apprendre le sort et ne peut pas tenter cet apprentissage à nouveau avant que la sorcière n'ait gagné un rang de plus en Art de la magie. La plupart des sorcières demandent de recevoir un sort de même niveau (ou d'un niveau plus élevé) en échange de ce service. Si un familier appartient à une sorcière qui est morte, il ne retient les sorts qu'il connaît que pendant 24 heures. Pendant ce temps, il est possible de le contraindre ou de le soudoyer pour qu'il apprenne ses sorts à un autre, à l'appréciation du MJ.

Apprentissage à partir d'un parchemin. Une sorcière peut utiliser un parchemin pour apprendre un nouveau sort à son familier. Ce procédé prend 1 heure par niveau du sort à apprendre. Pendant ce temps, le parchemin est brûlé et ses cendres sont mélangées à une décoction ou à une poudre spéciale qui est ensuite consommée par le familier. Ce procédé détruit le parchemin. À la fin, la sorcière doit réaliser un test d'Art de la magie (de DD égal à 15 + niveau du sort). Si le test échoue, quelque chose a cloché et le sort n'est pas appris, mais le parchemin reste perdu.

Mauvaise fortune (Sur). La sorcière peut infliger une de la malchance à une créature située à 6 cases ou moins pendant 1 round. ~~Par un simple toucher, une sorcière peut infliger de la malchance à une créature pendant 1 round.~~ Chaque fois que la créature lance un test de caractéristique, un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence, elle doit lancer deux dés et prendre le moins bon résultat des deux. Un jet de Volonté permet d'annuler ce maléfice. Aux niveaux 8 et 16, la durée de ce maléfice augmente de 1 round. Ce maléfice affecte tous les lancers que la cible doit effectuer tant qu'il persiste. Que le jet de sauvegarde réussisse ou pas, la créature ne peut pas être victime de ce maléfice une seconde fois avant qu'un jour ne se soit écoulé.

Sommeil (Sur). La sorcière peut faire tomber endormie une créature située à 6 cases ou moins, comme par le sort de

~~sommeil. Par un simple toucher, une sorcière peut faire tomber endormie une créature. Il s'agit d'un sommeil profond et magique, comme par le sort de *sommeil*. La créature bénéficie d'un jet de Volonté pour annuler l'effet. Si celui-ci échoue, elle tombe endormie pendant un nombre de rounds égal au niveau de la sorcière. Ce maléfice n'est pas limité aux créatures possédant un certain nombre de DV. Un bruit ou une lumière ne suffit pas pour réveiller la créature, mais d'autres peuvent la tirer de son sommeil en une action simple. Le maléfice prend fin immédiatement si la créature subit des dégâts. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la cible ne peut plus être affectée par ce maléfice pendant 1 jour.~~

Langues (Sur). Une sorcière qui possède de maléfice peut comprendre tous les langages parlés pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau, comme par le sort de *compréhension des langages*. **Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.** Une action libre suffit pour activer cette capacité. Au niveau 5, la sorcière peut utiliser cette capacité pour parler n'importe quel langage, comme par le sort de *don des langues*.

Protection (Sur). Une sorcière peut utiliser ce maléfice pour protéger une créature. La créature ainsi protégée reçoit un bonus de parade de +2 à la CA et un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Cette protection persiste jusqu'à ce que la créature protégée soit touchée au combat ou rate un jet de sauvegarde. Une sorcière sait quand cela se produit. Une sorcière ne peut protéger qu'une seule créature à la fois. Si elle utilise cette capacité à nouveau, la protection précédente prend immédiatement fin. Elle ne peut pas utiliser cette capacité sur elle-même. Aux niveaux 8 et 16, les bonus de protection augmentent de +1.

Familier de la sorcière (Ext). Au niveau 1, une sorcière développe un lien étroit avec un familier, une créature qui lui apprend la magie et la guide tout au long de son cheminement. Les familiers aident également les sorcières en leur octroyant des bonus de compétence, des sorts supplémentaires et des coups de pouce avec certains types de magie. Voir la section dédiée aux familiers des sorcières pour une description plus complète de ces bonus.

Une sorcière doit communier avec son familier chaque jour afin de préparer ses sorts. Les familiers stockent tous les sorts que la sorcière connaît et une sorcière ne peut pas préparer un sort qui n'est pas stocké dans son familier. Le familier d'une sorcière entre en jeu avec tous les sorts de sorcières de niveau 0 ainsi que trois sorts de niveau 1 choisis par la sorcière. La sorcière choisit également un nombre de sorts de niveau 1 supplémentaires égal à son modificateur d'Intelligence et les ajoute à son familier. Chaque fois que la sorcière gagne un niveau de sorcière, elle ajoute deux nouveaux sorts à son familier. Ces sorts doivent appartenir à un niveau de sorts auquel la sorcière a accès (en considérant son nouveau niveau de sorcière). Une sorcière peut également ajouter d'autres sorts à son familier grâce à un rituel spécial (voir encadré).

Maléfices supérieurs. Dès le niveau 10 et tous les deux niveaux par la suite, une sorcière peut choisir un maléfice supérieur au lieu d'un maléfice normal.

Agonie (Sur). En récitant une courte incantation, la sorcière

peut infliger ce maléfice à une créature située à 12 cases ou moins, lui occasionnant d'intenses souffrances. La cible est nauséuse pendant un nombre de rounds égal au niveau de la sorcière. Un jet de Vigueur permet d'annuler cet effet. En cas d'échec, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde chaque round pour tenter de mettre fin à l'effet. Que le jet réussisse ou non, la cible ne peut être affectée à nouveau par ce maléfice avant qu'un jour ne s'écoule.

~~*Vol (Sur)*. Une sorcière possédant ce maléfice peut voler, comme par le sort de *vol*, pendant un nombre de minutes par jour égal à son niveau. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit correspondre à un nombre entier de minutes.~~

Oeil de la guenaude (Sur). Une sorcière possédant ce maléfice peut créer un capteur magique à travers lequel elle peut voir. Cela fonctionne comme le sort d'*oeil du mage*. Si la sorcière connaît également le maléfice du cercle, toutes les autres sorcières situées à 2 cases ou moins d'elle et possédant également le maléfice du cercle peuvent aussi voir à travers le capteur magique, mais c'est la sorcière qui l'a créé qui le contrôle. La sorcière peut utiliser cet oeil pendant un nombre de minutes par jour égal à son niveau. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit correspondre à un nombre entier de minutes.

Guérison supérieure (Sur). Le toucher de la sorcière peut faire disparaître même les blessures les plus terribles. Cela fonctionne comme un sort de *soin important* lancé au NLS de la sorcière. Une créature qui a bénéficié de ce maléfice doit attendre 24 heures avant de pouvoir en bénéficier à nouveau. **Au niveau 15, ce maléfice fonctionne comme un *soin critique*.**

Cauchemars (Sur). La sorcière fait appel à de sombres puissances et place un maléfice sur une créature **situé à 12 cases ou moins**, qui fait en sorte que son sommeil soit tourmenté par de terribles cauchemars. Cela fonctionne comme le sort *cauchemar* chaque fois que la cible tente de se reposer. Un jet de Volonté permet d'annuler l'effet. Si le jet échoue, la cible doit effectuer un nouveau jet chaque nuit ou tout repos est impossible.

Rétribution (Sur). Une sorcière peut placer ce maléfice sur une créature à **12 cases ou moins** afin de lui occasionner de terribles blessures chaque fois qu'il inflige des dégâts à une autre créature au corps à corps. Dès que la créature affectée par le maléfice inflige des dégâts au corps à corps, elle subit elle-même la moitié de ces dégâts (arrondi vers le bas). Ces dégâts ignorent toutes les résistances, les immunités et les RD que la créature possède. Cet effet persiste pendant un nombre de rounds égal au modificateur d'Intelligence de la sorcière. Un jet de Volonté permet de l'annuler.

Vision (Sur). Une sorcière connaissant ce maléfice peut permettre à une créature touchée de voir brièvement le futur. Cela prend 1 minute et pendant toute cette minute, la sorcière et la cible doivent rester en contact. Au bout de ce temps, le sujet reçoit une courte image d'un futur correspondant à un moment de l'année qui suit la vision. Il ne s'agit que d'un futur possible, ce qui rend ces visions peu fiables. La plupart des visions sont influencées par l'alignement de la sorcière qui les a accordées. Par exemple, les visions données par une sorcière d'alignement chaotique mauvais montreront souvent

des scènes de mort et de destruction alors que celles d'une sorcière d'alignement neutre bon se rapporteront plutôt à des événements ou des occasions joyeux. Une créature ne peut pas recevoir une nouvelle vision avant que la vision actuelle ne se soit produite ou ait été empêchée. Une sorcière ne peut pas utiliser ce maléfice sur elle-même. Les créatures qui veulent pas recevoir de vision peuvent tenter un jet de Volonté pour l'annuler.

Figurine de cire (Sur). La sorcière peut utiliser une action complexe pour créer une copie en cire d'une créature qu'elle voit et qui se trouve à 6 cases ou moins. Une fois que la figurine est terminée, le sujet doit effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, la sorcière gagne un certain contrôle sur elle. Chaque fois qu'elle exerce ce contrôle, la créature reçoit un nouveau jet de Volonté pour tenter de mettre un terme à l'effet. L'effet de ce maléfice se produit lors du tour de la sorcière et n'empêche pas la victime d'agir normalement à son tour. La sorcière peut utiliser la figurine de cire un nombre de fois égal à son modificateur d'Intelligence avant qu'elle ne fonde. En une action simple, la sorcière peut forcer sa victime à faire l'une des choses suivantes : se déplacer d'au plus sa vitesse de déplacement dans n'importe quelle direction, s'attaquer elle-même avec une arme en main (cette attaque touche automatiquement), se coucher sur le sol ou laisser tomber quelque chose. La sorcière peut également consacrer une utilisation de ce pouvoir pour simplement torturer la figurine, rendant la créature à la fois fiévreuse et chancelante lors de son tour. Dès que la créature réussit un des jets de sauvegarde contre cet effet, elle devient immunisée contre ce maléfice pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet d'enchantement (coercition).

Contrôle du climat (Sur). Une sorcière connaissant ce maléfice peut utiliser *contrôle du climat* une fois par jour mais chaque utilisation nécessite une heure entière de chant, de danse et de communion avec son familier.

Grands maléfices. Dès le niveau 18 et tous les deux niveaux par la suite, une sorcière peut choisir l'un des grands maléfices suivants chaque fois qu'elle peut choisir un nouveau maléfice.

Malédiction mortelle (Sur). Ce puissant maléfice touche le coeur d'une créature et cause sa mort en quelques instants. **Ce maléfice a une portée de 6 cases.** La victime reçoit un jet de Volonté pour annuler l'effet. En cas d'échec, elle devient fatiguée le premier round. Lors du second round, elle devient épuisée. Puis, le troisième round, elle meurt, à moins de réussir un jet de Vigueur. Les créatures qui ratent le premier jet de sauvegarde mais réussissent le second restent épuisées et subissent 4d6 points de dégâts plus 1 point de dégât par niveau de sorcière. Si la sorcière qui est à l'origine de ce maléfice est tuée, l'effet prend fin, mais la fatigue ou l'épuisement persiste. Que les jets de sauvegarde soient réussis ou non, la victime ne peut plus être affectée par ce maléfice pendant 1 jour.

Sommeil éternel (Sur). La sorcière peut toucher une créature et la plonger dans un sommeil permanent. La victime reçoit un jet de Volonté pour annuler l'effet. Si le jet de sauvegarde échoue, la créature s'endort et ne peut plus être réveillée. L'effet ne peut être annulé que par un *souhait* ou un effet similaire. La sorcière peut utiliser cette capacité pour empoisonner de la nourriture ou des boissons, de telle sorte

que ceux qui les ingèrent soient contraints d'effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de s'endormir. La sorcière ne peut empoisonner qu'une seule dose à la fois et celle-ci perd son efficacité après une minute si elle n'est pas consommée. Que le jet de sauvegarde réussisse ou pas, la victime ne peut pas être affectée par ce maléfice pendant 1 jour.

Réincarnation forcée (Sur). La sorcière peut **toucher choisir** une créature **situées à 6 cases ou moins** et la contraindre à mourir et à être immédiatement *réincarnée* dans un nouveau corps. Un jet de Volonté permet d'annuler cet effet. Ceux qui ratent ce jet de sauvegarde sont tués et immédiatement ramenés à la vie par un sort de *réincarnation*. Ce procédé prend un round entier, pendant lequel la créature subit une agonie intense. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la victime ne peut pas être affectée à nouveau par ce maléfice pendant 1 jour.

Donneur de vie (Sur). Une fois par jour, la sorcière peut, en une action complexe, **toucher une portion d'une créature morte et la ramener à la vie.** Cela fonctionne comme un sort de *résurrection* mais ne nécessite aucune composante matérielle.

Désastre naturel (Sur). Une sorcière qui utilise ce maléfice fait appel aux forces de la nature pour détruire une zone. Cela fonctionne comme une *tempête vengeresse* combinée avec un *tremblement de terre* qui se produit lors du second round de l'effet (lors de la pluie d'acide). Une sorcière ne peut utiliser ce maléfice qu'une fois par jour.

LES FAMILIERS DES SORCIÈRES

Un familier est un animal choisi par une sorcière pour l'aider à lancer des sorts et lui octroyer des pouvoirs spéciaux. Il conserve l'apparence, les DV, les bonus d'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde, les compétences et les dons de l'animal normal qu'il était autrefois mais il est considéré comme créature magique lorsqu'il reçoit un effet dépendant du type de créature. Seuls les animaux normaux et inchangés peuvent devenir des familiers. Un compagnon animal ne peut pas faire également office de familier.

Un familier octroie des capacités spéciales à la sorcière, comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Ces capacités spéciales ne s'appliquent que lorsque la sorcière et le familier se trouvent à moins d'1,5 km l'un de l'autre.

Familier	Capacité spéciale
chauve-souris	+3 aux tests de Vol
chat	+3 aux tests de Discrétion
renard	+2 aux jets de Réflexes
chèvre	+3 aux tests de Survie
lézard	+3 aux tests d'Escalade
pieuvre	+3 aux tests de natation
hibou	+3 aux tests de Perception opposés ou basés sur la vue dans des zones de faible luminosité ou de ténèbres
cochon	+3 aux tests de Diplomatie
rat	+2 aux jets de Vigueur

SORTS EN BONUS DES FAMILIERS

Au niveau 2 et tous les deux niveaux par la suite, le familier d'une sorcière ajoute de nouveaux sorts à la liste de ses sorts connus; Ces sorts sont ajoutés automatiquement aux sorts stockés dans le familier. Les sorts obtenus dépendent du type de familier choisi.

Chauve-souris. 2 : *feuille morte*, 4 : *ténèbres*, 6 : *ténèbres profondes*, 8 : *convocation d'ombres*, 10 : *magie des ombres*, 12 : *traversée des ombres*, 14 : *convocation d'ombres suprême*, 16 : *magie des ombres suprême*, 18 : *reflets d'ombre*

Chat. 2 : *saut*, 4 : *grâce féline*, 6 : *rapidité*, 8 : *liberté de mouvement*, 10 : *métamorphose*, 12 : *grâce féline de groupe*, 14 : *forme éthérée*, 16 : *métamorphose animale*, 18 : *changement de forme*

Renard. 2 : *corde animée*, 4 : *image miroir*, 6 : *image accomplie*, 8 : *assassin imaginaire*, 10 : *mirage*, 12 : *double illusoire*, 14 : *inversion de la gravité*, 16 : *écran*, 18 : *arrêt du temps*

Chèvre. 2 : *endurance aux énergies destructives*, 4 : *endurance de l'ours*, 6 : *protection contre les énergies destructives*, 8 : *peau de pierre*, 10 : *résistance à la magie*, 12 : *endurance de l'ours de groupe*, 14 : *restauration suprême*, 16 : *corps de fer*, 18 : *miracle*

Lézard. 2 : *charme-animal*, 4 : *communication avec les animaux*, 6 : *domination d'animal*, 8 : *convocation d'alliés naturels IV*, 10 : *croissance animale*, 12 : *coquille anti-vie*, 14 : *forme bestiale IV*, 16 : *métamorphose animale*, 18 : *convocation d'alliés naturels IX*

Pieuvre. 2 : *bénédictio de l'eau/malédiction de l'eau*, 4 : *métal gelé*, 6 : *respiration aquatique*, 8 : *contrôle de l'eau*, 10 : *cône de froid*, 12 : *corps élémentaire III (eau seulement)*, 14 : *corps élémentaire IV (eau seulement)*, 16 : *rayon polaire*, 18 : *implosion*

Hibou. 2 : *bouclier de la foi*, 4 : *sagesse du hibou*, 6 : *panoplie magique*, 8 : *globe d'invulnérabilité partielle*, 10 : *songe*, 12 : *globe d'invulnérabilité supérieur*, 14 : *renvoi des sorts*, 16 : *protection contre les sorts*, 18 : *disjonction*

Cochon. 2 : *faveur divine*, 4 : *force de taureau*, 6 : *arme magique suprême*, 8 : *puissance divine*, 10 : *force du colosse*, 12 : *force de taureau de groupe*, 14 : *forme géante I*, 16 : *forme géante II*, 18 : *changement de forme*

Rat. 2 : *détection des morts-vivants*, 4 : *contrôle mineur des morts-vivants*, 6 : *contagion*, 8 : *animation des morts*, 10 : *vermine géante*, 12 : *création de mort-vivant*, 14 : *contrôle des morts-vivants*, 16 : *création de mort-vivant dominant*, 18 : *absorption d'énergie*

Corbeau. 2 : *ventriloquie*, 4 : *invisibilité*, 6 : *clignotement*, 8 : *confusion*, 10 : *passer-muraille*, 12 : *image programmée*, 14 : *invisibilité de groupe*, 16 : *motif scintillant*, 18 : *arrêt du temps*

Crapaud. 2 : *saut*, 4 : *endurance de l'ours*, 6 : *forme bestiale I*, 8 : *forme bestiale II*, 10 : *forme bestiale III*, 12 : *forme du dragon I*, 14 : *forme du dragon II*, 16 : *forme du dragon III*, 18 : *changement de forme*

Vipère. 2 : *décharge électrique*, 4 : *sphère de feu*, 6 : *boule de feu*, 8 : *mur de glace*, 10 : *colonne de feu*, 12 : *sphère glaciale*, 14 : *rayons prismatiques*, 16 : *tempête de feu*, 18 : *nuée de météores*

Familier Capacité spéciale

corbeau	+3 aux tests d'Estimation
crapaud	+3 points de vie
vipère	+3 aux tests de Bluff

Les niveaux des différentes classes donnant droit à un familier se cumulent lorsqu'il s'agit de déterminer les capacités que le familier possède en fonction du niveau de la sorcière. Si une sorcière possède des niveaux dans une telle classe, son familier suit toujours les règles des familiers de sorcières plutôt que celles correspondant aux familiers des autres classes (magiciens ou ensorceleurs de lignage profane par exemple). Le familier d'une sorcière ne stocke que les sorts de sorcières, pas ceux des autres classes.

Si un familier meurt ou est perdu, il peut être remplacé un jour plus tard grâce à un rituel spécial qui coûte 500 po par niveau de sorcière. Le rituel dure 8 heures. Un nouveau familier entre en jeu en connaissant tous les sorts de niveau 0 plus

deux sorts de chacun des niveaux auxquels la sorcière a accès. Ces sorts viennent s'ajouter aux sorts en bonus que le familier reçoit grâce au niveau de la sorcière ou grâce à son type (voir plus bas).

Niv. sorcière	Arm. nat.	Int	Spécial
1-2	+1	6	vigilance, lien empathique, partage de sorts, stockage de sorts, esquive surnaturelle
3-4	+2	7	transfert des sorts de contact
5-6	+3	8	communication avec le maître
7-8	+4	9	communication avec les animaux de la même espèce
9-10	+5	10	octroi de sorts
11-12	+6	11	résistance à la magie
13-14	+7	12	scrutation du familier

Niv. sorcière	Arm. nat.	Int	Spécial
15-16	+8	13	—
17-18	+9	14	—
19-20	+10	15	—

Règles de base pour les familiers. Utilisez les caractéristiques de base pour une créature du type du familier comme indiqué dans le Bestiaire de Pathfinder ou le Bestiaire II de Pathfinder, mais apportez-y les changements suivants.

DV. Pour tous les effets liés au nombre de DV, utilisez la valeur la plus élevée entre le niveau de personnage de la sorcière et le nombre de DV normal du familier.

Points de vie. Le familier possède la moitié du nombre de points de vie de la sorcière (sans compter les points de vie temporaires, en arrondissant vers le bas), quel que soit le véritable nombre de DV du familier.

Attaques. Utilisez le bonus de base à l'attaque de la sorcière, calculée à partir de toutes ses classes. Utilisez le bonus de Dextérité ou de Force du familier (le plus grand des deux) pour calculer son bonus d'attaque avec ses armes naturelles. Les dégâts sont les mêmes que ceux d'une créature normale de l'espèce du familier.

Jets de sauvegarde. Pour chaque jet de sauvegarde, utilisez la valeur la plus élevée entre le bonus de base du familier et celui de la sorcière (calculé à partir de toutes ses classes). Le familier utilise ses propres modificateurs de caractéristiques pour calculer ses jets de sauvegarde et ne bénéficie pas des autres bonus aux jets de sauvegarde dont la sorcière pourrait disposer.

Compétences. Pour chaque compétence dans laquelle la sorcière ou le familier possède des rangs, utilisez la valeur la plus élevée entre le nombre de rangs qu'un animal normal de son espèce possède et le nombre de rangs que la sorcière possède. Dans tous les cas, le familier utilise ses propres modificateurs de caractéristiques. Ceci dit, quel que soit le nombre de rangs qu'un familier possède, certaines compétences restent hors de sa portée. Les familiers considèrent les compétences suivantes comme compétences de classe : Acrobaties, Discrétion, Escalade, Natation, Perception, Vol.

Description des capacités du familier. Tous les familiers possèdent des capacités spéciales qui dépendent du total des niveaux que la sorcière possède dans des classes qui donnent droit à un familier. Ces capacités s'ajoutent les unes aux autres.

Ajustement d'armure naturelle. Le nombre indiqué dans cette colonne s'ajoute au bonus d'armure naturelle du familier.

Int. Il s'agit de la valeur d'Intelligence du familier.

Vigilance. Lorsqu'un familier est à portée de main de la sorcière, cette dernière gagne le don Vigilance.

Lien empathique (Sur). Une sorcière possède un lien empathique avec son familier, jusqu'à une distance de 1,5 km.

La sorcière peut communiquer empathiquement avec son familier mais elle ne peut pas voir à travers ses yeux. À cause de la nature limitée du lien, seules des émotions générales peuvent être émises. Lorsqu'il faut déterminer la relation de proximité entre la sorcière et un objet ou un lieu, on peut utiliser la proximité entre le familier et cet objet ou lieu.

Esquive surnaturelle. Lorsque le familier subit une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun dégât en cas de jet réussi et seulement la moitié en cas d'échec.

Partage de sorts. Une sorcière peut lancer un sort personnel sur son familier (sous la forme d'un sort de contact) plutôt que sur elle-même. Elle peut lancer des sorts sur son familier même s'ils n'affectent normalement pas les créatures du même type que le familier (des créatures magiques).

Stockage de sorts. Le familier d'une sorcière stocke tous les sorts qu'elle connaît. Cela ne permet pas aux familiers de lancer ces sorts ni d'utiliser des objets à potentiel magique ou à fin d'incantation. Dès le niveau 2 et tous les deux niveaux par la suite, le familier d'une sorcière ajoute de nouveaux sorts en bonus à la liste des sorts de la sorcière. Ces sorts sont automatiquement stockés par le familier et peuvent être préparés normalement une fois qu'ils ont été ajoutés. Les sorts gagnés dépendent du type du familier (voir les sorts en bonus).

Transfert de sorts de contact (Sur). Si la sorcière est de niveau supérieur ou égal à 3, son familier peut effectuer les attaques pour délivrer les sorts de contact lancés par la sorcière. Si la sorcière et le familier sont en contact lorsqu'elle lance un tel sort, elle peut choisir le familier comme vecteur du sort. Le familier peut ensuite délivrer le sort de contact comme s'il s'agissait de la sorcière. Comme d'habitude, si la sorcière lance un nouveau sort avant que le sort précédent n'ait été délivré, celui-ci se dissipe.

Communication avec le maître (Ext). Si la sorcière est de niveau supérieur ou égal à 5, elle et son familier peuvent communiquer verbalement comme s'ils connaissaient un langage commun. Les autres créatures ne comprennent pas leur échange sans aide magique.

Communications avec les animaux de même espèce (Ext). Si la sorcière est de niveau supérieur ou égal à 7, son familier peut communiquer avec les animaux qui appartiennent à une espèce proche de la sienne (y compris les versions géantes et sanguinaires). Ces échanges sont limités par l'Intelligence des créatures qui conversent.

Octroi de sorts (Sur). Si une sorcière est de niveau supérieur ou égal à 9, elle peut octroyer un certain nombre de sorts à son familier, sorts que ce dernier peut ensuite lancer de lui-même. Au niveau 9, elle ne peut lui octroyer qu'un seul sort de niveau 0. Contrairement aux autres tours de magie, celui-ci ne peut être lancé qu'une seule fois. Au niveau 11 et tous les deux niveaux par la suite, la sorcière peut octroyer un autre sort à son familier, chacun de ces sorts étant d'un niveau supérieur au précédent (1^e niveau au niveau 11, 2^e niveau au niveau 13 et ainsi de suite jusqu'au 5^e niveau au niveau 19). Ce sort est lancé comme si c'était la sorcière qui le lançait, en utilisant son NLS et les même DD. Chaque sort octroyé de

cette manière réduit de 2 le nombre d'emplacements de sorts disponibles de la sorcière pour ce niveau de sorts, jusqu'à ce que le sort soit lancé (les sorts de niveau 0 réduisent de deux le nombre de sorts de niveau 0 que la sorcière peut préparer). Lorsque la sorcière prépare ses sorts, elle peut récupérer les sorts octroyés à son familier.

Résistance à la magie (Ext). Si une sorcière est de niveau supérieur ou égal à 11, son familier gagne une résistance à la magie égale au niveau de la sorcière + 5.

Scrutation du familier (Mag). Si la sorcière est de niveau supérieur ou égal à 13, elle peut entreprendre une scrutation magique sur son familier (comme si elle lançait le sort de *scrutation*) une fois par jour.

SORTS DE SORCIÈRES

Sorts de sorcières de niveau 0

assistance divine
détection de la magie
détection du poison
fatigue
hébètement
lecture de la magie
lumière
lumières dansantes
message
prestidigitation
réparation
résistance
saignement
stabilisation

Sorts de sorcières de 1er niveau

agrandissement
armure de mage
blessure légère
brume de dissimulation
charme-personne
compréhension des langages
contact glacial
convocation de monstres I
détection des passages secrets
feuille morte
frayeur
graisse
hypnose
identification
injonction
lueur féérique
mains brûlantes
monture
rapetissement
rayon affaiblissant
serviteur invisible
soins légers
sommeil

Sorts de sorcières de 2e niveau

augure
blessure modérée
convocation de monstres II
cécité/surdité
discours captivant
détection de l'invisibilité
détection de pensées
détection des pièges
effroi
fou-rire
hébètement de monstre
idiotie
immobilisation de personne
lévitation
main spectrale
mise à mort
modification d'apparence
nappe de brouillard
nuée grouillante
poussière scintillante
préservation des morts
ralentissement du poison
rapport
restauration partielle
simulacre de vie
soins modérés
toile d'araignée
zone de vérité

Sorts de sorcières de 3e niveau

baiser du vampire
clairaudience/clairvoyance
communication avec les morts
convocation de monstres III
délivrance des malédictions
dissipation de la magie
don des langues
éclair
glyphe de garde
guérison de la cécité/surdité
guérison des maladies
héroïsme
localisation d'objet
malédiction
marche sur l'onde
nuage nauséabond
rage
rayon d'épuisement
sceau du serpent
sommeil profond
suggestion
tempête de neige
vision magique
vol

Sorts de sorcières de 4e niveau

assassin imaginaire
 blessure grave
 brouillard dense
 charme-monstre
 confusion
 convocation de monstres IV
 création mineure
 divination
 désespoir foudroyant
 détection de la scrutiny
 détection du mensonge
 empoisonnement
 espoir
 localisation de créature
 mission
 métamorphose funeste
 neutralisation du poison
 oeil du mage
 peau de pierre
 porte dimensionnelle
 protection contre la mort
 refuge
 restauration
 scrutiny
 soins importants
 tempête de grêle
 tentacules noirs
 terreur
 énergie négative

Sorts de sorcières de 5e niveau

annulation d'enchantement
 blessure critique
 brume mentale
 brume mortelle
 coffre secret
 communion avec la nature
 contact avec les plans
 convocation de monstres V
 création majeure
 domination
 débilité
 flétrissement végétal
 immobilisation de monstre
 lien télépathique
 marque de la justice
 mur d'épines
 métamorphose funeste
 oeil indiscret
 possession
 réincarnation
 soins intensifs
 symbole de douleur
 symbole de sommeil
 téléportation
 vagues de fatigue
 vol supérieur

Sorts de sorcières de 6e niveau

analyse d'enchantement
 animation d'objets
 blessure légère
 cône de froid
 convocation de monstres VI
 défense magique
 dissipation suprême
 exécution
 héroïsme suprême
 mauvais oeil
 mythes et légendes
 orientation
 pétrification
 quête
 rappel à la vie
 soins légers
 suggestion
 symbole de persuasion
 symbole de terreur
 transformation
 transmutation de la pierre en chair
 vision lucide

Sorts de sorcières de 7e niveau

aliénation mentale
 blessure modérée
 changement de plan
 contrôle du climat
 convocation de monstres VII
 guérison suprême
 immobilisation de personne
 invocation instantanée
 mise à mal
 mot de pouvoir aveuglant
 porte de phase
 restauration suprême
 régénération
 scrutiny suprême
 soins modérés
 symbole de faiblesse
 symbole d'étourdissement
 téléportation d'objet
 téléportation suprême
 vagues d'épuisement
 vision magique suprême
 vision mystique
 éclair multiple

Sorts de sorcières de 8e niveau

attirance
aversion
blessure grave
charmemonstre
clone
convocation de monstres VIII
danse irrésistible
dédale
destruction
esprit impénétrable
exigence
flétrissure
localisation suprême
moment de prescience
mot de pouvoir étourdissant
œil indiscret suprême
résurrection
séquestration
soins importants
symbole d'aliénation mentale
symbole de mort

Sorts de sorcières de 9e niveau

blessure critique
capture d'âme
cercle de téléportation
convocation de monstres IX
domination universelle
immobilisation de monstre
mot de pouvoir mortel
nuée d'élémentaires
plainte d'outretombe
prémonition
projection astrale
refuge
soins intensifs
tempête vengeresse